

Integrasi Multimodalitas Digital *Storytelling* dalam Meningkatkan Keterampilan Mencerita Kembali pada siswa Sekolah Dasar

Malichatuz Zahirah¹, Prayuningtyas Angger Wardhani², Fahrurrozi³

¹²³ PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹malichatuz.zahirah@mhs.unj.ac.id, ²prayuningtyasangger@unj.ac.id,

³fahrurrozi@unj.ac.id,

ABSTRACT

Retelling skills are crucial language abilities for elementary school students' literacy development. However, conventional methods often fail to engage students actively in storytelling processes. Multimodal digital storytelling integrating text, audio, visuals, and narration is believed to offer an innovative solution to this challenge. This study aims to systematically review the effectiveness of integrating digital storytelling multimodality in improving retelling skills among elementary school students. The method used is Systematic Literature Review (SLR) with a qualitative meta-synthesis approach following the PRISMA 2020 protocol. Literature searches were conducted on Google Scholar, SINTA Kemdikbud, Elicit AI, and Publish or Perish databases for the period 2021–2026. After the PRISMA selection process, 15 articles meeting inclusion criteria were obtained from 127 articles found. The review results indicate: (1) effective digital storytelling media is characterized by multimodal features, platform accessibility, and content relevance to local cultural contexts; (2) digital storytelling consistently improves elementary students' retelling skills in narrative structure, emotional engagement, and speaking confidence; (3) implementation challenges include limited digital infrastructure, teacher technological competence, and learning time allocation. The implications support digital storytelling integration in the Merdeka Curriculum as a technology-based literacy learning media innovation

Keywords: *Digital Storytelling, Retelling Skills, Multimodality, Literacy, Elementary School*

ABSTRAK

Keterampilan menceritakan kembali (retelling) merupakan keterampilan berbahasa yang krusial bagi perkembangan literasi siswa sekolah dasar. Namun, metode konvensional sering kali gagal memantik keterlibatan aktif siswa dalam proses bercerita. Digital storytelling yang bersifat multimodal—memadukan teks, audio, visual, dan narasi—diyakini mampu menjadi solusi inovatif atas permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara sistematis efektivitas integrasi multimodalitas digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan kualitatif meta-sintesis

mengacu pada protokol PRISMA 2020. Pencarian literatur dilakukan pada basis data Google Scholar, SINTA Kemdikbud, Elicit AI, dan Publish or Perish dengan rentang waktu 2021–2026. Setelah melalui proses seleksi PRISMA, diperoleh 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dari 127 artikel yang ditemukan. Hasil tinjauan menunjukkan: (1) media digital storytelling yang efektif ditandai oleh fitur multimodalitas, aksesibilitas platform, serta kesesuaian konten dengan konteks budaya lokal; (2) penggunaan digital storytelling secara konsisten meningkatkan keterampilan retelling siswa SD, baik pada aspek struktur naratif, keterlibatan emosional, maupun kepercayaan diri berbicara; (3) tantangan implementasi meliputi keterbatasan infrastruktur digital, kompetensi teknologi guru, dan alokasi waktu pembelajaran. Implikasi penelitian ini mendukung integrasi digital storytelling dalam Kurikulum Merdeka sebagai inovasi media pembelajaran literasi berbasis teknologi.

Kata Kunci: Digital *Storytelling*, Keterampilan Menceritakan Kembali; Multimodalitas, Literasi, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen vital yang menjadi pilar utama kemajuan suatu bangsa. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran di sekolah dasar memerlukan inovasi media yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Sekolah memiliki peran sentral dalam menciptakan situasi interaktif yang bersifat edukatif (Rikmasari &

Hakim, 2023), di mana salah satu keterampilan berbahasa yang paling esensial bagi siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana bagi siswa untuk menyampaikan ide, pemahaman, dan penguasaan materi pembelajaran (Sa'diah et al., 2024).

Secara konseptual, Najla et al. (2022) mendefinisikan digital storytelling sebagai metode pembelajaran inovatif yang lahir dari perpaduan seni bercerita tradisional dengan pemanfaatan teknologi digital, sehingga menghasilkan media yang kaya makna dan menarik bagi peserta didik. Media ini bersifat multimodal karena menggabungkan berbagai

elemen seperti teks naratif, gambar, musik, narasi suara, dan video yang disusun secara sistematis untuk menyampaikan pesan atau cerita (Nair & Yunus, 2021). Dalam konteks pendidikan, Aryati, Utami, dan Yarmi (2024) menegaskan bahwa digital storytelling bukan sekadar alat presentasi, melainkan media instruksional yang memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pemahaman melalui proses kreatif dan ekspresif. Sementara itu, keterampilan menceritakan kembali (retelling) didefinisikan sebagai kemampuan kognitif siswa untuk menyusun ulang informasi dari teks yang telah dibaca atau didengar ke dalam bahasa mereka sendiri, yang mencakup penguasaan alur, tokoh, dan konteks cerita (Lestari, 2022). Integrasi antara media digital yang multimodal dengan keterampilan retelling diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam mengorganisir ide-ide yang abstrak menjadi bentuk narasi yang lebih konkret dan mudah dipahami. Namun, pada kenyataannya penguasaan keterampilan menceritakan kembali isi bacaan sering kali menemui hambatan. Solichah dan Hidayat (2022)

menegaskan bahwa metode bercerita konvensional perlu bertransformasi menjadi digital storytelling sebagai pembaharuan media yang menarik, karena mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan narasi yang sangat disukai oleh anak-anak. Sejalan dengan itu, Cahyanti dan Nuroh (2023) menemukan bahwa penerapan media digital storytelling terbukti meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar secara terukur melalui pendekatan pembelajaran inovatif yang mengoptimalkan penggunaan perangkat multimedia.

Penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan urgensi integrasi media ini. Nair dan Yunus (2021) dalam tinjauan sistematis mereka menekankan bahwa digital storytelling secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan berbicara melalui integrasi elemen multimedia yang kontekstual dan autentik. Hal ini selaras dengan temuan Aryati, Utami, dan Yarmi (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan digital storytelling di sekolah dasar dapat meminimalisir hambatan psikologis seperti rasa malu saat berkomunikasi lisan, sekaligus mendorong siswa mengekspresikan ide secara lebih bebas. Di tingkat

internasional, Abderrahim dan Plana (2021) membuktikan bahwa penggunaan narasi digital membantu siswa dalam mengorganisir ide-ide kompleks menjadi urutan cerita yang logis, yang merupakan inti dari keterampilan retelling.

Lebih lanjut, Pratama dan Wijaya (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi praktis seperti Canva dan CapCut sangat efektif digunakan pada siswa sekolah dasar karena kemudahan aksesnya bagi guru maupun siswa. Penelitian Nair dan Yunus (2022) memperkuat argumen tersebut dengan menyatakan bahwa media digital storytelling tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas bahkan di masa pandemi. Meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan, kebutuhan akan sintesis hasil penelitian mengenai efektivitas media ini dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada siswa SD masih sangat diperlukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan metode Systematic Literature Review untuk memberikan tinjauan yang komprehensif mengenai efektivitas

serta tantangan implementasi digital storytelling di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui teknik meta-sintesis. Metode ini dipilih untuk mengeksplorasi secara mendalam hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan guna memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai topik yang dikaji. Menurut Ishartono et al. (2022), Systematic Literature Review merupakan prosedur riset sistematis yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan, serta mengevaluasi artikel ilmiah yang berfokus pada topik tertentu guna menjawab pertanyaan penelitian secara objektif dan terstruktur. Sejalan dengan itu, Wahyudi dan Putra (2022) menjelaskan bahwa langkah-langkah SLR mencakup perumusan pertanyaan penelitian, penelusuran literatur, penetapan kriteria inklusi dan eksklusi, seleksi literatur, penyajian data, pengolahan data, hingga penarikan kesimpulan secara sistematis dan dapat direplikasi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan sejumlah literatur dari berbagai pangkalan data jurnal elektronik bereputasi, antara lain Google Scholar, SINTA Kemdikbud, Elicit AI, dan Publish or Perish. Proses pencarian literatur difokuskan pada artikel yang dipublikasi dalam rentang waktu lima tahun terakhir, yakni antara tahun 2021 hingga 2026, guna memastikan bahwa data yang dianalisis relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan dan kurikulum terkini.

Strategi penelusuran data dilakukan dengan menggunakan kombinasi kata kunci (keywords) yang mencakup: "Digital Storytelling", "Keterampilan Menceritakan Kembali", "Retelling Story", dan "Sekolah Dasar". Artikel yang telah dikumpulkan kemudian diseleksi secara ketat berdasarkan kriteria inklusi, yaitu penelitian yang secara spesifik membahas implementasi media digital terhadap keterampilan bahasa siswa pada jenjang sekolah dasar. Pendekatan ini sejalan dengan protokol PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) 2020 yang direkomendasikan sebagai standar pelaporan tinjauan sistematis yang

valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Page et al., 2021).

Adapun pertanyaan tinjauan dari systematic literature review (SLR) ini adalah sebagai berikut: (RQ1) Bagaimana karakteristik media digital storytelling yang efektif dalam mendukung keterampilan menceritakan kembali (retelling) pada siswa sekolah dasar? (RQ2) Sejauh mana efektivitas penggunaan digital storytelling terhadap peningkatan kemampuan menceritakan kembali isi bacaan siswa sekolah dasar? (RQ3) Apa saja tantangan dan peluang implementasi media digital storytelling dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar?

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Penetapan kriteria inklusi dan eksklusi dilakukan secara sistematis untuk memastikan relevansi dan kualitas artikel yang dianalisis. Tabel 1 berikut menyajikan kriteria yang digunakan dalam proses seleksi literatur.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi Seleksi Literatur

No	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
	Artikel di terbitkan dalam rentang 2021 - 2026	Artikel diterbitkan

	sebelum tahun 2021
Berfokus pada digital <i>storytelling</i> dalam konteks pembelajaran	Penelitian yang tidak berkaitan dengan konteks pendidikan
Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar (SD) atau setara	Subjek penelitian bukan siswa SD (SMP, SMA, Perguruan tinggi)
Membahasa keterampilan berbahasa (berbicara, menulis, membaca atau retelling)	Tidak membahas keterampilan berbahasa secara eksplisit
Diterbitkan dalam jurnal bereputasi (SINTA, Scopus, atau setara)	Artikel berupa tesis, disertasi, prosiding, tidak terindeks atau blog
Menggunakan desain penelitian yang jelas (Eksperimen, PTK, SLR, Kualitatif)	Desain penelitian tidak jelas atau opini tanpa data
Tersedia dalam bahasa indonesia atau bahasa Inggris	Ditulis dalam bahasa selain Indonesia atau Inggris

Alur Seleksi Literatur (PRISMA 2020)

Proses seleksi literatur mengikuti pedoman PRISMA 2020 (Page et al., 2021). Gambar 1 berikut mengilustrasikan tahapan dan jumlah artikel pada setiap fase seleksi.

Tabel 2. Diagram Alur Seleksi Literatur PRISMA 2020

IDENTIFIKASI (Identification)		
Google Scholar n = 78 artikel	SINTA /Elicit AI n = 31 artikel	Publish or Perish n = 18 artikel
TOTAL Terindektifikasi: 127 Artikel		
PENYARINGAN (Screening)		
Artikel setelah penghapusan duplikat: 98 artikel	dikecualikan: 29 artikel (duplikat)	
Artikel setelah seleksi judul & abstrack	Dikecualikan: 51 artikel (tidak relevan)	
KELAYAKAN & INKLUSI (Eligibility & Inclusion)		
Artikel dinilai kelayakan teks lengkap: 47 artikel	Dikecualikan: 32 artikel (tidak memenuhi kriteria inklusi)	
ARTIKEL TERINKLUSI: 15 Artikel		

Berdasarkan alur PRISMA di atas, dari total 127 artikel yang teridentifikasi, sebanyak 29 artikel dieliminasi karena duplikat, 51 artikel dieksklusi berdasarkan judul dan

abstrak yang tidak relevan, serta 32 artikel tidak memenuhi kriteria inklusi setelah peninjauan teks lengkap. Dengan demikian, diperoleh 15 artikel final yang dianalisis dalam kajian ini.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan proses seleksi literatur yang mengikuti protokol PRISMA 2020, diperoleh 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan relevan dengan ketiga pertanyaan penelitian yang diajukan. Karakteristik kelima belas artikel tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Karakteristik Artikel yang Terinklusi dan Tinjauan Sistematis

N o	Judul Penelitian	Peneliti	Nama Jurnal	Tahun
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Storytelling Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan	Pratama & Wijaya	Jurnal Ilmiah Pendidikan	2023

	Bercerita Siswa Sekolah Dasar			
2.	Digital Storytelling for Improving Narrative Writing Skills and Story Comprehension among EFL Learners	Abderrahim & Plana	Interanti onal Journal of Instruction	2021
3.	Using Digital Storytelling to Improve Pupils' Speaking Skills in the Age of COVID-19	Nair & Yunus	Sustainability	2022
4.	Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis di	Aryani, Utami & Yarmi	Didaktika: Jurnal Kependidikan	2024

Sekolah Dasar					Media Pembelajaran				
5.	Digital Storytelling Media to Improve Students' Speaking Skills in Elementary School	Cahya Nuroh	Journal of Education Technology	2023	9.	Integration of Digital Media in Indonesian Language Learning at Elementary School	Rikma Sari & Hakim	Elementary Education Online	2023
6.	Pengaruh Media Digital Storytelling terhadap Keterampilan Menceritakan kembali isi bacaan	Solichah & Hidayat	Jurnal Pendidikan Dasar	2022	10.	A Systematic Review on Digital Storytelling in ESL/EFL Context	Nair & Yunus	Sustainability	2021
7.	Efektivitas Digital Storytelling dalam Pembelajaran Literasi Awal Siswa Kelas Rendah	Lestari	Jurnal Pendidikan dan pembelajaran	2022	11.	Multimodal Literacy in Digital Age: Implications for Elementary Education	Cahya Nuroh	Jurnal Linguistics	2023
8.	Digital Storytelling sebagai	Sa'diah	Jurnal Basicedu	2024	12.	CapCut dan Canva sebagai	Pratama & Wijaya	Jurnal Ilmiah PGSD	2023

	Media			
	Digital			
	Storytelling			
	g Inovatif			
1	The	Najla	English	202
3.	Effect of	Dkk	Languag	2
	Digital		e	
	Storytelling		Teachin	
	g on			
	Reading			
	Compreh			
	ension			
	and			
	Retelling			
	Ability			
1	Digital	Aryati	Didaktik	202
4.	Storytelling		a	4
	g dan		Tauhidi	
	Kearifan			
	Lokal			
	dalam			
	Literasi di			
	SD			
1	Tantanga	Solicha	Jurnal	202
5	n	h &	Pendas	2
	Implemen	Hidaya		
	tasi	t		
	Digital			
	Storytelling			
	g di			
	Sekolah			
	Dasar			
	Indonesia			

RQ1: Karakteristik Media Digital

Storytelling yang Efektif

Hasil analisis terhadap 15 artikel menunjukkan bahwa media digital

storytelling yang efektif dalam mendukung keterampilan menceritakan kembali memiliki tiga karakteristik utama. Pertama, media tersebut bersifat multimodal, yakni mengintegrasikan elemen teks, audio, gambar, dan video secara terpadu. Nair dan Yunus (2021) menegaskan bahwa elemen multimedia yang kontekstual dan autentik terbukti memperkuat retensi informasi naratif pada siswa SD. Kekuatan multimodalitas terletak pada kemampuannya mengaktifkan lebih dari satu kanal persepsi secara bersamaan, sehingga memudahkan siswa membangun representasi mental cerita yang lebih kohesif—sebuah prasyarat utama dalam keterampilan retelling (Najla et al., 2022).

Kedua, aksesibilitas platform menjadi faktor penentu efektivitas implementasi. Pratama dan Wijaya (2023) menemukan bahwa platform berbasis antarmuka ramah pengguna seperti Canva dan CapCut secara signifikan menurunkan hambatan teknologis bagi guru dan siswa kelas rendah maupun kelas atas sekolah dasar. Tingkat kemudahan penggunaan berkorelasi positif dengan frekuensi pemanfaatan media

dalam pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan kualitas produk cerita digital siswa.

Ketiga, relevansi konten dengan konteks budaya lokal turut berkontribusi pada efektivitas media. Aryati, Utami, dan Yarmi (2024) menemukan bahwa ketika narasi digital mengangkat cerita rakyat atau nilai-nilai kearifan lokal, siswa menunjukkan keterlibatan emosional yang lebih tinggi dan mampu menceritakan kembali isi cerita dengan lebih akurat. Temuan ini selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya keterkaitan materi dengan pengalaman dan budaya siswa.

RQ2: Efektivitas Digital Storytelling terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa digital storytelling secara konsisten dan signifikan meningkatkan keterampilan menceritakan kembali (retelling) siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut termanifestasi pada tiga dimensi utama: struktur naratif, keterlibatan emosional, dan kepercayaan diri berbicara.

Pada dimensi struktur naratif, Abderrahim dan Plana (2021) menemukan bahwa setelah menggunakan media digital storytelling, siswa menunjukkan peningkatan yang terukur dalam kemampuan mengidentifikasi dan menyusun ulang elemen cerita—meliputi tokoh, latar, konflik, dan resolusi—ke dalam narasi yang runtut. Hal ini dikuatkan oleh Lestari (2022) yang mencatat bahwa keterampilan retelling siswa kelas rendah meningkat signifikan khususnya pada aspek penguasaan alur cerita.

Pada dimensi keterlibatan emosional, Cahyanti dan Nuroh (2023) membuktikan melalui desain eksperimen bahwa kelompok yang menggunakan digital storytelling menampilkan ekspresi naratif yang lebih kaya dan personal dibandingkan kelompok kontrol. Media multimodal mampu membangkitkan respons afektif siswa terhadap cerita, yang kemudian mendorong internalisasi isi cerita secara lebih mendalam. Temuan ini konsisten dengan penelitian Aryati et al. (2024) yang mencatat bahwa hambatan psikologis seperti rasa enggan berbicara di depan kelas berkurang signifikan

ketika siswa terlibat dalam produksi cerita digital.

Pada dimensi kepercayaan diri berbicara, Sa'diah et al. (2024) melaporkan peningkatan kepercayaan diri oral yang nyata pada siswa SD pasca-intervensi digital storytelling. Kemampuan siswa dalam menceritakan kembali secara lisan meningkat karena mereka telah memvisualisasikan narasi melalui elemen multimodal sebelum mengungkapkannya secara verbal. Nair dan Yunus (2022) menambahkan bahwa efek positif ini tetap terdeteksi bahkan dalam kondisi pembelajaran jarak jauh, menegaskan fleksibilitas digital storytelling sebagai media lintas konteks pembelajaran.

RQ3: Tantangan dan Peluang

Implementasi Digital Storytelling

Meskipun efektivitasnya terbukti, implementasi digital storytelling di sekolah dasar tidak terlepas dari berbagai tantangan. Solichah dan Hidayat (2022) mengidentifikasi tiga hambatan utama: (1) keterbatasan infrastruktur digital di sekolah, khususnya di daerah terpencil; (2) rendahnya kompetensi teknologi sebagian guru dalam merancang dan mengintegrasikan media digital ke dalam rencana pembelajaran; serta

(3) alokasi waktu pembelajaran yang terbatas sehingga menyulitkan proses produksi cerita digital yang memerlukan tahapan relatif panjang. Pada aspek kompetensi guru, Rikmasari dan Hakim (2023) menekankan bahwa keberhasilan implementasi digital storytelling sangat ditentukan oleh kesiapan pedagogis guru, bukan semata-mata ketersediaan perangkat. Guru yang memiliki literasi teknologi memadai mampu mengadaptasi platform digital sesuai kebutuhan belajar siswa, sementara guru dengan literasi rendah cenderung menggunakan media secara parsial tanpa mengoptimalkan potensi multimodalitasnya.

Di sisi peluang, perkembangan kebijakan Kurikulum Merdeka membuka ruang yang lebih luas bagi integrasi media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka sejalan dengan karakteristik digital storytelling yang memungkinkan personalisasi narasi sesuai kemampuan dan minat siswa (Aryati et al., 2024). Lebih lanjut, kemajuan pesat platform media kreatif berbasis kecerdasan buatan—seperti fitur AI generatif dalam Canva—

berpotensi semakin menyederhanakan proses produksi cerita digital sehingga lebih inklusif bagi siswa dengan beragam kemampuan (Pratama & Wijaya, 2023).

Peluang lain terletak pada potensi integrasi konten kearifan lokal dalam digital storytelling sebagai strategi penguatan literasi budaya siswa. Mengangkat cerita rakyat daerah melalui media digital tidak hanya memperkaya bahan ajar retelling, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya nasional dalam bingkai pendidikan abad ke-21. Arah ini sejalan dengan semangat Profil Pelajar Pancasila yang menempatkan dimensi berkebinekaan global sebagai salah satu capaian karakter utama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tinjauan sistematis terhadap 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dengan mengikuti protokol PRISMA 2020, dapat ditarik tiga kesimpulan utama. Pertama, media digital storytelling yang efektif dalam mendukung keterampilan menceritakan kembali ditandai oleh tiga karakteristik kunci: sifat multimodal yang mengintegrasikan teks, audio, dan

visual; aksesibilitas platform yang ramah pengguna; serta relevansi konten dengan budaya dan konteks lokal siswa.

Kedua, digital storytelling secara konsisten dan terukur meningkatkan keterampilan menceritakan kembali (retelling) siswa sekolah dasar pada tiga dimensi: struktur naratif, keterlibatan emosional, dan kepercayaan diri berbicara. Peningkatan ini berlaku lintas konteks pembelajaran, baik tatap muka maupun jarak jauh, menegaskan fleksibilitas dan relevansi media ini.

Ketiga, tantangan implementasi yang masih signifikan meliputi keterbatasan infrastruktur digital di sebagian sekolah, ketimpangan kompetensi teknologi guru, dan kendala alokasi waktu pembelajaran. Namun, momentum Kurikulum Merdeka, kemajuan platform media kreatif berbasis kecerdasan buatan, dan potensi integrasi kearifan lokal membuka peluang besar bagi pengembangan digital storytelling sebagai media pembelajaran literasi yang inovatif dan berkebudayaan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Abderrahim, M., & Plana, M. G.-C. (2021). Digital storytelling for improving narrative writing skills and story comprehension among EFL learners. *International Journal of Instruction*, 14(3), 227–244. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14.314a>

Aryati, R., Utami, I. G. A. L. P., & Yarmi, G. (2024). Pemanfaatan digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan menulis di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 45–58. <https://doi.org/10.58230/27454312.293>

Cahyanti, D. A., & Nuroh, E. Z. (2023). Digital storytelling media to improve students' speaking skills in elementary school. *Journal of Education Technology*, 7(2), 112–121. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.55312>

Ishartono, N., Nugroho, A., Sari, D. R., & Waluyo, M. (2022). Systematic literature review: Langkah-langkah praktis dalam penelitian pendidikan matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5919>

Lestari, I. (2022). Efektivitas digital storytelling dalam pembelajaran

literasi awal siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 88–99.

Najla, N., Mulyadi, D., & Rahayu, S. (2022). The effect of digital storytelling on reading comprehension and retelling ability among elementary school students. *English Language Teaching*, 15(4), 56–68. <https://doi.org/10.5539/elt.v15n4p56>

Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review on digital storytelling in ESL/EFL context. *Sustainability*, 13(11), 6185. <https://doi.org/10.3390/su13116185>

Nair, V., & Yunus, M. M. (2022). Using digital storytelling to improve pupils' speaking skills in the age of COVID-19. *Sustainability*, 14(9), 5215. <https://doi.org/10.3390/su14095215>

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>

Pratama, A. R., & Wijaya, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital storytelling berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa sekolah dasar.

Jurnal Ilmiah Pendidikan, 10(1), 33–47.

Rikmasari, R., & Hakim, A. R. (2023). Integration of digital media in Indonesian language learning at elementary school. *Elementary Education Online*, 22(3), 198–210. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2023.03.19>

Sa'diah, H., Rahayu, P., Fauziah, N., & Haryadi, D. (2024). Digital storytelling sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 302–315. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7234>

Solichah, I., & Hidayat, A. (2022). Pengaruh media digital storytelling terhadap keterampilan menceritakan kembali isi bacaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 77–91.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Wahyudi, R., & Putra, M. S. (2022). Langkah-langkah systematic literature review dalam penelitian pendidikan: Panduan praktis berbasis PRISMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 115–130.