

## **PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *STORYTELLING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SDN 158 PALEMBANG**

Muhammad Sirajuddin<sup>1</sup>, Liza Murniviyanti<sup>2</sup>, David Budi Irawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa FKIP Universitas PGRI Palembang

<sup>3</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : [1judienbae@gmail.com](mailto:1judienbae@gmail.com),

[2lizamurniviyanti@univpgripalembang.ac.id](mailto:2lizamurniviyanti@univpgripalembang.ac.id), [3Davidbudi.irawan@gmail.com](mailto:3Davidbudi.irawan@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Learning media is an important factor in the learning process. One of the problems of education in Indonesia is the limited use of learning media in the learning process. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of digital storytelling media in Indonesian language learning at SDN 158 Palembang. The research method used was the R&D (Research and Development) method with the ADDIE development model. The results of the study showed that the validity aspect obtained from the validator or experts obtained an average percentage of expert validation results of 92% so that it falls into the "very valid" criteria. The results of the user trial were 94%, the small group trial was 94.8%, and the big group trial was 92.72%. Based on the percentage of the trial results, it can be concluded that digital storytelling media obtained an average percentage of 93.84% so that it meets the "very practical" criteria. The post-test assessment data obtained a percentage of 92.59%. So it can be concluded that the digital storytelling media developed falls into the "very effective" criteria. So it can be concluded that the development of digital storytelling media in Indonesian language learning at SDN 158 Palembang is very feasible to use because it obtained the categories "very valid", "very practical", and "very effective".*

*Keywords: Digital Storytelling, Indonesian Language Learning, Media Development.*

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media digital *storytelling* pada pembelajaran bahasa Indonesia SDN 158 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek kevalidan yang diperoleh dari validator atau para ahli diperoleh presentase rata-rata hasil validasi ahli sebesar 92% sehingga masuk dalam kriteria "sangat valid". Hasil dari uji coba terhadap *users* 94%, uji coba *small group* 94,8%, dan uji coba *big group* 92,72%. Berdasarkan presentase hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan media digital *storytelling* memperoleh presentase rata-rata 93,84% sehingga memenuhi kriteria "sangat praktis". Data penilaian hasil *post test* memperoleh presentase 92,59%. Sehingga dapat disimpulkan media digital *storytelling* yang dikembangkan masuk dalam kriteria "sangat efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital *storytelling* pada pembelajaran bahasa Indonesia SDN 158 Palembang sangat layak digunakan karena memperoleh kategori "sangat valid", "sangat praktis", dan "sangat efektif".

Kata Kunci: Digital Storytelling, Pengembangan Media, Pembelajaran Bahasa Indonesia

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan diartikan sebagai upaya secara sadar untuk mewariskan budaya dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. Pendidikan dilakukan dengan lingkungan belajar serta kegiatan pembelajaran supaya peserta didik aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, dan kemampuan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Secara sederhana dan umum pengertian pendidikan adalah upaya manusia untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan-kemampuan jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai sosial dan budaya (Rahman et al., 2022).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Balai Pustaka menyebutkan, bahwa kata "Pendidikan" berasal dari akar kata "Didik" yang berarti memelihara dan memberi latihan (mengajar, menuntun, membimbing) mengenai budi pekerti dan kecerdasan berfikir, adapun pendidikan memiliki arti yaitu proses perubahan sikap dan perilaku

seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan menjadikan seseorang menjadi lebih dewasa melalui usaha pengajaran, pelatihan, proses pendidikan, metode, dan tindakan mendidik.

Pada proses pendidikan di sekolah, proses pembelajaran merupakan hal yang utama. Dalam proses pembelajaran guru perlu menguasai beberapa alternatif supaya siswa dapat belajar dengan baik. Salah satunya penguasaan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

Pendidikan di bidang ilmu dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat cepat, sehingga menuntut memanfaatkan teknologi untuk membenahi pembelajaran yang bermutu demi berhasilnya tujuan pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran harus disepadankan dengan penyampaian materi pembelajaran yang dipersiapkan oleh pendidik baik itu guru ataupun dosen. Selain memanfaatkan buku teks dalam proses belajar mengajar, tenaga pengajar juga dituntut untuk

menguasai media pembelajaran. Tetapi pada umumnya sekolah belum bisa menghadirkan media pembelajaran alternatif selain buku, modul, dan majalah. Pendidikan abad 21 mengharuskan pendidik menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman (Pratiwi. E et al., 2023).

Pendidikan sekolah dasar adalah suatu kegiatan pendidikan yang diperoleh seseorang, yang dilaksanakan secara teratur, sistematis, dan terarah. Dilaksanakan oleh sebuah lembaga pendidikan, lembaga ini menyelenggarakan program pendidikan enam tahun untuk anak-anak berusia antara 6–12 tahun, dari kelas satu hingga kelas enam (Evi, 2020). Peserta didik diajarkan berbagai mata pelajaran dasar, seperti matematika, ilmu pengetahuan alam (IPA), ilmu pengetahuan sosial (IPS), pendidikan pancasila, dan khususnya bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah mengajarkan siswa kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan

fungsinya. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku baik lisan maupun tulisan, menikmati dan merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa kesatuan dan bahasa resmi, memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan yang berbeda (Ali, 2020).

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang mampu disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum ada (David, 2020).

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan faktor penting untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti medium, yang secara harfiah

berarti perantara atau penyampai suatu pesan. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan optimal. Saat ini proses pembelajaran tidak hanya tefokus pada buku dan papan tulis saja, namun banyak juga media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru (Fadilah et al., 2023).

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti membahas media digital storytelling untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Menurut (Mutiatun, 2021), storytelling merupakan frase yang terdiri dari dua kata, yaitu story (cerita) dan telling (penceritaan). Sederhananya yang dimaksud dengan storytelling adalah kegiatan menceritakan cerita. Adapun media digital dalam pembelajaran merupakan pengantar pesan berupa materi pelajaran yang dirancang, dibuat, didistribusikan oleh guru, dan

disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan perangkat elektronik digital (Fauzan & Fara, 2020).

Digital storytelling merupakan media berupa video pendek berdurasi 3 hingga 15 menit yang memadukan gambar, suara, dan musik, untuk menyampaikan informasi. Penyampaian informasi dapat berupa cerita, pesan, atau materi pembelajaran (Yuliana & Putri, 2021). Pada penelitian ini peneliti mengambil pelajaran bahasa Indonesia pada bab 6 materi kalimat efektif semester II kelas IV SD.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 158 Palembang pada bulan November 2024 peneliti menemukan permasalahan seperti kurangnya minat belajar siswa karena penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal atau kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru saat dikelas. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital storytelling belum pernah digunakan pada SD tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas peneliti mengembangkan media digital storytelling sehingga pembelajaran

lebih menarik dan menyenangkan, serta diharapkan mampu membangkitkan minat belajar peserta didik karena penggunaan media pembelajaran yang lebih maksimal.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nurul Annisa et al., 2024) pernah melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS SD untuk Membangkitkan Minat Belajar Generasi Milenial”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital storytelling pada materi uang yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi masing-masing sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli Bahasa sebesar 78,66% dengan kategori layak, dan ahli media sebesar 93% dengan kategori sangat layak atau valid. Berdasarkan hasil perolehan dapat disimpulkan bahwa media digital storytelling layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Hendiyani, 2024) melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Animasi berbasis Storytelling untuk Meningkatkan Pemahaman Materi

Proklamasi pada Siswa Kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata ahli media 91,4% dengan kategori “sangat layak”, skor rata-rata ahli materi sebesar 82% kategori “sangat layak”, validasi sekolah 86% kategori “sangat layak”, respon peserta didik “sangat positif” dengan rata-rata skor yang diperoleh >80%, dan produk yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi proklamasi. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat kembali disimpulkan bahwa media digital storytelling dapat dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan akan didesain dengan beberapa aplikasi yakni aplikasi Leonardo.Ai, Runway dan digabungkan dengan aplikasi Capcut. Selanjutnya produk yang diuji cobakan dengan pertimbangan hasil observasi diketahui bahwa SDN 158 Palembang sudah mempunyai fasilitas yang mendukung proses pembelajaran dan juga untuk menguji produk yang belum pernah digunakan sekolah dalam pembelajaran,

khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian, dengan judul “Pengembangan Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 158 Palembang”.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2022, p. 30). Dengan begitu penelitian dan pengembangan ini berudaha mengembangkan secara sistematis agar menghasilkan produk dengan menguji kevalidan dan kepraktisannya. Untuk menghasilkan produk yang layak digunakan maka peneliti melakukan penelitian yang berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan menguji kevalidan produk tersebut agar layak digunakan.

Dalam penelitian ini mengembangkan produk berupa media digital storytelling untuk mengatasi kurangnya minat belajar siswa karena kurang maksimalnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Teknik yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data berdasarkan fakta yang sedang terjadi. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data yaitu observasi, angket, dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, analisis kevalidan yang diuji validitasnya oleh tiga validator yang berupa ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Analisis kepraktisan yang diuji kepraktisannya menggunakan angket respon guru dan respon peserta didik melalui uji coba terhadap *users*, uji coba *small group*, dan uji coba *big group*. Dan analisis

keefektifan yang diuji menggunakan *post test*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Peneliti melakukan observasi pada tempat penelitian untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, bagaimana kondisi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, media apa yang digunakan dalam pembelajaran terutama pembelajaran bahasa Indonesia, dan bagaimana sarana dan prasarana yang ada disekolah untuk digunakan dalam pembelajaran. Sehingga peneliti nantinya bisa mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang ada disekolah tersebut.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital storytelling berupa video animasi, dimana media ini didesain menggunakan aplikasi Leorando.Ai Versi 2.9 dan Runway gen 2, dan digabungkan dengan aplikasi Capcut versi 5.3.0. Sehingga diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Pada penelitian ini peneliti harus melalui beberapa tahap sebelum diterapkan kepada peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVB yang berjumlah 27 siswa. Dalam penelitian peneliti menggunakan teknik pengumpulan data angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang ditujukan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Angket juga ditujukan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media melalui uji coba terhadap *users*, uji coba *small group*, dan uji coba *big group*. Selanjutnya tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media yang peneliti kembangkan melalui *post test*. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk bukti dalam bentuk foto.

### **Hasil Uji Kevalidan Media Digital Storytelling**

Setelah melakukan validasi kepada validator atau para ahli untuk menguji kevalidan media digital storytelling yang dikembangkan, peneliti memperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 1 Hasil Akhir Validasi**

| No. | Aspek       | Presentase | Kategori     |
|-----|-------------|------------|--------------|
| 1.  | Ahli Media  | 92%        | Sangat Valid |
| 2.  | Ahli Bahasa | 88%        | Sangat Valid |
| 3.  | Ahli Materi | 96%        | Sangat Valid |
|     | Rata-rata   | 92%        | Sangat Valid |

(Sumber : Hasil olah data primer, 2025).

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa hasil validasi ahli media memperoleh presentase 92%, ahli bahasa memperoleh presentase 88%, dan ahli materi memperoleh presentase 92%. Maka diperoleh presentase rata-rata sebesar 92%, sehingga masuk dalam kategori “sangat valid”.

### Hasil Uji Kepraktisan Media Digital Storytelling

Setelah mengumpulkan data melalui uji coba terhadap *users*, uji coba *small group*, dan uji coba *big group* untuk menguji kepraktisan media digital storytelling yang dikembangkan, peneliti memperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 2 Hasil Uji Kepraktisan**

| No. | Aspek                          | Presentase | Kategori       |
|-----|--------------------------------|------------|----------------|
| 1.  | Uji coba terhadap <i>users</i> | 94%        | Sangat Praktis |
| 2.  | Uji coba <i>small group</i>    | 94,8%      | Sangat Praktis |
| 3.  | Uji coba <i>big group</i>      | 92,72%     | Sangat Praktis |

| Rata-rata | 93,84% | Sangat Praktis |
|-----------|--------|----------------|
|-----------|--------|----------------|

(Sumber : Hasil olah data primer, 2025).

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa hasil uji coba terhadap *users* memperoleh presentase 94%, uji coba *small group* memperoleh presentase 94,8%, dan uji coba *big group* memperoleh presentase 92,72%. Maka diperoleh presentase rata-rata sebesar 93,84%, sehingga masuk dalam kategori “sangat praktis”.

### Hasil Uji Keefektifan Media Digital Storytelling

Setelah mengumpulkan data untuk menguji kepraktisan media digital storytelling yang dikembangkan melalui tahap *post test* kepada peserta didik setelah diperlakukan tahap implementasi, peneliti memperoleh data hasil tes peserta didik kelas IV B yang dilihat berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Berikut merupakan hasil tes peserta didik :

**Tabel 4.14 Hasil Data Post test**

| No. | Nama Peserta Didik (Inisial) | Perolehan Nilai | Keterangan |
|-----|------------------------------|-----------------|------------|
| 1.  | ARZK                         | 80              | Tuntas     |
| 2.  | AAI                          | 80              | Tuntas     |
| 3.  | AA                           | 70              | Tuntas     |
| 4.  | DTZ                          | 80              | Tuntas     |
| 5.  | DA                           | 90              | Tuntas     |
| 6.  | FA                           | 90              | Tuntas     |

|     |      |    |              |
|-----|------|----|--------------|
| 7.  | FW   | 90 | Tuntas       |
| 8.  | FA   | 90 | Tuntas       |
| 9.  | HAM  | 60 | Tidak Tuntas |
| 10. | KPA  | 90 | Tuntas       |
| 11. | MAAA | 80 | Tuntas       |
| 12. | MHF  | 80 | Tuntas       |
| 13. | MFRA | 90 | Tuntas       |
| 14. | MIK  | 90 | Tuntas       |
| 15. | MJA  | 80 | Tuntas       |
| 16. | NRP  | 80 | Tuntas       |
| 17. | NAA  | 90 | Tuntas       |
| 18. | NTA  | 80 | Tuntas       |
| 19. | OW   | 90 | Tuntas       |
| 20. | R    | 80 | Tuntas       |
| 21. | RMA  | 80 | Tuntas       |
| 22. | RR   | 90 | Tuntas       |
| 23. | SAF  | 70 | Tuntas       |
| 24. | SR   | 90 | Tuntas       |
| 25. | SS   | 90 | Tuntas       |
| 26. | TFK  | 60 | Tidak Tuntas |
| 27. | ZA   | 90 | Tuntas       |

(Sumber : Hasil olah data primer, 2025).

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{\text{Peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\% \\ \text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{25}{27} \times 100\% \\ \text{Ketuntasan klasikal} &= 92,59\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil data *post test* yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat dua peserta didik yang tidak tuntas dalam tes dan dua puluh lima peserta didik yang tuntas dari dua puluh tujuh peserta didik. Hasil presentase diperoleh 92,59% sehingga masuk dalam kategori “sangat efektif”.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian mengenai “Pengembangan Media Digital Storytelling Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 158

Palembang” dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dari data keseluruhan “Pengembangan Media Digital Storytelling Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 158 Palembang” diperoleh kevalidan dari validator atau para ahli yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru, maka diperoleh presentase rata-rata hasil validasi ahli sebesar 92% sehingga masuk dalam kriteria “sangat valid”.

Dari data keseluruhan “Pengembangan Media Digital Storytelling Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 158 Palembang”. Hasil dari uji coba terhadap users 94%, uji coba small group 94,8%, dan uji coba big group 92,72%. Berdasarkan presentase hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan media digital storytelling memperoleh presentase rata-rata 93,84% sehingga memenuhi kriteria “sangat praktis”.

Dari data penilaian hasil *post test* “Pengembangan Media Digital Storytelling Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 158 Palembang” memperoleh presentase 92,59% . Sehingga dapat disimpulkan

media digital storytelling yang dikembangkan masuk dalam kriteria “sangat efektif”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Munawwarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Journal Mathematics*, 8(2), 430–437.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.  
<https://doi.org/10.31851/Pernik.V3i2.4839>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294.  
<https://doi.org/10.55606/Jsr.V1i1.993>
- Asti, P. (2024). Pengembangan Media Digital Storytelling Pada Muatan Pembelajaran Ppkn Kelas Iv Sekolah Dasar. *Repository Universitas Negeri Jakarta*.
- Azis, R. (2019). Hakikat Dan Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 292–300.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.  
<https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Dalimunthe, W. T., & Darwis, U. (2024). Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Ii Sd Negeri 117478 Simatahari. 4(1), 4089–4098.
- David, B. I. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspire dalam pembelajaran subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 1-10
- Dea Safira. (2022). Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas V Sd Negeri 41 Lubuklinggau. *Ljse: Linggau Journal Science Education*, 2(2), 1–17.  
<https://doi.org/10.55526/Ljse.V2i2.215>
- Evi, T. (2020). Manfaat Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 72–75.  
<https://doi.org/10.31004/Jpdk.V1i2.589>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1(2), 1–17.
- Fauzan, M., & Fara, E. W. (2020). Desain Pengembangan Media Digital Untuk Mengenalkan Angka Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab Vi*, 337–351.  
<https://www.maxmanroe.com/Vid/Umum/Pengertian-Digital.html>

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i1.40>
- Hanum Luthfiah, Rianingsih Putri Lassari, Sabrina Aulia Rahma, S. S. (2023). *Upaya Melestarikan Kebudayaan Indonesia Berbasis Digital Storytelling Di Sekolah Dasar*. 2(12), 1–23.
- Harahap, H. S. (2019). Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flash Dalam Komputer Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 5(2), 54–66. <https://doi.org/10.36987/Jpbn.V5i2.1356>
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–29. <http://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Sd Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hasibuan, L. R. (2023). Penggunaan Metode Digital Storytelling Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong. *Etd.Uinsyahada*, 16.
- Hendiyani, F. F. (2024). Pengembangan Media Animasi Berbasis Story Telling Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Proklamasi Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 18(1), 44. <https://doi.org/10.52434/Jpu.V18i1.2732>
- Herdayati, & Syahrial. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *Online Int. Nas*, 7(1).
- Hikmah, N., Kuswidianarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sd Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Junaedi Ifan. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar*, 3(2).
- Kamal, M. (2020). Research And Development (R&D) Tadribat / Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials arabic Language. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1).
- Khairunnisa, T. (2023). Pengaruh Digital Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelompok B Di Tk Negeri Seroja Kecamatan Pelayung. *Repository.Unja*, 18.
- Maulana, R., Iswanto, B. H., & Fitri, U. R. (2023). Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek Pada

- Materi Difraksi Celah Ganda. *Lontar Physics Today*, 2(3), 113–116.  
<https://doi.org/10.26877/Lpt.V2i3.16650>
- Mizkat, E. (2019). Analisis Penggunaan Kalimat Efektif Pada Penulisan Kritik Dan Saran Mahasiswa Fkip Una. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 7(1), 19–32.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(1), 20–28.  
<https://doi.org/10.17509/Ijpe.V3i1.16060>
- Murniviyanti, L., & Selegi, S. F. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku Di Kelas IV SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 22(1), 66-79.
- Mutiatur, S. (2021). Story Telling Menggunakan Media Gambar Berbasis Pengetahuan Lokal Madura Sebagai Strategi Dalam Berbicara Siswa Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 93–96.  
<https://doi.org/10.21107/Metalingua.V6i2.12410>
- Nasution, S., Nurbaiti, & Arfannudin. (2021). *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat Smpkelas Vii*. Guepedia.
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal Dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122.  
<https://doi.org/10.33487/Edumaspul.V4i1.230>
- Nurul Annisa, Y., Hermansah, B., Ratih Ayu, I., Pgri Palembang, U., Jend Yani Lorong Gotong Royong, J. A., Seberang Ulu, K. I., Palembang, K., & Selatan, S. (2024). Pengembangan Media Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Sd Untuk Membangkitkan Minat Belajar Generasi Millennial. *Journal On Education*, 06(02), 11183–11196.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 586–595.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit Unm, Gedung Perpustakaan Lt.1 Kampus Unm Gunungsari Jl. Raya Pendidikan 90222.
- Pratiwi, E., Rosmiyati, E., Sari, D. K., & Noviati, N (2023). PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF APLIKASI JOHNNY GRAMMAR'S WORD CHALLENGE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1121-1125.
- Putri, E., Anggraini, T. R., & Permanasari, D. (2022). Pemakaian Kalimat Efektif Pada Tajuk Rencana Harian Umum Lampung Post Edisi Januari 2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Stkip Pgri Bandar Lampung*, 4(2), 1–11.  
<http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani,

- A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., & Sahabuddin, I. A. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara, Mei 2023 Anggota Ikapi Jawa Tengah No.225/Jte/2021.
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)* (M. S. Sofia Yustiyani Suryandari, S.E. (Ed.)). Alfabeta, Cv.
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar*. Deepublish (Cv Budi Utama).
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Yume : Journal Of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/Yum.V3i3.778>
- Wulandari, T. W., Solohatulmilah, E., & Mualimah, E. N. (2023). Pengaruh Media Digital Storytelling Kanal Youtube “Gromore Studio Series” Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Materi Hikayat Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E 4 Di Sma Negeri 1 Bayah. *Desanta: Indonesia Of Interdisciplinary Journal*, 4(1), 90–98.
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.25008/Jitp.V1i1.7>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/Equi.V19i01.3963>