



# EFEKTIVITAS MEDIA CERITA DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Hidayatul Munawaroh<sup>1</sup>, Ermawati Zulikhatin Nuroh<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

## Informasi Artikel

Riwayat Artikel:  
Diterima: 10 April 2026  
Revisi: 15 April 2026  
Diterima: 18 April 2026  
Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:  
Digital storytelling, speaking skills

Kata Kunci:  
Digital storytelling, keterampilan berbicara

DOI :  
10.31932/jpdp.v12i1.6349

Surel Korespondensi:  
hidayatulmunawaroh512@gmail.com

## Abstract

This study aimed to determine the effect of digital storytelling media on elementary students' speaking skills. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest format. The sample consisted of 23 third-grade students at SDN Sumbersari 1. Data were collected using a speaking skills test administered before and after the treatment. Data analysis included a normality test and a paired sample t-test. The results showed an increase in students' scores from 72.39 in the pretest to 81.95 in the posttest. Statistical analysis indicated a significance value of  $0.001 < 0.05$ , confirming a significant effect. In conclusion, digital storytelling media is effective in improving students' speaking skills and can be used as an innovative alternative learning medium in elementary education.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media digital storytelling terhadap keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-experimental berupa one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 23 peserta didik kelas III SDN Sumbersari 1. Teknik pengumpulan data menggunakan tes keterampilan berbicara yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar dari 72,39 menjadi 81,95. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, media digital storytelling efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



## Pendahuluan

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, komunikasi itu sendiri dapat dimulai dengan belajar mengembangkan keterampilan dalam berbicara. Berbicara merupakan aktivitas penting dalam kehidupan karena dengan berbicara dapat

berkomunikasi baik dengan orang lain (Elvira et al., 2020). Keterampilan berbicara juga menunjang keterampilan membaca dan menulis (Puspita, 2019). Keterampilan berbicara sangat penting untuk dimiliki oleh setiap Peserta didik. Pada dasarnya keterampilan berbicara digunakan sebagai ekspresi seseorang

dalam menyampaikan pendapat atau pikiran (Eka Putri & Kamali, 2023). Selain itu, berbicara juga merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah keterampilan berbicara dipelajari (Tarigan, 2015). Keterampilan berbicara dapat dimulai oleh Peserta didik melalui bercerita, seperti mempresentasikan isi dari suatu peristiwa dalam cerita fiksi. Namun, seringkali keterampilan ini tidak berkembang dengan baik karena proses pembelajaran yang masih terfokus pada guru, metode pembelajaran yang masih konvensional dan minimnya keberanian Peserta didik untuk berbicara di depan umum (Ismi et al., 2024). Situasi ini diperparah oleh rendahnya motivasi belajar Peserta didik serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu merangsang keberanian Peserta didik untuk berbicara aktif salah satunya melalui pemanfaatan media digital. Media pembelajaran digital yang dikemas dalam bentuk *digital*

*storytelling* atau bercerita digital yang diyakini mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan Peserta didik dalam berbicara karena bersifat audiovisual dan naratif secara bersamaan (Elyani et al., 2022).

*Storytelling* atau bercerita merupakan sarana belajar yang baik dan efisien dalam proses kegiatan pembelajaran berbicara bagi anak sekolah. Khususnya untuk kegiatan pengembangan keterampilan berbicara. Cerita yang disampaikan dengan baik dan benar dapat menginspirasi suatu tindakan, membantu mengembangkan apresiasi budaya, dan memperluas pengetahuan anak. Metode *storytelling* atau bercerita diartikan juga sebagai suatu kegiatan yang dilakukan seseorang, yang dalam hal ini subjeknya ialah Peserta didik itu sendiri, mengungkapkan bahasa secara lisan kepada orang lain tentang sesuatu yang memang akan disampaikan berbentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng, yang dapat dikemas dalam bentuk cerita dan dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan (Bagus Kadek Gunayasa & Tahir, 2021). Kemampuan bercerita dapat mengembangkan

potensi berbahasa Peserta didik. Mereka dapat mentransformasi pesan atau ide pengetahuannya melalui pendengaran kemudian menuturkannya kembali, tujuannya melatih cara bicara mereka dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide atau gagasan dalam bentuk lisan (handayani G.S.E, 2022).

Pemahaman dan kemampuan literasi Peserta didik masih rendah karena mereka seringkali hanya mengandalkan buku dan penjelasan guru, tanpa banyak fasilitas untuk menemukan masalah. Oleh karena itu, selain memberikan materi pelajaran, guru sebaiknya menambahkan inovasi dalam pembelajarannya, seperti menciptakan media pembelajaran digital yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas (Maruti, 2022). Sebelum melakukan perubahan dalam proses pembelajaran, guru perlu memperhatikan kebutuhan Peserta didik terlebih dahulu. Sebuah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital mempengaruhi keterampilan berbicara Peserta didik (Kirana, 2023). Dalam penelitian tersebut, menggabungkan media digital berupa *pop up book* digunakan untuk meningkatkan keterampilan

berbicara Peserta didik kelas rendah di sekolah dasar. Penelitian lain juga mengemukakan bahwa media digital dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Peneliti ini membuktikan peningkatan hasil belajar melalui dua siklus proses pembelajaran. Hasil pra siklus hanya mencapai 54%, kemudian pada siklus I diperoleh hasil belajar secara klasikal sebanyak 61% dengan rata-rata 70,79. Sedangkan, pada siklus II mencapai nilai 93% dengan rata-rata sebanyak 83,60 (Narestuti et al., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan mendongeng digital (*digital storytelling*) secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara Peserta didik (Nair & Yunus, 2021). Namun, sebagian besar media yang digunakan masih bersifat pasif, hanya menampilkan audiovisual tanpa memberikan kesempatan peserta didik untuk berinteraksi secara kreatif. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan *digital storytelling* interaktif yang memungkinkan peserta didik memilih alur cerita, menambahkan narasi lisan, serta

memodifikasi elemen visual. Temuan ini sejalan dengan pembelajaran multimodal yang dikemukakan oleh teori Mayer tentang, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila informasi disajikan dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Dalam konteks ini, digital *storytelling* memberikan pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan berbagai modalitas pembelajaran Peserta didik, khususnya visual dan auditori. Peserta didik tidak hanya mendengar cerita tetapi juga melihat gambar visual dan merancang alur naratif mereka sendiri, yang pada akhirnya memperkuat struktur berpikir dan keterampilan berbicara mereka (Booth, 2006). Adapun penelitian lain, mengatakan bahwa hasil dari penggunaan media cerita digital dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik (Cahyanti & Nuroh, 2023). Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital dapat digunakan sebagai inovasi dalam meningkatkan sumber daya pendidikan khususnya dalam menyajikan materi cerita fiksi dalam meningkatkan keterampilan

berbicara. Misalnya dalam menyajikan cerita fiksi juga dapat dibuat secara mandiri oleh pendidik sehingga pembelajaran yang diterima oleh peserta didik dapat bervariasi dan menambah wawasan (Nurhaliza et al., 2022). Hal ini berkontribusi pada antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembuatan cerita digital (Solissa et al., 2024). Selain itu, interaktivitas dalam digital *storytelling* memberi ruang kepada Peserta didik untuk mengeksplorasi ide dan berlatih berbicara dalam suasana yang lebih fleksibel dan menyenangkan (Fitriana et al., 2024). Namun, guru masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dasar (Munajah et al., 2022).

Penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dibandingkan dengan studi-studi terdahulu yang umumnya memanfaatkan media digital berupa *pop up book*, video animasi, maupun cerita digital

sederhana. Pada penelitian sebelumnya, peran Peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung terbatas pada mendengarkan penjelasan dari guru. Adapun penelitian ini berfokus pada pengembangan media digital *storytelling* interaktif yang menyajikan kombinasi unsur visual dan audio. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan keterlibatan aktif dan meningkatkan rasa percaya diri Peserta didik dalam berbicara. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengisi kesenjangan dari studi sebelumnya melalui pengembangan media pembelajaran yang interaktif, hasil yang diharapkan memberikan kontribusi baru terhadap inovasi media pembelajaran berbasis digital yang bersifat partisipatif, khususnya pada pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar (Sadik, 2008). Berdasarkan deskripsi latar belakang, tinjauan teoritis, dan penelitian sebelumnya,

tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media cerita digital terhadap keterampilan berbicara Peserta didik di SDN Sumpersari 1.

**Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan menggunakan pendekatan *Pre-experimental*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini tidak memiliki kelompok kontrol untuk dibandingkan dengan kelompok eksperimen. *One group pretest-posttest* merupakan salah satu desain *pre-experimental* yang dilakukan dengan cara memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kondisi awal subjek penelitian, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) atau intervensi tertentu, dan selanjutnya memberikan tes akhir (*posttest*) (Creswell J. W. & D., 2023). Adapun gambaran penelitian sebagai berikut.

**Tabel 1. Desain penelitian**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  : *Pretest* sebelum perlakuan

X : Perlakuan (penggunaan media digital *storytelling* pada pembelajaran)

$O_2$  : *Posttest* setelah perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sumbersari 1, Beji, Kabupaten Pasuruan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh Peserta didik kelas III yang berjumlah 46 Peserta didik, dengan sampel sebanyak 23 Peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas dan Uji Paired Sample T-Test. Penelitian ini menggunakan media digital *storytelling* dengan tema cerita fiksi tentang hewan peliharaanmu. Tema cerita dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan Peserta didik yang mengandung nilai karakter profil pelajar pancasila. Selain itu, media audiovisual sendiri pada penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak menghasilkan keefektifan sebagai alat bantu media pembelajaran, terutama dalam meningkatkan prestasi Peserta didik. Untuk mengetahui keterampilan berbicara Peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Digital Storytelling*, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dengan

menggunakan lembar tes yang terdapat 5 Indikator Keterampilan Berbicara yaitu Kelancaran Berbicara, Pengucapan yang jelas, Menggunakan Kosakata yang sesuai Konteks, Ketepatan Struktur kalimat yang jelas, dan Pemahaman terhadap isi cerita.

### **Hasil dan Pembahasan**

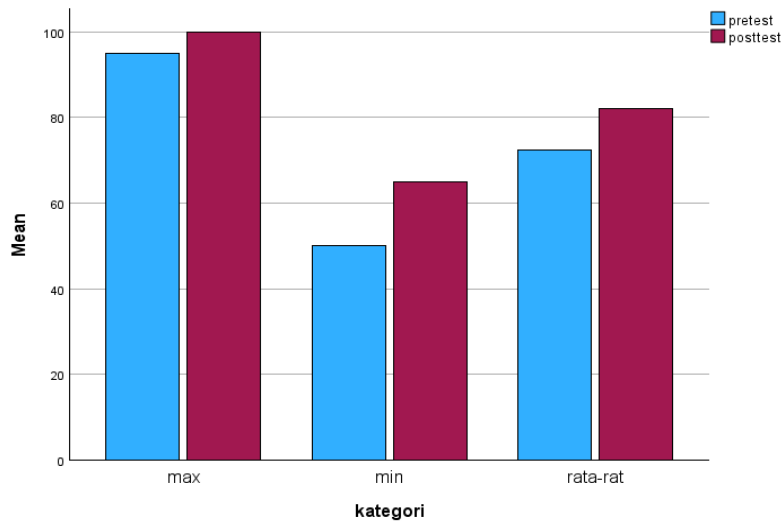
Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah penggunaan media cerita digital. Peningkatan tersebut terbukti signifikan secara statistic, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita digital memberikan pengaruh nyata terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Dengan demikian media cerita digital (*digital storytelling*) sangat sesuai untuk diberikan kepada peserta didik dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena media cerita digital mampu meningkatkan motivasi, membantu peserta didik memahami isi cerita, serta melatih keberanian menyampaikan informasi secara lisan. Berikut Gambar 1 tampilan cerita

digital (*digital storytelling*) yang III.  
diterapkan di SDN Summersari 1 kelas



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

Hasil grafik pada penilaian pretest Media Cerita Digital (*Digital Storytelling*), hasil Pretest posttest menunjukkan perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan bisa dilihat dari grafik gambar 2.



Gambar 2. Grafik Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar 2. Pada proses awal pembelajaran dapat diperoleh nilai minimum peserta didik sebesar 50 dan nilai maksimum sebesar 95 dengan rata-rata sebesar 72,39. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut kurang dari 80 maka nilai yang diperoleh masih tergolong rendah, sehingga dapat diharapkan dalam penilaian posttest nilai peserta didik meningkat dibandingkan nilai pretest. kriteria penilaian yang digunakan adalah unsur-unsur yang terdapat pada indikator keterampilan berbicara. Dari hasil pembelajaran setelah menggunakan media cerita digital terjadi peningkatan nilai pada peserta didik yaitu skor minimal yang diperoleh peserta didik naik menjadi 65, kemudian untuk nilai maksimal peserta didik naik menjadi 100 dan perolehan skor rata-rata 81. Dari nilai hasil posttest rata-rata perolehan nilai peserta didik naik dari 72,39 menjadi 81,95 nilai rata-rata yang diperoleh lebih dari 80 maka dapat

dikategorikan nilai posttest cukup tinggi. Dari data yang telah dideskripsikan maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai posttest berubah setelah diberikan perlakuan menggunakan media cerita digital (*digital storytelling*). Pada tahap selanjutnya data yang telah diperoleh kemudian diolah serta dianalisis menggunakan uji normalitas, Paired Sample T-test. Tahap awal dalam mengolah data ialah pengelolaan data menggunakan uji normalitas.

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, pada tahap ini merupakan syarat untuk menentukan jenis statistik yang akan dilakukan pada analisis selanjutnya. Dalam memudahkan peneliti untuk menghitung uji normalitas peneliti menggunakan software SPSS versi 31 dengan memakai uji Shapiro-Wilk. Berikut hasil perhitungan uji normalitas yang ada pada tabel 2.

**Tabel 2. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<b>Pretest</b>	.201	23	.017	.917	23	.056
<b>posttest</b>	.157	23	.149	.916	23	.055

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 2. Disimpulkan bahwa data antara pretest dan posttest yang diperoleh berdistribusi normal karena nilainya lebih besar dari 0,05. Tahap

selanjutnya akan menggunakan uji Sample T-test dengan berbantuan software SPSS Versi 31. Berikut hasil perhitungan uji Sample T-test dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Uji sample T-test**

	Mean	Deviation	Means	Lower	Upper	t	Df	Sig(2-tailed)
Pair 1 Pretest posttest	-9.565	6.200	1.293	-12.246	-6.884	-7.399	22	<.001

Berdasarkan uji paired sample T-test yang ada pada table 3. Dapat dilihat nilai Sig(2-tailed) sebesar 0,001 yang sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji paired Sample T-test, apabila nilai Sig(2-tailed) < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Karena nilai 0,001 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan h<sub>a</sub> diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita digital berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan adanya perubahan keterampilan berbicara peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media cerita digital.

Sebelum perlakuan, Sebagian peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan cerita, kurang runtut dalam Menyusun kalimat, serta belum mampu mengembangkan ide secara jelas. Setelah pembelajaran menggunakan media cerita digital, siswa terlihat lebih antusias, lebih berani berbicara di depan kelas dan mampu menyampaikan isi cerita dengan lebih berstruktur.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan uji paired sample T-test, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 72,39 mengalami peningkatan menjadi

81,95 pada posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita digital berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III Sekolah dasar.

Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik terjadi karena media digital *storytelling* mampu menyajikan cerita dalam bentuk visual, audio dan teks yang menarik sehingga membantu peserta didik memahami isi cerita dengan lebih mudah. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya mendengarkan cerita tetapi juga dapat melihat alur cerita secara lebih jelas sehingga memudahkan mereka dalam menceritakan kembali isi cerita dengan Bahasa mereka sendiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital *storytelling* dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Sekolah dasar (Fitra Putri, 2023). Melalui media tersebut, peserta didik dapat belajar menyusun kalimat, menyampaikan ide, serta mengungkapkan cerita secara lebih runtut dan jelas. Selain itu, kombinasi antara teknologi digital dan seni bercerita yang dapat meningkatkan

kemampuan komunikasi dan keterampilan berbicara peserta didik dengan memanfaatkan media digital *storytelling*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran. Penggunaan media digital memberikan dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa yang meliputi berbagai aspek salah satunya seperti keterampilan berbicara (Khoirunnisaa et al., 2025).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita digital *storytelling* memberikan pengaruh yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III sekolah dasar. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita digital berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III sekolah dasar.

Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pretest sebesar 72,39 menjadi 81,96 pada posttest serta hasil uji paired sample T-test yang menunjukkan nilai signifikan (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, media digital *storytelling* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

#### Daftar Pustaka

- Cahyanti, N. N. and E. Z. Nuroh, (2023). Digital Storytelling Media to Improve Students' Speaking Skills in Elementary School, *J. Educ. Technol.*, 7(2), 261-268.
- Creswell J. W. and C. J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*.
- Eka Putri and N. A. Kamali, (2023). Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini, *Smart Kids J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 35-45.
- Elvira, F. S. , F. Roshayanti, & S. Baedhowi, (2020). Efektifitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar, *J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, 4(3), 511-521.
- Elyani, E. P., Y. Al Arief, R. Amelia, and I. F. Asrimawati, (2022). Enhancing Students' Speaking Skill Through Digital Storytelling, *J. English Teaching, Appl. Linguist. Lit.* 5(2), 105
- Fitriana, S. N., E. Karlina Ambarwati, and D. Kartini, (2024). Implementing Digital Storytelling In Teaching Secondary School Students' Speaking Skills of Narrative Text: A Case Study, *J. Educ. Sci.*, 8(4), 582-593.
- Gunayasa, IBK. & M. Tahir, (2021). Pengaruh Metode Story Telling Terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Gugus III Jonggat Tahun Pelajaran 2020/2021, *PENDAGOGIA J. Pendidik. Dasar*, 1(3), 173-181.
- Handayani G.S.E, (2022). Penerapan metode storytelling pada pembelajaran berbicara, *J. Ilm. Pendidik. guru Sekol. dasar*, 6(1), 1-10.
- Ika Puspita A. M., (2019). A Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multiliterasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Siswa Sekolah Dasar, *MADROSATUNA J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2) 31-37.
- Ismi, I, Nur Khadijah Razak, and Desy Ayu Andhira, (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator

- And Explaining Siswa Kelas III SD Negeri 39 Pattongko Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai, *Blaz. J. Bhs. dan Sastra dalam Pendidik. Linguist. dan Pengembangan*, 2(1), 193-201.
- Khoirunnisa, A., Aldani V., N. A. Alwi, and S. S. Syam, (2025). Dampak Media Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia di SDN 10 Tiumang Kabupaten Dharmasraya. *DIDAKTIS Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 3(2), 55-66.
- Kirana, D., (2023). Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar, *LITERASI J. Ilm. Pendidik. Bahasa, Sastra Indones. dan Drh.*, 13(1), 163-168.
- Maruti, E. S., (2022). Ketahanan Literasi Anak-Anak di Masa Pandemi melalui Aplikasi Let' s Read (Children' s Literacy Resilience in a Pandemic Period Through the Let' s Read Application), *Indones. Lang. Educ. Lit.*, 7(2), 247.
- Munajah R., M. S. Sumantri, and Y. Yufiarti, (2022). The use of digital storytelling to improve students' writing skills, *Adv. Mob. Learn. Educ. Res.*, 3(1), 579-585.
- Nair, V. & M. M. Yunus, (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills, *Sustain.*, 13(17).
- Narestuti, A. S., D. Sudiarti, & U. Nurjanah, (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Bioedusiana J. Pendidik. Biol.*, 6(2), 305-317.
- Nurhaliza, N., U. Usman, and S. Sultan, (2022). Minat Baca Siswa SMP: Faktor Latar Belakang Ekonomi dan Pendidikan Keluarga (Middle School Students Reading Interests: Factors of Economic Background and Family Education), *Indones. Lang. Educ. Lit.*, 7(2), 323.
- Putri, F. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Model Digital Storytelling Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SDN Tanah Tinggi 09 Jakarta Pusat, *Ilm. pgsd fkip Univ. mandiri*, vol. 09.
- Sadik A., (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning, *Educ. Technol. Res. Dev.*, 56(4), 487-506.
- Solissa E. M., U. Yonaevy, D. Anggraheni, K. Febianti, and T. Taqiyuddin, (2024). Utilisation of Digital Storytelling to Increase Student Learning Motivation, *World Psychol.*, 3(1), 14-27.
- Tarigan, (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, 3-8.