



ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM KEGIATAN STORYTELLING UNTUK Mendukung KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA DI SDN 127/1 PETAJEN

Dinah Mamila Hibatullah¹⁾

Universitas Jambi

¹⁾ dinahmamilahibatullah@gmail.com

Histori artikel

Received:
17 May 2026

Accepted:
23 May 2026

Published:
25 May 2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan penting dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media digital dalam kegiatan *storytelling* untuk mendukung keterampilan berbahasa siswa di SDN 127/1 Petajen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah guru kelas II dan siswa kelas II sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan video animasi dari YouTube dan media visual berbasis *Canva* dalam kegiatan *storytelling*. Media tersebut digunakan untuk menarik perhatian siswa, membantu siswa memahami isi cerita, serta mendorong siswa untuk menyimak, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali cerita yang telah ditonton. Penggunaan media digital dalam *storytelling* terutama mendukung keterampilan menyimak dan berbicara siswa. Siswa tampak lebih fokus ketika menyimak cerita, lebih antusias menjawab pertanyaan, dan lebih percaya diri dalam menyampaikan kembali isi cerita. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat pendukung, ketergantungan pada koneksi internet, dan perbedaan kompetensi digital guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital dalam kegiatan *storytelling* dapat menjadi alternatif pembelajaran bahasa yang menarik dan kontekstual di sekolah dasar, terutama jika didukung oleh kesiapan guru, fasilitas teknologi, dan desain aktivitas pembelajaran yang terarah.

Kata-kata Kunci: berbicara, keterampilan berbahasa, media digital, menyimak, *storytelling*

*Penulis koresponding : Dinah Mamila Hibatullah (dinahmamilahibatullah@gmail.com)

Abstract. The development of digital technology has brought significant changes to language learning in elementary schools. This study aims to describe the use of digital media in *storytelling* activities to support students' language skills at SDN 127/1 Petajen. This research employed a descriptive qualitative approach. The research subjects were a second-grade classroom teacher and second-grade elementary school students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using Miles and Huberman's interactive model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that the teacher used YouTube animated videos and *Canva*-based visual media in *storytelling* activities. These media were used to attract students' attention, help them understand story content, and encourage them to listen, answer questions, and retell the stories they had watched. The use of digital media in *storytelling* mainly supported students' listening and speaking skills. Students appeared more focused when listening to stories, more enthusiastic in answering questions, and more confident in retelling story content. The challenges included limited supporting devices, dependence on internet connectivity, and differences in teachers' digital competence. This study concludes that digital media in *storytelling* activities can serve as an engaging and contextual alternative for language learning in elementary schools, particularly when supported by teacher readiness, technological facilities, and well-designed learning activities.

Keywords: digital media, language skills, listening, speaking, *storytelling*

Latar Belakang

Keterampilan berbahasa merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis menjadi fondasi penting bagi siswa dalam memahami informasi, menyampaikan gagasan, serta membangun komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan berbahasa juga berperan sebagai penunjang keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran karena hampir seluruh proses pembelajaran menggunakan bahasa sebagai media utama. Fazliani et al. (2024) menegaskan bahwa strategi guru dalam mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik sangat penting karena kemampuan berbicara berkaitan dengan keberanian siswa menyampaikan gagasan secara jelas. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa perlu dirancang secara menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Pembelajaran bahasa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu persoalan yang sering muncul adalah rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini dapat terjadi ketika pembelajaran terlalu berpusat pada guru, monoton, dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif. Meiyana et al. (2025) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi dan fokus belajar siswa dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran bahasa, kondisi tersebut dapat berdampak pada kurangnya keberanian siswa berbicara, lemahnya perhatian saat menyimak, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif. Media digital dapat membantu guru menyajikan materi melalui kombinasi gambar, teks, suara, animasi, dan video. Penyajian semacam ini dapat meningkatkan perhatian siswa, membantu pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman

belajar yang lebih kontekstual. Sari dan Munir (2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat mendukung inovasi pembelajaran dan membuat kegiatan di kelas lebih efektif. Media digital juga dapat memperkaya pembelajaran bahasa karena siswa tidak hanya menerima penjelasan verbal, tetapi memperoleh rangsangan visual dan auditori yang mendukung pemahaman makna.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa juga berkaitan dengan kemampuan literasi multimodal. Kardika et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital berhubungan dengan kemampuan literasi multimodal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Artinya, siswa tidak hanya belajar memahami teks tertulis, tetapi juga belajar memahami informasi melalui gambar, suara, video, simbol, dan berbagai bentuk representasi digital lainnya. Dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar, kemampuan ini penting karena siswa hidup dalam lingkungan belajar yang semakin dekat dengan teknologi.

Salah satu kegiatan pembelajaran bahasa yang dapat dipadukan dengan media digital adalah *storytelling*. *Storytelling* merupakan kegiatan menyampaikan cerita secara lisan, visual, atau kombinasi keduanya untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, imajinasi, dan daya pikir siswa. Dalam pembelajaran bahasa, *storytelling* dapat membantu siswa menyimak cerita, memahami alur, mengenali tokoh, memperkaya kosakata, serta melatih keberanian berbicara. Pratiwi (2016) menunjukkan bahwa metode *storytelling* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas rendah sekolah dasar. Melalui kegiatan *storytelling*, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi dapat dilibatkan dalam kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, menceritakan kembali, dan menyampaikan pendapat tentang isi cerita.

Penggunaan media digital dalam *storytelling* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Digital *storytelling* memungkinkan cerita disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi. Hanum et al. (2023) menjelaskan bahwa digital *storytelling* dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar karena mampu menggabungkan unsur cerita, visual, dan nilai budaya dalam satu pengalaman belajar. Rahmawati et al. (2023) juga menunjukkan bahwa digital *storytelling* dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara karena memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan komunikatif.

Media seperti video animasi dari YouTube dapat membantu siswa memahami alur cerita karena siswa dapat melihat visualisasi tokoh, mendengar narasi, serta memperhatikan ekspresi dan intonasi dalam cerita. Selain itu, media visual berbasis *Canva* dapat digunakan guru untuk menampilkan gambar, urutan cerita, tokoh, atau pertanyaan pemantik yang mendukung kegiatan setelah menonton. Permana et al. (2023) menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena membantu guru menyajikan materi secara lebih visual dan menarik. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat mendukung keterampilan menyimak dan

berbicara siswa.

Media digital interaktif juga telah terbukti memberi kontribusi terhadap pengembangan kemampuan bahasa anak. Wulandari et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif berbasis AR dan VR dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, serta efektif mendukung kemampuan bahasa anak usia dini. Meskipun konteks penelitian tersebut berada pada pendidikan anak usia dini, temuannya tetap relevan sebagai dasar bahwa media digital yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas dapat mendukung perkembangan bahasa anak.

Berdasarkan observasi awal di SDN 127/1 Petajen, guru telah memanfaatkan media digital berupa video animasi YouTube dan media visual berbasis *Canva* dalam kegiatan *storytelling* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Guru menggunakan video animasi untuk menyampaikan cerita agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami isi cerita. Setelah video ditayangkan, guru memandu siswa untuk menjawab pertanyaan, menyebutkan tokoh, menjelaskan alur cerita, dan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih antusias, fokus, dan aktif merespons pertanyaan guru.

Meskipun demikian, penerapan media digital dalam *storytelling* masih menghadapi beberapa kendala. Guru masih bergantung pada perangkat seperti laptop, proyektor, atau smart TV. Selain itu, kelancaran penggunaan video dari YouTube sangat bergantung pada koneksi internet. Perbedaan kompetensi digital guru juga dapat memengaruhi kesiapan dalam menyiapkan dan menggunakan media digital secara konsisten. Kendala tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya membutuhkan perangkat, tetapi juga kesiapan guru dan dukungan sekolah.

Penelitian sebelumnya banyak membahas media digital dalam pembelajaran bahasa secara umum. Namun, kajian yang secara khusus mendeskripsikan penggunaan video animasi YouTube dan *Canva* dalam kegiatan *storytelling* pada kelas rendah sekolah dasar masih perlu diperkuat. Penelitian ini penting karena kelas II merupakan tahap awal pengembangan keterampilan bahasa, terutama keterampilan menyimak dan berbicara. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media digital dalam kegiatan *storytelling* untuk mendukung keterampilan berbahasa siswa di SDN 127/1 Petajen. Fokus penelitian diarahkan pada proses penggunaan media digital, respons siswa, keterampilan berbahasa yang tampak dalam pembelajaran, serta kendala yang dihadapi guru.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menggambarkan penggunaan media digital dalam kegiatan

storytelling secara alami sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti memahami pengalaman, respons, dan perilaku subjek penelitian dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara langsung (Sugiyono, 2013; Moleong, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SDN 127/1 Petajen. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas II yang mengampu pembelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas II yang mengikuti kegiatan pembelajaran *storytelling* berbasis media digital. Fokus penelitian diarahkan pada penggunaan media digital oleh guru, respons dan keterlibatan siswa, keterampilan menyimak dan berbicara yang muncul selama kegiatan pembelajaran, serta kendala dalam implementasi media digital.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas, khususnya cara guru menggunakan media digital, bentuk kegiatan *storytelling*, respons siswa saat menyimak cerita, serta aktivitas siswa ketika menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi cerita. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman penggunaan media digital, manfaat yang dirasakan, kendala teknis, serta perubahan perilaku belajar siswa selama kegiatan *storytelling*. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa catatan kegiatan, media pembelajaran, dan bukti pendukung lain yang relevan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan catatan lapangan. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi dari guru dan siswa mengenai penggunaan media digital dalam *storytelling*. Catatan lapangan digunakan untuk merekam situasi pembelajaran, respons siswa, dan kendala yang muncul selama proses penelitian.

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, seperti penggunaan media digital, respons siswa, aktivitas menyimak dan berbicara, serta kendala pembelajaran. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif berdasarkan tema-tema temuan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan pola-pola temuan yang muncul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru dan siswa. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan cara ini, temuan penelitian tidak hanya bertumpu pada satu jenis data, tetapi diperkuat melalui

beberapa sumber dan teknik pengumpulan data.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan Media Digital dalam Kegiatan *Storytelling*

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan video animasi dari YouTube dan media visual berbasis *Canva* dalam kegiatan *storytelling* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SDN 127/1 Petajen. Video animasi digunakan sebagai media utama untuk menyampaikan cerita, sedangkan *Canva* digunakan sebagai media pendukung untuk menampilkan elemen visual seperti gambar tokoh, urutan peristiwa, pertanyaan pemantik, dan pesan moral cerita.

Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan video animasi bertema cerita anak. Salah satu cerita yang digunakan adalah cerita "Si Kancil". Guru menayangkan video menggunakan proyektor atau smart TV yang tersedia di kelas. Siswa diminta menyimak cerita dengan memperhatikan tokoh, peristiwa, dan pesan moral. Setelah video selesai diputar, guru melanjutkan kegiatan dengan tanya jawab. Guru meminta siswa menyebutkan tokoh dalam cerita, menjelaskan peristiwa yang terjadi, menyampaikan pendapat, dan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pemilihan YouTube sebagai sumber video didasarkan pada kemudahan akses dan banyaknya pilihan konten cerita anak. Guru dapat memilih video sesuai dengan tema pembelajaran dan karakteristik siswa. Media ini juga membantu guru menyajikan cerita secara lebih menarik karena menggabungkan gambar, suara, gerak, dan narasi. Guru menyampaikan bahwa video animasi lebih mudah digunakan untuk *storytelling* karena siswa lebih tertarik ketika cerita ditampilkan melalui gambar bergerak dan suara.

Temuan ini menunjukkan bahwa media digital dapat membantu guru menyajikan cerita secara lebih konkret. Siswa kelas rendah umumnya lebih mudah memahami cerita ketika alur dan tokoh ditampilkan secara visual. Media digital juga membantu mengurangi dominasi penjelasan verbal guru. Dengan adanya video dan media visual, siswa memperoleh pengalaman menyimak yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan Awalia et al. (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran daring dapat menarik minat belajar siswa ketika media digunakan secara sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Selain YouTube, *Canva* berperan sebagai media visual pendukung. Guru dapat menggunakan *Canva* untuk membuat tampilan cerita, gambar tokoh, atau pertanyaan sederhana yang membantu siswa mengingat isi cerita. *Canva* juga membantu guru menata bahan ajar secara lebih menarik. Jika video tidak dapat diputar karena kendala internet, media visual berbasis *Canva* dapat digunakan sebagai alternatif agar kegiatan *storytelling* tetap berjalan. Dengan demikian, penggunaan YouTube dan *Canva* dapat saling melengkapi dalam

kegiatan pembelajaran bahasa.

Respons dan Keterlibatan Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif selama kegiatan *storytelling* berlangsung. Saat video animasi ditayangkan, siswa terlihat fokus memperhatikan layar dan mengikuti jalannya cerita. Beberapa siswa tampak merespons adegan tertentu dalam cerita, berdiskusi singkat dengan teman sebangku, dan menunjukkan ekspresi tertarik terhadap tokoh dalam cerita. Suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal atau membaca buku teks.

Setelah video selesai ditayangkan, guru memberikan pertanyaan terkait isi cerita. Sebagian besar siswa berusaha menjawab pertanyaan guru. Siswa menyebutkan tokoh cerita, menjelaskan bagian cerita yang mereka ingat, dan menyampaikan pesan moral dengan bahasa sederhana. Beberapa siswa juga mulai berani menceritakan kembali isi cerita meskipun masih dengan kalimat pendek. Aktivitas ini menunjukkan bahwa media digital tidak berhenti pada kegiatan menonton, tetapi menjadi pemantik untuk berbicara, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih senang belajar menggunakan video. Salah satu siswa menyampaikan bahwa belajar menggunakan video terasa lebih seru karena siswa dapat melihat dan mendengar cerita secara langsung. Siswa juga merasa lebih mudah memahami cerita karena terdapat gambar, suara, dan ekspresi tokoh yang membantu mereka mengikuti alur cerita. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Respons positif siswa tidak hanya muncul karena media digital bersifat menarik, tetapi juga karena guru memberi aktivitas lanjutan setelah menonton. Guru tidak hanya memutar video, tetapi juga mengajak siswa berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita. Dengan demikian, keberhasilan kegiatan *storytelling* berbasis media digital sangat dipengaruhi oleh cara guru merancang aktivitas setelah media ditampilkan. Media digital menjadi efektif ketika digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar tontonan.

Keterampilan Berbahasa yang Tampak dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, keterampilan berbahasa yang paling tampak dalam kegiatan *storytelling* berbasis media digital adalah keterampilan menyimak dan berbicara. Kedua keterampilan ini muncul karena siswa terlibat dalam kegiatan mendengarkan cerita, memahami isi cerita, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali cerita yang telah

ditonton.

Pada aspek menyimak, siswa terlihat mampu memusatkan perhatian ketika video animasi diputar. Setelah kegiatan menonton selesai, siswa dapat menjawab pertanyaan guru mengenai tokoh, alur cerita, peristiwa penting, dan pesan moral. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga berusaha memahami isi cerita. Unsur visual dan audio dalam video membantu siswa menangkap informasi dengan lebih mudah. Chumairoh dan Fradana (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat membantu siswa memahami materi karena informasi disajikan melalui perpaduan suara dan gambar.

Pada aspek berbicara, perkembangan tampak dari keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi cerita. Siswa mulai berlatih menyampaikan pendapat dengan kalimat sederhana. Beberapa siswa meniru cara berbicara tokoh dalam video, termasuk intonasi, ekspresi, dan pilihan kata tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi dapat memberikan model bahasa lisan yang dapat diamati dan ditiru oleh siswa. Kegiatan menceritakan kembali juga membantu siswa menyusun gagasan secara runtut, meskipun masih dalam bentuk sederhana sesuai perkembangan usia mereka.

Keterampilan membaca dan menulis belum tampak secara dominan dalam kegiatan yang diamati karena pembelajaran lebih diarahkan pada aktivitas menyimak dan berbicara. Namun, kedua keterampilan tersebut tetap dapat dikembangkan pada tahap lanjutan, misalnya dengan meminta siswa membaca teks cerita sederhana, menuliskan tokoh cerita, menulis pesan moral, atau membuat akhir cerita alternatif. Azzahra dan Rostikawati (2022) menunjukkan bahwa media digital seperti flipbook dapat digunakan untuk mendokumentasikan karya sastra siswa sekolah dasar, sedangkan Kartika Sari et al. (2022) menunjukkan bahwa komik digital dapat mendukung keterampilan literasi siswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media digital memiliki potensi untuk diperluas ke aspek membaca dan menulis apabila kegiatan pembelajaran dirancang secara lebih lanjut.

Temuan ini menunjukkan bahwa media digital dalam kegiatan *storytelling* mendukung keterampilan berbahasa siswa, terutama pada aspek menyimak dan berbicara. Dampak tersebut muncul karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan perhatian visual, pendengaran, pemahaman cerita, dan komunikasi lisan.

Kendala dalam Penggunaan Media Digital

Meskipun penggunaan media digital dalam *storytelling* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Kendala pertama berkaitan dengan keterbatasan perangkat pendukung. Penggunaan video animasi membutuhkan laptop, proyektor, speaker, smart TV, atau perangkat lain yang tidak selalu

tersedia secara optimal. Jika perangkat tidak siap, guru membutuhkan waktu tambahan untuk menyiapkan pembelajaran.

Kendala kedua berkaitan dengan ketergantungan pada koneksi internet. Karena sebagian video animasi bersumber dari YouTube, kelancaran pembelajaran bergantung pada stabilitas jaringan internet. Apabila koneksi internet terganggu, kegiatan *storytelling* berbasis video tidak dapat berjalan sesuai rencana. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menyiapkan video secara offline atau menyiapkan media visual berbasis *Canva* sebagai alternatif.

Kendala ketiga berkaitan dengan perbedaan kompetensi digital guru. Tidak semua guru memiliki tingkat keterampilan yang sama dalam menggunakan perangkat digital dan aplikasi pembelajaran. Perbedaan ini dapat memengaruhi kesiapan guru dalam memilih media, menyiapkan bahan ajar, dan mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan *storytelling*.

Kendala lain adalah terbatasnya variasi media yang digunakan. Berdasarkan observasi, media digital yang digunakan masih berpusat pada video animasi YouTube dan *Canva*. Penggunaan media lain seperti aplikasi interaktif, permainan edukatif, atau platform digital berbasis cerita belum tampak secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan dan pendampingan guru agar penggunaan media digital dalam *storytelling* dapat dikembangkan secara lebih variatif.

Kendala tersebut menunjukkan bahwa media digital tidak otomatis membuat pembelajaran berhasil. Keberhasilan penggunaan media digital sangat bergantung pada kesiapan perangkat, kestabilan jaringan, kompetensi guru, dan rancangan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah perlu memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi, pelatihan penggunaan media digital, dan penyediaan sumber belajar yang mudah digunakan oleh guru.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 127/1 Petajen, penggunaan media digital dalam kegiatan *storytelling* dapat mendukung keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar, terutama keterampilan menyimak dan berbicara. Guru menggunakan video animasi dari YouTube dan media visual berbasis *Canva* untuk menyajikan cerita secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Media digital membantu siswa memusatkan perhatian, memahami isi cerita, mengenali tokoh, mengikuti alur, serta menangkap pesan moral.

Penggunaan media digital juga mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias menyimak cerita, lebih berani menjawab pertanyaan, dan mulai percaya diri menceritakan kembali isi cerita. Kegiatan *storytelling* berbasis media digital menjadi lebih efektif ketika guru tidak hanya menayangkan video, tetapi juga melanjutkannya dengan tanya jawab, diskusi, dan kegiatan menceritakan kembali.

Meskipun demikian, implementasi media digital masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat pendukung, ketergantungan pada koneksi internet, perbedaan kompetensi digital guru, dan terbatasnya variasi media yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah berupa penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan media digital bagi guru, dan pengembangan aktivitas *storytelling* yang lebih variatif. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilakukan pada satu sekolah dan berfokus pada data kualitatif, sehingga belum mengukur peningkatan keterampilan berbahasa secara kuantitatif. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain tindakan kelas, eksperimen sederhana, atau rubrik penilaian keterampilan menyimak dan berbicara agar hasil yang diperoleh lebih terukur.

Daftar Pustaka

- Awalia, L. M., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2021). Analisis penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3940–3949. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>
- Azzahra, I. S. S., & Rostikawati, Y. (2022). Pengembangan model digitalisasi rekam jejak karya sastra siswa sekolah dasar berbasis flipbook. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 6(2).
- Fazliani, B., Maryono, M., & Khoirunnisa, K. (2024). Strategi guru dalam mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 12682–12694. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i11.6221>
- Hanum, L., Lassari, R. P., Rahma, S. A., Sutiasih, S., Zaitun, Z., & Marini, A. (2023). Upaya melestarikan kebudayaan Indonesia berbasis digital *storytelling* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1165–1672.
- Kartika Sari, P., Arofatinajah, S., & Fajarianto, O. (2022). Development of digital comic on thematic learning to improve literature skills of 5th grade students in elementary school. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 38–49. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.23700>
- Meiyana, A. D., Khoirunnisa, Midasmara, I. D., Hafiza, & Sari, I. W. (2025). Strategi menghadapi rendahnya motivasi dan fokus belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SDN 64/1 Muara Bulian. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 300–310. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8822>
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2011). *Strategi pembelajaran bahasa*. Remaja Rosdakarya.
- Permana, I., Saputri, O. E., & Azzahra, I. S. S. (2023). Penerapan media aplikasi Canva pada teks eksplanasi dengan menggunakan model project based learning pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(5), 439–452. <https://doi.org/10.22460/parole.v6i5.19713>
- Chumairoh, A. A. W., & Fradana, A. N. (2025). Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 955–966. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6362>

- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan metode *storytelling* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN S4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 199–207. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.9074>
- Rahmawati, L., Sutarman, Aryani, R. A. I., & Ayatullah, R. (2023). Penggunaan digital *storytelling* dalam pengajaran speaking di SMPN 21 Mataram. *Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi*, 2(2), 555–564. <https://doi.org/10.57248/jilpi.v2i2.340>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Kardika, R. W., Rokhman, F., & Pristiwati, R. (2023). Penggunaan media digital terhadap kemampuan literasi multimodal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6715–6721. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2307>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utami, D. A. R., Saputra, H. H., & Hakim, M. (2025). Identifikasi faktor penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa di SDN Barelantan Lombok Tengah tahun 2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 111–122. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25674>
- Wulandari, F., Widyaningrum, N., Sa'ida, N., & Masturoh, U. (2025). Meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran multimedia interaktif berbasis AR dan VR. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.86>