

PENGUNAAN MEDIA DIGITAL *STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN KOTA BANDA ACEH

Marwah Nazhifah Sitorus¹, Cut Maulina², Helmi Suardi³, Elly Rizki Diandita⁴
^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Iskandar Muda

[1marwahnazhifahsitorus@gmail.com](mailto:marwahnazhifahsitorus@gmail.com), [2cutlina2002@gmail.com](mailto:cutlina2002@gmail.com),
[3helmisuardi.id@gmail.com](mailto:helmisuardi.id@gmail.com), [4ellykinomoto@gmail.com](mailto:ellykinomoto@gmail.com)

ABSTRACT

The problem in this study is that teachers have not used media that can attract students' interest in learning Indonesian so that students are less enthusiastic and active in the learning process, students still have difficulty in understanding narrative text material. This study aims to determine the effect of using digital storytelling learning media on the learning outcomes of fourth-grade students at MIN 4 Banda Aceh City on narrative text material. This type of research is quantitative with a One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 33 grade IVa students who were randomly selected. Data collection techniques include learning outcome tests. Data were analyzed using normality tests, N-Gain tests, and Paired Sample t-Test tests with the help of the SPSS version 27 program. The average student learning outcomes increased after using digital storytelling media, with the N-Gain value being in the moderate category. The results of the Paired Sample t-Test test showed a significant difference between the pretest and posttest scores with a significance level of 0.000 (<0.05). It can be concluded that the use of digital storytelling learning media is effective in improving students' learning outcomes in narrative text material for class IVa MIN 4 Banda Aceh City.

Keywords: Digital Storytelling, Narrative Text, Learning Outcomes

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini guru belum menggunakan media yang mampu menarik minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa kurang antusias dan aktif terhadap proses pembelajaran, siswa masih memiliki kesulitan dalam memahami materi teks narasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital *storytelling* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 4 Kota Banda Aceh pada materi teks narasi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari 33 peserta didik kelas IVa yang dipilih secara acak. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *N-Gain*, serta uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 27. Rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penggunaan media digital *storytelling*, dengan nilai *N-Gain* berada pada kategori sedang. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan adanya

perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikansi 0,000 (< 0,05). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *storytelling* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks narasi kelas IVa MIN 4 Kota Banda Aceh.

Kata Kunci: Digital *Storytelling*, Teks Narasi, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pada era revolusi 4.0 ini guru dituntut untuk memfasilitasi siswa dengan keterampilan abad 21, dengan cara memanfaatkan teknologi yang ada. Pengaruh digitalisasi informasi yang masuk ke Indonesia hampir tanpa batas menjadi peluang sekaligus tantangan bagi pemberdayaan guru sebagai aset bangsa di era revolusi 4.0 ini, mengarahkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, potensi, minat dan bakat siswa masing-masing. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh berbagai penemuan serta perubahan yang terjadi saat ini, kemajuan teknologi turut berperan dalam memengaruhi perubahan pemahaman terhadap makna pembelajaran.

Pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi guna menciptakan proses belajar yang inovatif, efektif, serta menyenangkan (Novianti & Tirtoni, 2024). Pendidik yang

profesional mampu melaksanakan pembelajaran yang bermutu dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif sesuai dengan pendidikan di era revolusi 4.0.

Menurut Arsyad (2022), media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Dengan adanya rangsangan tersebut, peserta didik terdorong untuk lebih aktif sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal.

Media digital adalah media yang mengatur, memproses dan menyampaikan informasi dalam bentuk format digital. Informasi tersebut berupa teks, suara, gambar, animasi, dan video (Hamid, dkk, 2024).

Pembelajaran akan menjadi sangat bermanfaat dan berkesan pada siswa jika guru dapat memaksimalkan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Salah satu wujud inovasi media pembelajaran digital ialah penggunaan digital *storytelling* (penyampaian cerita fiksi dan non fiksi melalui gabungan video, audio, teks dan gambar) yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru serta siswa secara visual, kinestetik, dan kolaboratif.

Pembelajaran teks narasi di kelas IV sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan memahami bacaan sekaligus mengembangkan daya imajinasi siswa. Materi teks narasi tidak hanya menekankan kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan memahami struktur teks, mengidentifikasi unsur intrinsik, serta menarik pesan moral dari cerita yang dibaca.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks narasi secara menyeluruh. Tampilan buku cetak yang sekarang kurang menarik

perhatian visual siswa yang terbiasa dengan konten digital interaktif (Sari & Rahmawati, 2023). Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Selamat (2020), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, minat, dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar, dan penggunaan media pembelajaran.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh seseorang setelah mengalami proses belajar, yang ditunjukkan melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Winarsih, 2022). Beberapa peserta didik menganggap mata pelajaran Bahasa Indonesia sulit karena cakupannya yang luas, mulai dari keterampilan membaca, menulis, berbicara, hingga memahami kaidah tata bahasa. Persepsi ini dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Fungsi hasil belajar tidak hanya sebatas menjadi indikator pencapaian siswa, tetapi juga berfungsi sebagai bahan evaluasi bagi guru untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang digunakan, Febrianti dan Wirawati (2024) menemukan bahwa peserta didik

yang belajar menggunakan media interaktif digital menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 28% dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode ceramah konvensional.

Meningkatkan hasil belajar merupakan upaya sistematis yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa agar mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai metode, media, dan strategi pembelajaran yang efektif sehingga motivasi dan aktivitas belajar siswa meningkat, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Salah satu contohnya adalah penggunaan media digital *storytelling* yang mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan (Masykur, dkk. 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IVa terdapat beberapa siswa yang mempunyai permasalahan khususnya pada proses pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan tersebut karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi kurang

optimalnya hasil belajar. Siswa masih belum fokus terhadap proses pembelajaran, siswa sering merasa bosan karena materi pembelajaran yang monoton, terkadang siswa bermain sendiri dan perhatiannya teralihkan pada saat guru menyampaikan materi. Dari 33 orang siswa di kelas IVa, terdapat 57,6% yang masih kurang memahami materi teks narasi. Hal ini juga terlihat pada nilai Bahasa Indonesia yang belum memenuhi nilai KKM

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melihat penggunaan media pembelajaran digital *storytelling* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis teks narasi. Media yang memudahkan siswa menulis cerita pendek berdasarkan pengalaman mereka, menggabungkan ingatan dan situasi, sehingga cerita menjadi teratur dan mudah ditulis siswa. Proses ini meningkatkan daya ingat dan memberikan wadah bagi siswa untuk mengekspresikan perasaan mereka. Sehingga hasil belajar pada teks narasi dapat meningkat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment*, desain eksperimen pada penelitian ini adalah

one-grup pretest-posstest. Dengan satu kelompok eksperimen yang digunakan, kelompok ini diberi perlakuan mengenai materi teks narasi melalui media digital *storytelling* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran kelas tersebut, diukur melalui tes yaitu *pre-test* yang dilakukan di awal pembelajaran dan di akhir berupa *post-test* yang berupa soal teks narasi.

Berikut rancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Y1	Y2
X	

Rancangan Penelitian

Keterangan:

Y1 : Nilai *Pre-Test* (Sebelum menggunakan media *storytelling*)

X : *Treatmen* (Perlakuan menggunakan media digital *storytelling*)

Y2 : Nilai *Post-Test* (Sesudah menggunakan media digital *storytelling*)

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 4 Kota Banda Aceh yang terdiri dari 3 kelas yang berjumlah 85 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan

adalah teknik pengambilan sampel kelompok acak atau cluster random sampling (Syahputra, 2016), terpilih kelas IVa yang berjumlah 33 siswa.

Pengumpulan data disesuaikan dengan aspek yang akan diteliti dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan berbentuk tes soal pilihan berganda yang terdiri dari 10 butir soal terkait materi teks narasi. Soal tes diberikan sebelum dan sesudah siswa memperoleh pembelajaran melalui media digital *storytelling*. Soal tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui penggunaan media digital *storytelling* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks narasi. Untuk mengetahui penggunaan media digital *storytelling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka data hasil belajar yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis statistic uji beda yaitu paired sampel t-test dengan bantuan Software SPSS versi 27.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media digital *storytelling* pada materi teks narasi kelas Iva MIN Kota Banda Aceh. Untuk menjawab rumusan

masalah yang telah dirumuskan maka telah dilakukan analisis data dan perhitungan terhadap hasil penelitian. Berikut ini adalah hasil analisis data, hasil perhitungan dan keadaan yang terjadi selama proses penelitian dengan menggunakan SPSS versi 27.

1. Hasil Analisis *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media digital *storytelling*.

Tabel Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN	33	.00	1.00	.5158	.26744
Valid N (listwise)	33				

Sumber: Hasil Uji SPSS 2025

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan SPSS diperoleh nilai *N-Gain* minimum sebesar 0,00, nilai maksimum 1,00, rata-rata (*mean*) sebesar 0,5158, serta standar deviasi sebesar 0,26744. Rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,5158 berada pada kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu membantu sebagian besar

peserta didik dalam memahami materi teks narasi.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik pada *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 27 dengan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang.

Tabel Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati Stic	Df	Sig.	Stati stic	Df	Sig.
<i>Pre test</i>	.136	33	.124	.938	33	.058
<i>Post test</i>	.124	33	.200*	.946	33	.103

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction
 Sumber: Hasil Uji SPSS 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk data *pretest* sebesar 0,058 dan untuk data *posttest* sebesar 0,103. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga sesuai dengan kriteria pengujian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima.

Artinya, data hasil belajar peserta didik pada *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis data selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik karena asumsi normalitas telah terpenuhi.

3. Uji T Berpasangan (*Paired Samples Test*)

Uji t dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran yang diterapkan. Melalui uji ini, peneliti dapat memastikan apakah peningkatan hasil belajar yang diperoleh benar-benar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran tersebut dan bukan karena faktor kebetulan. Dengan demikian, uji t digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel Hasil Uji T Berpasangan
 (*Paired Samples Test*)

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Paired	Pretest	-							
	Posttest	26,667	14,068	2,449	31,655	21,678	10,889	32	0

Sumber: Hasil Uji SPSS 2025

Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah digunakannya media pembelajaran digital *storytelling*. Nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*, dengan selisih rata-rata sebesar 26,667 poin. Selisih yang cukup besar ini menandakan adanya peningkatan hasil belajar yang nyata, bukan sekadar kebetulan. Selain itu, nilai t hitung sebesar 10,889 jauh lebih besar (dalam nilai mutlak) dibandingkan t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan $df = 32$, yang memperkuat keputusan untuk menolak H_0 . Peningkatan ini juga dapat diinterpretasikan melalui nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa peluang kesalahan dalam menarik kesimpulan hanya sangat kecil (kurang dari 0,05). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital *storytelling* efektif digunakan dalam pembelajaran teks narasi untuk

meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVa MIN Kota Banda Aceh.

Berdasarkan hasil pengolahan data, peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat secara signifikan melalui tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencerminkan kemampuan intelektual siswa dalam memahami, menganalisis, dan menyimpulkan informasi dari teks narasi.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada pemahaman siswa terhadap teks narasi. Siswa kini mampu menemukan gagasan pokok setiap paragraf, memahami alur cerita secara kronologis, menganalisis karakter tokoh, serta menyimpulkan pesan moral yang terkandung dalam cerita. Peningkatan ini sejalan dengan (Damayanti, ddk. 2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *storytelling* secara sistematis mampu meningkatkan pemahaman materi secara signifikan, terutama dalam konteks teks narasi.

Peningkatan ranah kognitif terlihat dari kemampuan siswa dalam mengingat materi penting, menyusun ringkasan teks dengan bahasa

sendiri, dan menyampaikan kembali isi teks secara berurut. Pada ranah afektif menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dalam belajar, rasa percaya diri, dan kemampuan menghargai pendapat teman sekelompok. (Jauza & Albina, 2025).

Ranah psikomotorik menurut Simatupang, dkk (2024) menekankan pentingnya keterampilan praktis dalam menyampaikan informasi dan bekerja sama secara aktif. Kemampuan peserta didik dalam mengorganisir gagasan, menulis, mengelola kelompok dan mengatur giliran berbicara serta menyampaikan pendapat secara jelas dan teratur pada materi teks narasi melalui media digital *storytelling*.

Media digital *storytelling* digunakan untuk membantu guru dan mempermudah siswa memahami mata pelajaran yang ingin diajarkan dan dipelajari dikelas, Bahasa Indonesia masih dianggap mata pelajaran yang monoton dan membosankan. Guru dapat memilih media pembelajaran yang konkrit, kreatif dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dan kurang antusias pada saat belajar hal tersebut dapat membuat siswa

menjadi memahami materi teks narasi. Hal ini konsisten dengan penelitian Rahmawati (2020) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat bosan, sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran di kelas. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa media digital *storytelling* efektif dalam meningkatkan penguasaan materi teks narasi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analisis, membentuk sikap positif, kolaboratif, dan percaya diri peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Ratih, dkk (2024) yang mengatakan media digital *storytelling* membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mereka terutama dalam menulis cerita pendek, hal ini berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis seseorang.

Penggunaan media digital *storytelling* memberikan bukti empiris bahwa media pembelajaran ini relevan secara teoritis dan praktis, serta dapat diterapkan di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran teks narasi. Dengan demikian, penggunaan media digital *storytelling* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

D. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini dirumuskan sesuai dengan rumusan masalah, yakni hasil pengolahan data menunjukkan bahwa setelah penggunaan media digital *storytelling* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada teks narasi pelajaran Bahasa Indonesia pada tiga ranah utama: Ranah kognitif: Peserta didik mampu menemukan gagasan pokok, memahami alur cerita, menganalisis karakter tokoh, serta menyimpulkan pesan moral dari teks narasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran* (edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamid, M.A., Subakti, H., Sari, C.A., Jumarlis, M., Suleman, N., Mansyur, M.Z., Nurlily, L., Rabiula A., Rela, I.Z., Nasbey, H., Simarmata, J., Mirfan. (2024). *Media Pembelajaran di Era Digital : Perkembangan, Konsep, dan Fungsi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Syahputra, E. (2016). *Statistika Terapan*. Medan: Unimed Press.
- Winarsih, N. (2022). *Observasi aktivitas guru dalam proses*

- pembelajaran. Pustaka Ilmu Pendidikan.
- Jurnal :**
Damayanti, R. Yudiana, K. Antara, P.A. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Paired Storytelling dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* Indonesian Journal of Instruction. 3(2), 81-91.
- Febrianti, P. E., & Wirawati, B. (2024). *Penggunaan video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar materi keragaman budaya lingkungan sekitar siswa kelas IV SDN Pakis I Surabaya.* Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, 5(2), 120–130.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). *Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.* IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 3(2), 15–23.
- Masykur, M., Aprilia, R.N., Amanda, A.F., Syafitri, S. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Menyimak Peserta Didik Kelas II SDN187/I Teratai Melalui Penggunaan Digital Storytelling Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.* Jurnal Elementary School 12, 12(1),18-27.
- Novianti, E., & Tirtoni, F. (2024). *Pengaruh media buku interaktif digital terhadap hasil belajar materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas V.* Jurnal Papeda: Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5(2), 155–167.
- Rahmawati, D. N., Rukayah, R., & Ardiansyah, R. (2022). *Analisis minat baca dan motivasi dalam kemampuan membaca pemahaman literal pada teks cerita narasi pada peserta didik kelas V sekolah dasar.* Didaktika Dwija Indria, 10(2), 13-18.
- Ratih, M., Sumiyadi, Nugroho, R.A. (2024). *Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung.* Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra. 10(3), 3119-3126.
- Sari, I. P., & Rahmawati, D. (2023). *Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Interaktif pada Materi Apresiasi Cerpen bagi Siswa Milenial.* Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(1), 22-35.
- Selamet, I. K. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa di SD Inpres Tumpu Jaya I.* Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 8(2), 152–158.

Simatupang, F. P., Manalu, F. J., Siregar, A. S., Tampubolon, E. S., & Lubis, F. A. R. (2024). *Evaluasi Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa pada Mata Pelajaran PJOK di SMP N 2 Medan*. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(3), 118–122.