



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL*
STORYTELLING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS
TEKS HIKAYAT PESERTA DIDIK KELAS X SMK KH. AHMAD DAHLAN
CIMANGGU TAHUN AJARAN 2024-2025**

Diana¹⁾, Agnes Aprylia²⁾, Sigit Andi Prasetya Dinata³⁾

¹⁾²⁾³⁾ STKIP Darussalam Cilacap

Email: iyan27des@gmail.com¹⁾, agnesapryliana@gmail.com²⁾, sigitandipd@gmail.com³⁾

Abstract

The purpose of this study is to investigate how well tenth-grade students at SMK KH. Ahmad Dahlan Cimanggu can write hikayat writings using digital storytelling. Students' poor writing skills and lack of enthusiasm for studying hikayat literature serve as the foundation for this study. In order to improve students' comprehension and engagement, digital storytelling was selected as a teaching tool that combines narrative, images, and sound. A pretest-posttest quasi-experimental design with an experimental and control group is the study methodology employed. Writing assessments both before and after the intervention, together with student motivation surveys, were used to gather data. According to the findings, students who utilised digital storytelling in their instruction demonstrated a noticeably higher level of writing ability growth than those who employed traditional teaching techniques. Students' motivation to learn and level of engagement were also raised by this medium.

Keywords: Digital Storytelling, writing skills, hikayat texts, innovative learning.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki sejauh mana siswa kelas X SMK KH. Ahmad Dahlan Cimanggu mampu menulis karya hikayat menggunakan *Digital storytelling*. Kemampuan menulis yang rendah dan kurangnya minat siswa dalam mempelajari sastra hikayat menjadi landasan penelitian ini. Untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, *Digital storytelling* dipilih sebagai alat bantu pembelajaran yang menggabungkan narasi, gambar, dan suara. Desain *quasi-eksperimental* dengan kelompok eksperimen dan kontrol, disertai dengan pretest dan posttest, digunakan sebagai metodologi penelitian. Penilaian menulis sebelum dan setelah intervensi, bersama dengan survei motivasi siswa, digunakan untuk mengumpulkan data. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang menggunakan *Digital storytelling* dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan kemampuan menulis yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pengajaran tradisional. Motivasi belajar dan tingkat keterlibatan siswa juga meningkat melalui media ini.

Kata kunci: *Digital Storytelling*, keterampilan menulis, teks hikayat, pembelajaran inovatif.

I. PENDAHULUAN

Salah satu landasan utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang kompetitif dan berkualitas tinggi adalah pendidikan. Menurut Yusuf (2021), pendidikan adalah proses yang mencakup berbagai aktivitas yang sesuai dengan

kehidupan sosial manusia dan membantu dalam transmisi institusi sosial, kebiasaan, dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Mengingat kecepatan perkembangan dunia, pendidikan sangat penting dalam membekali manusia untuk menghadapi berbagai tantangan di masa



depan. Menurut Cholilah (2023), kurikulum adalah kerangka kerja yang kompleks dan multifaset yang menjadi awal dan akhir dari proses pembelajaran. Kurikulum merupakan inti dari pendidikan dan perlu dievaluasi secara rutin, kreatif, dan dinamis agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum terbaru yang dirancang untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia melalui pengembangan keterampilan siswa secara menyeluruh, disesuaikan dengan kebutuhan serta potensi masing-masing siswa (Fadillah, 2023). Kurikulum ini hadir sebagai upaya menjawab kebutuhan pendidikan yang lebih selaras dengan dinamika perkembangan zaman, khususnya dalam menghadapi perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang berkembang pesat di berbagai sektor kehidupan.

Pengajaran menekankan tanggung jawab pengajar sebagai penyampai materi pelajaran, sedangkan pembelajaran menekankan tanggung jawab peserta didik, sebagaimana dinyatakan oleh Jihad (dalam Farhurohman, 2017). Pembelajaran, menurut Geraldin (2024), juga melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitar, pengalaman pribadi, dan orang lain guna memperoleh informasi, sikap, dan pemahaman. Untuk mencapai tujuan tertentu, proses belajar menggunakan berbagai pendekatan, taktik,

dan teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Evaluasi merupakan aspek lain dari belajar yang digunakan untuk mengukur seberapa baik proses tersebut berjalan dan apakah tujuan belajar tercapai.

Karena Bahasa Indonesia bukan hanya bahasa komunikasi tetapi juga identitas nasional yang menghubungkan keragaman etnis, budaya, dan bahasa di Indonesia, mempelajari bahasa ini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang sangat penting bagi sistem pendidikan negara. Selain fokus pada keterampilan komunikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penalaran logis, dan kesadaran akan nilai-nilai moral dan budaya yang tercermin dalam sastra dan bahasa Indonesia.

Teks hikayat merupakan salah satu sumber yang digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia. Menurut Berliannisa (2023), hikayat adalah salah satu genre sastra kuno Nusantara yang masih dipelajari, diajarkan, dan dilestarikan di semua lembaga pendidikan, terutama sekolah menengah atas. Sebagai bagian penting dari warisan budaya kepulauan, karya-karya hikayat merupakan jenis karya sastra tradisional yang berasal dari sastra Melayu kuno. Hikayat sering berbentuk narasi prosa yang menggambarkan peristiwa imajinatif, tidak biasa, petualangan, dan



tokoh-tokoh legendaris. Tokoh-tokoh dalam hikayat sering digambarkan sebagai pahlawan yang memiliki kekuatan luar biasa atau memiliki hubungan dengan dunia gaib. Teks hikayat seringkali mencerminkan nilai-nilai kepahlawanan, keberanian, dan kebijaksanaan, serta mengandung unsur-unsur moral yang menjadi pedoman hidup bagi masyarakat pada masa lampau.

Menulis adalah keterampilan yang harus dikembangkan oleh anak-anak di sekolah, terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia (Apylana, 2019). Kemampuan menulis siswa merupakan bakat dasar yang harus diprioritaskan oleh sekolah, terutama di era modern ini di mana kemampuan membaca yang kuat sangat dibutuhkan. Menurut Fadilah (2024), siswa dapat menyampaikan ide dan emosi mereka secara efektif melalui tulisan yang sesuai dengan situasi dan konteks di mana mereka berada. Karena kemampuan menulis memengaruhi kemampuan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat dan tempat kerja, selain prestasi akademik mereka, kemampuan ini termasuk di antara keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh semua siswa.

Menurut Hamalik (dalam Wulandari, 2019), penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memotivasi dan mendorong aktivitas belajar, menarik minat dan aspirasi siswa, serta memiliki

dampak psikologis. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar yang mutakhir dan relevan telah menjadi hal yang esensial dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran dan transfer informasi yang lebih efisien melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Ardhana (dalam Andreant, 2024), penggunaan media *Digital storytelling* juga dapat memudahkan penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, *Digital storytelling* juga berkembang, mengubah cara orang berkomunikasi, belajar, dan berbagi pengetahuan. Menurut Hanum (2023), *Digital storytelling* adalah seni menyajikan informasi atau poin tertentu dalam jangka waktu tertentu dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, grafik, rekaman, suara, lagu, musik, dan video, dengan keterampilan bercerita. Hasilnya disajikan dalam format digital yang menarik. Dibandingkan dengan pendekatan konvensional, penggunaan komponen multimedia seperti gambar, suara, video, dan animasi dalam *Digital storytelling* dapat meningkatkan proses pendidikan dan membuatnya lebih menarik dan dinamis.



“*Digital storytelling: Strategi Alternatif untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Esai Argumentatif di Pendidikan Tinggi*” adalah judul studi tahun 2021 oleh Kadek Devi Kalfika Anggria Wardania dan A.A. Ngr. Eddy Supriyadinata Gorda. Studi ini menggunakan metodologi kualitatif. Menurut temuan mereka, *Digital storytelling* efektif dalam lingkungan pendidikan untuk memperkenalkan informasi baru, mendorong percakapan, dan memecah konsep abstrak atau konseptual agar siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah. Instruksi multimedia telah terbukti membantu siswa mengingat pengetahuan baru dan membuat konsep yang rumit lebih mudah dipahami. Dalam hal metode untuk mengatasi kesulitan menulis, studi ini serupa dengan studi sebelumnya. Namun, metodologi penelitian yang digunakan dalam kedua studi tersebut berbeda; studi perbandingan menggunakan teknik kuantitatif, sedangkan studi Kadek dan Eddy menggunakan teknik kualitatif.

II. METODE

Menggunakan desain *quasi-eksperimental*, penelitian kuantitatif merupakan metodologi yang digunakan. Menurut Sugiyono (dalam Suriyanto: 2020), penelitian *quasi-eksperimental* didefinisikan sebagai studi yang menggunakan kelompok eksperimental untuk menentukan hubungan

sebab-akibat, dengan kelompok-kelompok tersebut dipilih berdasarkan kriteria atau justifikasi yang telah ditentukan sebelumnya. “*Quasiexperiment yang digunakan pada penelitian ini adalah quasi-Experiment: One-Group Pretest-Posttest Design yang merupakan quasi-experiment dimana sebuah kelompok diukur dan diobservasi sebelum dan setelah perlakuan (treatement)*”.

Seluruh siswa kelas X SMK KH. Ahmad Dahlan Cimanggu menjadi populasi penelitian ini. Dua kelas dijadikan sampel: kelas X TO (Teknik Otomotif) sebagai kelompok kontrol dan kelas X AKL (Akuntansi Keuangan Institusi) sebagai kelompok eksperimen. Selain itu, peneliti menguji validitas instrumen di kelas X TO (Teknik Otomotif) SMK Muhammadiyah Cimanggu.

Penilaian ahli digunakan untuk mengevaluasi validitas konten, yang merupakan jenis uji validitas yang digunakan. Secara teknis, grid instrumen atau matriks pengembangan instrumen digunakan untuk menilai validitas kontrak dan isinya (Sugiyono, 2021: 217). Dalam penelitian ini, penilaian instrumen dilakukan oleh Bu Helmi Seftiyani, M.Pd, yang merupakan dosen PBSI di STKIP Darussalam Cilacap.



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada semester ganjil tahun ajaran 2024–2025, penelitian ini dilaksanakan di SMK KH. Ahmad Dahlan Cimanggu. Dua puluh siswa dari kelas X AKL (Akuntansi Keuangan Institusi) bertindak sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini, sedangkan dua puluh siswa dari kelas X TO (Teknik Otomotif) bertindak sebagai kelompok kontrol. Sebelum terapi diberikan, dilakukan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal kelompok eksperimen (X AKL) dalam menulis teks sejarah. Metode yang digunakan adalah pengajaran penulisan teks sejarah melalui penggunaan sumber belajar *Digital storytelling*. *Post-test* dilakukan setelah proses pembelajaran selesai menggunakan media ini untuk mengetahui dampak media pembelajaran *Digital storytelling* terhadap kemampuan menulis teks sejarah.

Di sisi lain, kelas X TO (Teknik Otomotif) sebagai kelompok kontrol juga diberikan *pre-test* dengan tugas menulis teks hikayat bertema "Kerajaan". Namun, pada kelompok kontrol, media pembelajaran *Digital Storytelling* tidak digunakan selama proses pembelajaran. Hasil belajar akhir kemudian ditentukan dengan memberikan tes pasca-pelatihan kepada kelompok kontrol. Tujuan dari analisis dampak materi pembelajaran *Digital Storytelling* adalah

untuk membandingkan hasil tes pasca-pelatihan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dikumpulkan dalam penelitian yaitu berupa nilai dari hasil tulisan siswa, di mana teks hikayat yang ditulis memiliki tema "Kerajaan" untuk *pre-test* dan tema "Kesaktian Tokoh" untuk *post-test*.

1. Uji Prasarat

a. Uji Normalitas

Untuk menentukan apakah distribusi data sampel normal atau tidak, dilakukan uji normalitas. Distribusi normal merupakan prasyarat penting untuk analisis statistik. Perangkat lunak SPSS versi 22 digunakan untuk mengevaluasi normalitas data dalam penelitian ini. Prosedur pengujian diselesaikan dengan menganalisis hasil *prates* untuk kedua kelas eksperimen dan kontrol. Setelah *Asymp.* Tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05. Jika, di sisi lain, *Asymp.* Tingkat signifikansi adalah 0,5% atau lebih rendah.

Jika data mengikuti pola yang diharapkan, nilai signifikansi *Kolmogorov* untuk kelas eksperimen adalah 0,185 dan untuk kelas kontrol 0,200. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data terdistribusi secara teratur di kedua kategori. Jika nilai *sig* kurang dari 0,05, distribusi data tidak normal; jika lebih besar dari 0,05, distribusi data normal dan dapat digunakan untuk membuat kesimpulan.



b. Uji Homogenitas

Kami melakukan uji homogenitas untuk melihat apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varian yang serupa. Anggap data homogen jika nilai signifikansi melebihi 0,05. Uji homogenitas menggunakan data *pra-tes*.

Hasil uji *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen menggunakan uji *lavene statistics*. Asumsi homogenitas yaitu jika $H_{hitung} < H_{tabel}$ maka H_o akan diterima dan sifatnya tidak homogen. Sedangkan jika asumsi homogenitas $H_{hitung} > H_{tabel}$ maka H_o akan ditolak dan memiliki sifat yang homogen. Tabel tersebut menampilkan data *pra-tes* yang homogen antara kelompok kontrol dan eksperimental. Nilai signifikansi $0.730 > 0.05$ membuktikan hal ini. Perbedaan varians antara data *pra-tes* kelompok kontrol dan eksperimental tidak signifikan secara statistik, sehingga memenuhi syarat homogenitas. Data yang homogen memastikan bahwa perbedaan hasil yang dianalisis tidak disebabkan oleh *varian* yang tidak seimbang, melainkan karena perlakuan atau intervensi yang diberikan. Oleh karena itu, hasil uji *Levene* memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis data dengan asumsi bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang seimbang secara statistik.

2. Deskriptif Data Frekuensi

Berdasarkan hasil data *pre-test* kelas kontrol dapat diketahui jika *mean* dari data tersebut sebesar 58,75. Pada data tersebut *variance* sebanyak 24,408 dengan *std deviation* sebesar 4,940. Adapun data minimum dari data tersebut yaitu 52 dan data maksimum yaitu 68. *Range* pada data tersebut sebanyak 16 data. Sedangkan data *pre-test* pada kelas eksperimen dapat diketahui jika *mean* dari data *pre-test* tersebut sebesar 59,80. Pada data tersebut *variance* sebanyak 21,642 dengan *std deviation* tersebut sebesar 4,652. Adapun data minimum dari data tersebut yaitu 52 dan data maksimum yaitu 68. *Range* pada data tersebut sebanyak 16 data.

Selanjutnya hasil data *post-test* kelas kontrol dapat diketahui jika *mean* dari data tersebut sebesar 77,15. Pada data tersebut *variance* sebanyak 30,450 dengan *std deviation* sebesar 5,518. Adapun data minimum dari data tersebut yaitu 68 dan data maksimum yaitu 86. *Range* pada data tersebut sebanyak 18 data. Kemudian hasil data *post-test* kelas eksperimen dapat diketahui jika *mean* dari data tersebut sebesar 88,30. Pada data tersebut *variance* sebanyak 39,274 dengan *std deviation* sebesar 6,267. Adapun data minimum dari data tersebut yaitu 75 dan data maksimum yaitu 94. *Range* pada data tersebut sebanyak 19 data. Menurut hasil statistik, penerapan media pembelajaran



Digital Strorytelling terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis hikayat siswa. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik daripada siswa di kelas kontrol, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan yang signifikan dalam rata-rata skor.

3. Uji Data

Hasil analisis statistik menggunakan *software* SPSS 22 menunjukkan hasil *uji-t* yang signifikan. Hasil *uji-t* akan menunjukkan apakah kemampuan menulis cerita antara dua kelas berbeda secara signifikan. Hasil *uji-t* ditampilkan dalam tabel berikut. Hasil *uji-t* ditampilkan dalam tabel berikut.

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
NILAI	Equal variances assumed	.150	.700	5.972	38	.000	11.150	1.867	7.370	14.930
	Equal variances not assumed			5.972	37.401	.000	11.150	1.867	7.368	14.932

Tabel menunjukkan nilai *sig* sebesar 0.700 dan nilai *F* sebesar 0.150 dari *uji-t*. Berdasarkan asumsi, data dianggap homogen jika $\text{sig} > 0.05$ dan heterogen jika $\text{sig} < 0.05$. Jika signifikansi lebih besar dari 0,05, varians homogen. Jika nilai *t-hitung* lebih kecil dari nilai *t-tabel*, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan dan tidak ada efektivitas. Jika nilai *t-hitung* lebih besar dari nilai *t-tabel*, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a)

diterima. Menurut Tabel 4.11, *nilai t-hitung* > *nilai t-tabel*, atau $5,972 > 2,021$. *Uji-t* secara statistik signifikan.

Kolom *sig (2-tailed)* memiliki nilai signifikansi 0,000, jauh di bawah 0,05. Terdapat perbedaan statistik yang sangat signifikan antara rata-rata kedua kelompok.. Ketika kita membandingkan dua set rata-rata, kita mendapatkan Selisih Rata-rata, yaitu 11.150. Dengan nilai rata-rata 11,150, kelompok eksperimen outperforms kelompok kontrol. Siswa kelas X di SMK KH. Ahmad



Dahlan Cimanggu belajar menulis naratif dengan menggunakan *Digital storytelling*, yang merupakan penggunaan media pembelajaran yang substansial atau berhasil. Hasil *post-test* kedua kelompok siswa tersebut secara signifikan berbeda. Kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, mengindikasikan efektivitas media pembelajaran *Digital Storytelling* yang diberikan.

Siswa di kelas kontrol menerima pembelajaran mengenai teks hikayat dari guru. Namun, tidak ada perlakuan khusus seperti yang diterapkan di kelas eksperimen. Di kelas kontrol, guru menyampaikan materi teks hikayat dengan metode konvensional, yang melibatkan ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Di kelas eksperimen, pembelajaran teks hikayat diberikan kepada peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran *Digital Storytelling*.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Digital Storytelling* efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis teks hikayat di kelas X SMK KH. Ahmad Dahlan Cimanggu. Selain terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks hikayat, pembelajaran *Digital Storytelling* penting diterapkan dalam proses pembelajaran karena

mampu mengintegrasikan berbagai keterampilan esensial, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan literasi digital, yang sangat dibutuhkan di era modern. Dengan memanfaatkan media ini, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan dalam menyampaikan ide secara efektif melalui berbagai format media seperti teks, foto, audio, dan video. Selain itu, siswa menjadi lebih terlibat, termotivasi, dan mengalami proses belajar yang lebih bermakna saat menggunakan *Digital Storytelling* sebagai media pembelajaran.

IV. SIMPULAN

Temuan studi ini mendukung gagasan bahwa pengajaran penulisan naratif di kelas X di SMK KH. Ahmad Dahlan Cimanggu melalui penggunaan sumber belajar *Digital storytelling* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. *Uji-t* menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan materi *Digital storytelling* memperoleh skor lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional pada skor ujian akhir. Hal ini menunjukkan bahwa pengajaran penulisan teks naratif di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) dapat diuntungkan dari penggunaan sumber belajar *Digital storytelling* yang kreatif dan efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas iv sd 101899 lubuk pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 120-130.
- Andreanty, V. A., Harjono, H. S., & Priyanto, P. (2024). Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 2810-2823.
- Aprylia, A., & Nisa, H. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Karangan Berbasis Strategi Think-Talk-Write. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 107-118.
- Berliannisa, F. (2023). Penggunaan Media Ajar Video dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 8(1), 50-55.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56-67.
- Fadilah, A. N., Dinata, S. A. P., & Septiadi, H. N. (2024). Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 10-17.
- Fadillah, H. (2023). Peran guru dalam pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah menengah pertama pada sekolah binaan. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(1), 164-173.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-34.
- Geraldin, T., Aprylia, A., & Dinata, S. A. P. (2024). Efektivitas Model Core dalam Pembelajaran Menulis Teks Biografi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMK. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 2(2), 66-78.
- 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.
- Mardiyah, S. (2022). Nilai-nilai budaya dalam hikayat: Pengembangan keterampilan membaca. *Jurnal Sastra dan Budaya*, 4(1), 20-28.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Jurnal Riset Pendidikan*, 8(3), 201-214.
- Suriyanto, D., Taufik, L., & Mubarak, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Materi Asam Basa. *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 2(2), 132-145.



Wardania, K. D. K. A., & Gorda, A. A. N. E.

S. (2021). Digital Storytelling;
Strategi Alternatif Meningkatkan
Kemampuan Menulis Esai
Argumentatif di Perguruan Tinggi.
In *Prosiding Seminar Nasional
Pascasarjana* (Vol. 4, No. 1, pp. 255-
259).

Wibowo, S. (2020). Digital Storytelling
dalam pembelajaran: Meningkatkan
keterlibatan siswa melalui narasi
multimedia. *Jurnal Teknologi
Pendidikan*, 12(1), 45-58.

Wulandari, T. J., Siagian, S., & Sibuea, A.
M. (2019). Pengembangan media
pembelajaran dengan aplikasi
macromedia flash pada mata
pelajaran matematika. *Jurnal
Teknologi Informasi & Komunikasi
Dalam Pendidikan*, 5(2), 195-210.