

## VIDEO DIGITAL STORYTELLING BERBANTUAN BONEKA TANGAN PADA CERITA DONGENG KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Rita Sundari<sup>1</sup>, Dwi Agus Setiawan<sup>2</sup>, Denna Delawanti Chisyarani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

[1sundaririta370@gmail.com](mailto:sundaririta370@gmail.com), [2setiawan@unikama.ac.id](mailto:setiawan@unikama.ac.id),

[3dennadelawanti@unikama.ac.id](mailto:dennadelawanti@unikama.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The low ability of students to understand and reconstruct fairy tales indicates the need for innovation in Indonesian language learning media. The use of conventional methods makes students less active and makes it difficult to grasp the content and moral messages of the story. This study aims to develop a digital storytelling video media assisted by hand puppets that is feasible, practical, and effective for use in learning, especially to support students' ability to retell the story and explore moral values. The study was conducted at SDN Tanjungrejo 1 Malang with 23 fourth-grade students as subjects, using qualitative and quantitative data approaches through the ADDIE Research and Development (R&D) model. The instruments used included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, observation sheets, and pretests and posttests. The product was developed in the form of a video entitled "Lyli Yang Sombong", with hand puppet characters, presented in an attractive manner and uploaded on the Youtube platform for easy access. The validation results from material, language, and media experts showed an average feasibility of 88,33% (feasible category). Field trials showed an increase in students' active participation in learning. Students were more attentive, built imagination, and created emotional connections with the story characters. The pretest and posttest results showed significant results, with an average N-Gain of 0,81 (high category). Practicality was also high, with teacher responses of 85% and 90% respectively. Thus, this medium has proven to be feasible, practical, and effective in teaching storytelling in elementary schools.*

**Keywords:** *digital storytelling, hand puppets, fairy tales*

### **ABSTRAK**

Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan menyusun kembali cerita dongeng menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan metode konvensional membuat siswa kurang aktif serta kesulitan menangkap isi dan pesan moral cerita. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video digital *storytelling* berbantuan boneka tangan yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk mendukung kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita dan menggali

nilai-nilai moral. Penelitian dilakukan di SDN Tanjungrejo 1 Malang subjek 23 siswa kelas IV, menggunakan pendekatan data kualitatif dan kuantitatif melalui metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, lembar observasi, serta *pretest* dan *posttest*. Produk dikembangkan dalam bentuk video berjudul “Lyli Yang Sombong”, dengan karakter boneka tangan, disajikan secara menarik dan diunggah di platform *Youtube* agar mudah diakses. Hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 88,33% (kategori layak). Uji coba lapangan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih perhatian, membangun imajinasi, serta menciptakan keterhubungan emosional dengan karakter cerita. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan signifikan, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,81 (kategori tinggi). Tingkat kepraktisan juga tinggi dengan respons guru sebesar 85% dan 90%. Dengan demikian, media ini terbukti layak, praktis, dan efektif dalam pembelajaran dongeng di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** boneka tangan, *storytelling*, video

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah mengubah sistem pendidikan, baik bagi guru maupun siswa (Muti & Fadel, 2024). Guru dituntut menguasai TIK, dan siswa perlu dibekali kemampuan belajar aktif, kreatif dan mandiri melalui media interaktif (Eirlangga, 2024). Teknologi menjadi sarana penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari (Harahap, 2019).

Namun, praktik pembelajaran di Sekolah Dasar masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi. Guru cenderung menggunakan media konvensional seperti buku teks dan

kurangnya variasi dalam media pembelajaran mempengaruhi partisipasi siswa yang rendah, menurunnya semangat belajar mereka, dan terbatasnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Tanjungrejo 1 Malang, khususnya di kelas IV, menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita dongeng masih berlangsung secara tradisional. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas hanya pada buku teks, tanpa penguatan dari media digital yang lebih dinamis. Berdasarkan data observasi, sebanyak 85% siswa mengalami kesulitan dalam memahami alur cerita yang mereka

dengarkan, tidak mampu menceritakan kembali cerita dongeng, dan juga kesulitan menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam cerita. Ini menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa secara kognitif maupun efektif dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru belum pernah mengintegrasikan sebuah pembelajaran tradisional diintegrasikan dengan sebuah teknologi, selain itu integrasi media berbasis teknologi ke dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Padahal media pembelajaran berbasis video digital, khususnya video digital storytelling, dapat menjadi alternatif solusi yang efektif. Media ini mampu menggabungkan elemen visual, audio, narasi, animasi, dan teks untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan menyentuh berbagai gaya belajar siswa (Daud et al., 2019). Dengan adanya permasalahan pada proses pembelajaran tersebut, perlu adanya upaya pengembangan media pembelajaran tradisional yang diintegrasikan pada sebuah teknologi yakni berupa video digital storytelling berbantuan boneka tangan.

Video digital storytelling merupakan media audio visual yang menyajikan kisah dalam bentuk video dengan kombinasi gambar, teks, animasi serta efek suara untuk membuat cerita lebih menarik untuk dipahami (Andreanty et al., 2024). Media ini mampu meningkatkan minat belajar karena menggabungkan elemen narasi dan multimedia yang dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa (Aryati et al., 2024). Selain itu, video ini dapat diakses ulang sesuai kebutuhan, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan memperdalam materi (Fortinasari et al., 2022). Pengalaman belajar yang disajikan secara visual dan auditif juga meningkatkan keterlibatan emosional siswa serta memperkuat retensi informasi dibandingkan pembelajaran konvensional (Lestari & Apoko, 2022). Selain menarik secara visual, video digital storytelling juga mendorong kreativitas dan imajinasi siswa, dengan mengaitkan materi pembelajaran pada pengalaman pribadi atau mendorong mereka menciptakan diri sendiri (Latifah, 2021). Dalam konteks pembelajaran dongeng dengan subtema "Asal-usul" kegiatan bercerita dapat memperluas

cara berpikir siswa (May & Fitri, 2024). Untuk mendukung proses bercerita ini, digunakan boneka tangan sebagai alat bantu visual yang mampu meningkatkan imajinasi, kedekatan emosional, dan fokus siswa dalam memahami cerita (Salma & Kurniasari, 2022). Salah satu alat bantu yang digunakan adalah boneka. Boneka dapat membantu meningkatkan kemampuan fantasi dan imajinasi anak (Krisanti, 2020). Salah satu jenis boneka yang cocok digunakan dalam bercerita adalah boneka tangan. Boneka tangan terbuat dari dasar kain, dan memiliki bentuk seperti manusia atau hewan yang memiliki wajah, tangan, dan tubuh yang dapat digerakkan dengan jari-jari tangan (Sofi & Praheto, 2023).

Boneka tangan ini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media interaktif yang mampu menarik perhatian, membangun kedekatan emosional, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Ardhana et al., 2024). Dengan memanfaatkan boneka tangan dalam video digital storytelling ini guru dapat menghadirkan karakter yang hidup, sehingga pesan atau materi pembelajaran dapat tersampaikan

dengan lebih efektif. Karakter boneka tangan yang dimainkan secara ekspresif dapat membantu siswa memahami cerita dengan lebih baik (Fitroh, 2015).

Integrasi antara boneka tangan dengan video digital storytelling juga memberikan peluang kepada guru untuk mengemas materi dengan cara yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik abad 21 yang terbiasa dengan media visual dan interaktif (Pranata, 2017). Kolaborasi antara teknologi dan alat peraga tradisional seperti boneka tangan menciptakan pembelajaran yang holistik.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video digital storytelling dengan boneka tangan ini memiliki dampak besar dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan (Tiara & Handayani, 2023) menemukan bahwa penggunaan teknologi dalam storytelling membuat siswa lebih tertarik dan aktif, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam bercerita. Penelitian yang dilakukan oleh (Pranata, 2017) menunjukkan bahwa media boneka tangan berbasis digital storytelling dengan subtema keberagaman budaya bangsa berhasil meningkatkan hasil belajar

siswa dan terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian pengembangan tentang media boneka tangan yang dijalankan oleh (Nurwahyu, 2022) menghasilkan produk video digital storytelling dengan karakter boneka hewan yang layak dan valid untuk dilakukan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Sejalan dengan paparan diatas, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan pada tema Asal-asul kelas IV dengan judul “Pengembangan Video Digital Storytelling Berbantuan Boneka Tangan pada Cerita Dongeng” Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pembelajaran ini adalah model Research and Development (R&D). Menurut (Rustamana, 2024) Reserhc and Development adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengevaluasi tingkat keefektifannya. Peneliti dalam penelitian in

menggunakan jenis model R&D yang diimplementasikan oleh peneliti adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki kerangka kerja yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, and evaluasi (Rachma, 2023). Penggunaan model ADDIE diperuntukan untuk memastikan pengembangan produk dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

Uji coba media yang dikembangkan dilakukan dalam beberapa tahap yaitu uji coba ahli dan uji coba pengguna . Uji coba produk dilakukan kepada para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengevaluasi tingkat kevalidan produk tersebut. Jika sudah ada saran dan masukan serta revisi dari uji coba ahli maka selanjutnya produk akan di revisi terlebih dahulu sebelum diuji coba pada pengguna yaitu guru dan siswa kelas IV SDN 1 Tanjungrejo, produk akan dinilai tingkat tingkat kemenarikannya, sekaligus kepraktisan dan keefektifan produk. Kegiatan uji coba ini akan dilakukan uji coba lapangan terdiri dari seorang guru dan 23 siswa kelas IV. Pada saat uji lapangan dilakukan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum

siswa menggunakan media, dengan tujuan mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah media digunakan dalam proses pembelajaran, siswa kemudian mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar, digunakan rumus N-Gain. Dengan rumus ini peneliti bisa mengetahui apakah peningkatan hasil belajar termasuk dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi, angket respon guru, angket respon siswa, tes, dan dokumentasi. Lembar validasi dalam penelitian ini merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi kevalidan, kemenarikan dan kepraktisan dari produk. Angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data kepraktisan dan kemenarikan produk. Sementara itu, Angket respon guru digunakan untuk memperoleh data mengenai kemenarikan dan kepraktisan produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, bentuk angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket skala likert. Tes digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil belajar

siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video digital *storytelling* berbasis boneka tangan. Sedangkan Metode dokumentasi digunakan untuk mendukung dan memperkuat kepercayaan, serta memberikan bukti suatu peristiwa dalam penelitian pengembangan.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan terhadap produk yang dikumpulkan melalui uji ahli dan uji pengguna menggunakan instrumen pengumpulan data. Data kuantitatif berupa pemerolehan skor yang diperoleh saat uji ahli dan uji pengguna dari instrumen pengumpulan data serta skor hasil pretest dan posttest untuk mengetahui tingkat keefektifan produk. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria skala likert yaitu (1) Kurang baik, (2) Cukup, (3) Baik, dan (4) Sangat baik (Syofian, 2015).

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

Penelitian pengembangan ini mengembangkan video digital *storytelling* berbantuan boneka tangan. Pengembangan video digital *storytelling* menggunakan model

ADDIE. Pertama tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Tanjungrejo 1 Malang, khususnya materi cerita dongeng, masih bersifat konvensional. Guru belum mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, dan 85% siswa mengalami kesulitan memahami alur dan pesan moral cerita. Siswa juga menunjukkan kurang fokus, rendahnya keterlibatan kognitif dan efektif, serta ketidakmampuan menyusun kembali cerita dongeng yang telah didengar.

Kedua tahap desain atau perancangan, Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menyusun alur cerita, konsep media, serta integrasi teknologi yang akan digunakan. Tahap ini digital storytelling yang digunakan yakni video dimana peneliti menggunakan aplikasi canva untuk mendesain video. Ukuran video yang digunakan yakni 16:9 landscape dengan format MP4 resolusi 1080 (full HD), kemudian wallpaper yang akan digunakan dalam video menyesuaikan latar tempat yang terdapat dalam cerita. Peneliti juga mempertimbangkan penggunaan musik latar dan efek suara yang mendukung suasana cerita. Pada

cerita dongeng peneliti akan bercerita tentang “Lili Yang Sombong” adapun komponen yang dimunculkan dalam pembuatan cerita ini adalah peneliti membuat cerita yang humoris agar anak-anak tertarik. Peneliti juga menggunakan bantuan boneka tangan untuk bercerita, karakter boneka tangan yang digunakan yakni boneka tangan berkarakter manusia yang bernama Lili, peneliti juga memanfaatkan fitur YouTube untuk mengupload media sebagai konten pembelajaran.

Ketiga tahap pengembangan, peneliti menyusun dan mengimplementasikan rencana desain yang telah dibuat ke dalam bentuk video. Peneliti memastikan materi yang disusun mudah dipahami oleh siswa kelas IV, serta bahasa yang disajikan sederhana dan komunikatif. Untuk memastikan kelayakan produk, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi ahli yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Para ahli bertindak sebagai validator untuk menilai kelayakan video dari berbagai aspek, seperti isi materi, kebahasaan, serta tampilan media. Kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli bersifat kualitatif yang digunakan sebagai

dasar dalam merevisi serta menyempurnakan produk agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran. Tabel 1 berikut menyajikan hasil validasi dari masing-masing ahli beserta kategori keyakannya.

**Tabel 1 Hasil Validasi Oleh Validator**

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	80%	Layak
Ahli Bahasa	91%	Layak
Ahli Media	94%	Layak

Validasi menunjukkan bahwa isi telah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, bahasa sesuai dengan pemahaman siswa kelas IV, dan tampilan visual dinilai mendukung pembelajaran. Rata-rata nilai dari seluruh validator adalah 88,33% yang dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain data kuantitatif, masukan kualitatif dari para validator juga menjadi acuan penting dalam proses revisi berikut tabel 2 menyajikan hasil validasi dari validator.

**Tabel 2. Analisis produk sebelum dan sesudah revisi**

No	Produk Sebelum Revisi	Produk setelah revisi
1.	 Wallpaper belakang sebaiknya diganti warna merah juga.	 Wallpaper belakang sudah diubah menjadi warna merah.

2.



Penilaian dari ahli media dari aspek kelayakan kegrafikan mendapat presentase 94% dengan kategori layak. Video digital storytelling dinilai layak oleh ahli media karena desain yang digunakan sangat mendukung pembelajaran. Tampilan ilustrasi yang menarik mempermudah siswa dalam mempelajari cerita dongeng temuan ini sejalan dengan (Pranata, 2017) bahwa desain visual dalam media berperan penting dalam meningkatkan perhatian siswa. Dengan mengintegrasikan sebuah pembelajaran tradisional dengan teknologi ini minat siswa akan lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran (Pranata, 2017). Hasil pengembangan produk akhir yang telah direvisi berdasarkan penilaian serta saran dari validator adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. Tampilan Barcode Video Pembelajaran Digital Storytelling**

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan video digital *storytelling* di kelas IV SDN Tanjungrejo 1 Malang. Uji coba diikuti 23 siswa dan 1 guru sebagai pengamat. Siswa diminta untuk menceritakan kembali cerita dongeng secara singkat. Sementara peneliti melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung.

**Tabel 3. Hasil uji kepraktisan Produk**

Validator	Presentase	Kategori
Praktisi Guru	90%	Sangat Baik
Siswa	85%	Layak

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa antusias, tidak mudah bosan dan fokus. Angket ini menunjukkan 85% siswa menyatakan tertarik belajar menggunakan media ini, selaras dengan temuan Pramudita, (2025) yang menyatakan bahwa boneka tangan menciptakan lingkungan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik untuk

anak-anak. Temuan penting lainnya adalah bahwa metode *storytelling* pada penyampaian materi dalam bentuk narasi yang mengalir terbukti meningkatkan daya serap informasi siswa. Cerita yang disampaikan secara runtut dan bermakna membantu siswa lebih mudah memahami struktur cerita, mengenali konflik serta menyimpulkan pesan moral. *Storytelling* ini mendorong aktivitas mental siswa dalam membayangkan peristiwa, menghubungkan cerita dengan pengalaman nyata, serta memperkuat empati terhadap tokoh. Siswa lebih aktif menanggapi isi cerita, bahkan mampu menyampaikan kembali alur pesan dengan bahasa mereka sendiri.

Hal ini menunjukkan bahwa *storytelling* bukan hanya media, tetapi juga strategi pedagogis yang kuat dalam membangun pengalaman belajar yang mendalam. Temuan ini selaras dengan penelitian Syam, (2025) yang menyatakan bahwa *storytelling* efektif meningkatkan kemampuan memahami struktur cerita dan mengembangkan keterampilan berpikir naratif siswa sekolah dasar. Selama proses pembelajaran, disertai model *Discovery Learning* Siswa mampu

menemukan sendiri nilai yang terkandung dalam cerita seperti pentingnya rendah hati, akibat dari kesombongan, dan pentingnya menghargai orang lain. Hal ini sesuai dengan penelitian Elvadola, (2022) yang menegaskan bahwa metode *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan proses eksplorasi dan analisis mandiri. Demikian pula Fitriana & Haryadi, (2024) menyatakan implementasi metode Discovery Learning membuat peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan mampu menghubungkan materi dengan pengalaman belajar. Walaupun banyak keunggulan, implementasi media ini tetap menghadapi beberapa tantangan ketika dilapangan seperti penelitian ini tidak mencantumkan cerita lain sebagai bahan pemabanding, sehingga penilaian terhadap keunggulan media belum bisa dibandingkan secara langsung.

Terakhir yaitu tahap evaluasi, peneliti mengumpulkan sekaligus menganalisis data yang diperoleh selama implementasi untuk mengevaluasi penggunaan media. Evaluasi dilakukan dengan cara mengumpulkan tanggapan dari siswa tentang pengalaman mereka ketika

menggunakan video digital *storytelling*. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan tanggapan dari siswa tentang pengalaman mereka ketika menggunakan video. Siswa merasa penggunaan video digital *storytelling* menyenangkan dan menarik perhatian. Guru juga memberikan umpan balik positif mengenai media video digital *storytelling*, guru menyatakan bahwa siswa lebih dapat menyimpulkan cerita dongeng dan pesan moral cerita serta siswa lebih tertarik kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini dilakukan uji coba mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran. Pada titik ini dilaksanakan pretest dan posttest. Para siswa diberikan lembar soal untuk mengevaluasi perkembangan belajar. Berdasarkan data yang diperoleh dari 23 siswa, rata-rata N-Gain sebesar 0,81 (81%) dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital *storytelling* yang didukung oleh boneka tangan yang dirancang sangat berhasil dalam memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi dongeng.

Berdasarkan hasil yang sudah dilakukan, evaluasi juga didapatkan dari hasil penilaian dan saran, kemudian dijadikan sebagai bahan perbaikan video digital storytelling. Evaluasi ini memberikan gambaran yang jelas mengenai keberhasilan video digital storytelling. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan video digital storytelling ini dapat dikategorikan layak dan praktis. Video digital storytelling ini mempengaruhi secara konstruktif pada peningkatan pengetahuan siswa mengenai topik yang diajarkan, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan pendekatan naratif yang menarik dan visual yang mendukung, peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, penggunaan media digital ini juga mendorong partisipasi aktif para siswa dalam proses pembelajaran, membangun pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berarti.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan dari penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media digital storytelling terbukti efektif digunakan dalam

proses pembelajaran. Hasil lembar kepraktisan guru menunjukkan presentase 90% dengan kategori sangat baik, menegaskan bahwa media ini mudah digunakan, sesuai dengan kurikulum, dan mendukung tujuan pembelajaran. Sementara itu, penilaian oleh siswa menghasilkan presentase 80% dengan kategori layak, yang berarti media ini juga diterima dengan baik oleh peserta didik. Temuan mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan video digital storytelling dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran baik dari segi isi maupun penyajian. Namun, keterbatasan dalam penelitian ini adalah tidak adanya cerita lain sebagai bahan pemabnding, sehingga penilaian terhadap keunggulan media belum bisa dibandingkan secara langsung. Oleh karena itu, pelatihan untuk guru tetap perlu dilakukan agar media ini dapat diintegrasikan secara

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Andreanty, V. A., Hary Soedarto Harjono, & Priyanto, P. (2024). Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2810–2823.

- <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4016>
- Ardhana, D. C., Rasdawita, & Setyonegoro, A. (2024). Pengaruh Media Storytelling Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 87–94. <https://doi.org/10.59562/indonesia.v5i1.48186>
- Aryati, S., Chandra, N., Utami, M., Yarmi, G., & Jakarta, U. N. (2024). *Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar meningkatkan*. 13(001), 1141–1148.
- Daud, A., Aulia, A. F., & Ramayanti, N. (2019). Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Upaya untuk beradaptasi dengan tantangan era digital dan revolusi industri 4.0. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 1, 449–455. <https://doi.org/10.31258/unricsce.1.449-455>
- Eirlangga, Y. S., Syaputra, A. E., & Manurung, K. H. (2024). *Peluang dan Tantangan Transformasi Pendidikan Melalui Teknologi*. 1(1), 1–8.
- Elvadola, C., Lestari, Y. D., & Kurniasih, T. I. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i1.732>
- Fitriana, H., & Haryadi, H. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 4(3), 213. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.v4i3.40294>
- Fitroh, S. F. (2015). Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini. *Universitas Trunojoyo Madura*, 2, 76–149.
- Fortinasari, P. B., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Kreatif. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 24–32.
- Harahap, L. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. 375–381.
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Latifah, L., Anggraini, I. D., Sariasih, W., & Perlina, M. (2021). Mendongeng Digital sebagai Media Peningkatan Soft Skill Santri Sanggar Baca Jendela Dunia. *Acitya Bhakti*, 1(2), 125.

- <https://doi.org/10.32493/acb.v1i2.10868>
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- May Indah sari, & Fitri Maisyurah. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode Storytelling Untuk Siswa Kelas Rendah. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 289–301. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i1.825>
- Muti, S., & Fadel, M. (2024). Eksistensi Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21. 8, 26859–26868.
- Nabila Salma, A., & Ratih Kurniasari. (2022). Pengaruh Media Poster, Video Boneka Tangan, dan Buku Cerita terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar tentang Gizi Seimbang. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 5(8), 939–942. <https://doi.org/10.56338/mppki.v5i8.2427>
- Nurwahyu, S., Idrus, N. A., & Raihan, S. (2022). Pengembangan Video Storytelling dongeng fabel berbasis literasi bahasa untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. 1, 183–192.
- Pramudita, B. K., Adikara, F. S., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran Boneka Tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng kelas II. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.31603/bedr.13362>
- Pranata, Y. . . S. P. . & S. A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan. Jurnal Pendidikan: Toeri, Penelitian Dan Pengembangan*, 627–636.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sofi, A. N. S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Bulletin of Educational Management and*

- Innovation*, 1(2), 109–121.  
<https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.79>
- Syam, N., Khusna, R., & Nurlaili. (2025). Penerapan Metode Storytelling dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Cerita Rakyat di MIS Blang Rakal. *EduSpirit: EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 02(01), 283–286.  
<https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>
- Syofian, S., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*. November, 1–8.
- Tiara, M. A., & Handayani, T. (2023). *Keefektifan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Keterampilan Bercerita*. 4(3).  
<https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/1038/711>