

**Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode
Storytelling Berbantuan Media Digital Interaktif**

Refi Sundari¹, Rohana², Aldora Pratama³

Universitas PGRI Palembang

¹refisundari29@gmail.com, ²rohana@univpgri-palembang.ac.id,

³aldorapratama7271@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the storytelling method assisted by interactive digital media on elementary school students' reading literacy skills. This research uses an experimental method, specifically a True Experimental Design with a Posttest Only Control Group Design. The population of this study includes all fifth-grade students at SD N 98 Palembang, totaling 86 students, while the sample consists of 58 students. The sampling technique used is Simple Random Sampling, and the sample is divided into two groups: the experimental class and the control class. The experimental class used the storytelling method assisted by interactive digital media, while the control class received conventional instruction. The data collection instruments in this study are a reading literacy skills test and documentation. The instruments used have passed the validity test, reliability test, difficulty level test, and discrimination index test. The hypothesis testing used is the independent sample t-test, with the prerequisite that the data must meet the assumptions of homogeneity and normality. Based on the results of data analysis, it was found that there is an effect of the storytelling method assisted by interactive digital media on elementary students' reading literacy skills

Keywords: *Storytelling Method, Interactive Digital, Reading Literacy Skills*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu *True Eksperimental Design* dengan desain penelitian *Posttest Only Control Group Desain*. Populasi dalam penelitian yaitu kelas seluruh kelas V di SD N 98 Palembang yang berjumlah 86 siswa sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 58 siswa. Pemilihan sample menggunakan sampel metode *Simple Random Sampling* dan sampel terbagi menjadi 2 yaitu sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan literasi membaca dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan sudah memenuhi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji hipotesis yang digunakan yaitu independent simple t-test dengan syarat data harus memenuhi uji prasyarat yaitu uji homogenitas

dan normalitas. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh terhadap metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar

Kata Kunci: Metode *Storytelling*, Digital Interaktif, Kemampuan Literasi Membaca

A. Pendahuluan

Kurikulum merdeka adalah nama baru dari kurikulum prototipe yang resmi diluncurkan oleh Mendikbudristek. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan pengembangan dan penerapan dari kurikulum darurat yang diluncurkan untuk merespon dampak dari pandemi Covid-19. Merdeka Belajar merupakan suatu pendekatan yang dilakukan supaya siswa atau mahasiswa bisa memilih pelajaran yang diminati (Wiguna, I, K, W, 2022, p. 18).

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang ada di Indonesia. Sekolah Dasar diharapkan memiliki peran utama dalam membantu manusia di dunia pendidikan untuk mencapai tujuannya. Sebagaimana pendidikan yang bukan hanya berbicara tentang salah satu kemampuan semata, akan tetapi secara komprehensif dimiliki oleh manusia dari proses pendidikan .

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu

pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menggunakan, dan mengapresiasi bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga berperan penting dalam membentuk karakter, menumbuhkan rasa cinta terhadap bahasa nasional, serta sebagai sarana untuk memahami budaya dan jati diri bangsa. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang kompleks dengan mengutamakan aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa mencakup empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis (Sholtiah, 2023, p. 933). Pada dasarnya pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kompetensi berbahasa peserta didik, yang memiliki beberapa aspek

meliputi: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Riyanti, 2022, p. 99).

Kemampuan literasi membaca sangat penting dilakukan pada era sekarang. Kemampuan literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merenungkan, dan terlibat dengan teks untuk mencapai tujuan peserta didik. Mengembangkan pengetahuan dan potensi peserta didik (Nita Dalima, 2022, p. 8). Menurut Navida (2023, p. 1035) Literasi membaca merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami, memaknai, menggunakan, dan mempertimbangkan makna dari sebuah tulisan yang dibaca, sehingga sesuatu yang dibaca bisa membekas lama di pikiran peserta didik pada saat membaca.

Menurut (Rochmah, 2021) rendahnya kemampuan literasi membaca di SDN Pegagan. Rendahnya kemampuan membaca diduga berpengaruh terhadap ketercapaian prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dengan guru di SD Negeri 98 Palembang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, diketahui bahwa masih

terdapat peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan dan peserta didik yang masih kesusahan dalam menceritakan kembali isi bacaan.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca adalah dengan menggunakan metode *Storytelling* berbantuan media digital interaktif. Metode *storytelling* atau bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan sebuah peristiwa melalui kata-kata atau gambar untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. *Storytelling* menggunakan kemampuan penyaji untuk menyampaikan sebuah cerita dengan gaya, intonasi dan alat bantu yang menarik minat pendengar. *Storytelling* sering digunakan dalam proses belajar mengajar utamanya pada tingkat pemula atau anak-anak (Ummah, 2019, p. 3). Menurut Asrul (2022, p. 2) *Storytelling* merupakan salah satu aktivitas yang efektif untuk dapat melibatkan dan mengembangkan keterampilan bahasa lisan (berbicara dan membaca). Metode *Storytelling* adalah metode yang dilakukan

dengan cara bercerita. Metode *Storytelling* merupakan metode yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan literasi membaca peserta didik.

Sama hal yang telah dihasilkan Tabieh (2020, p. 13) dalam penelitiannya terdapat adanya pengaruh metode *storytelling* terhadap keterampilan mendengar aktif dan berfikir kreatif di Sekolah Dasar. Sama hal juga yang telah dihasilkan Nikmah,N.H, (2022, p. 5251), dalam penelitiannya tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berupa powerpoint interaktif diperlukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan bantuan media digital interaktif juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca. Media digital interaktif bermanfaat agar bisa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mengabungkan antara suara,video,dan animasi. Dengan penggunaan media digital interaktif dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif lagi. Media digital interaktif adalah bentuk media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman berinteraksi

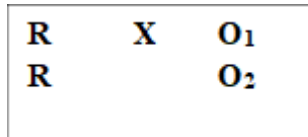
yang dinamis dan sesuai dengan era teknologi. Digital artinya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi, sedangkan interaktif media yang mampu mendorong partisipasi aktif dari pengguna (Panggabean, 2024, p. 90). Media digital interaktif adalah media yang menjadi jembatan oleh guru untuk melakukan interaksi dalam pembelajaran. Selain itu juga, dengan menggunakan media dapat mempermudah peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode eksperimen. Jenis penelitian menggunakan *True Eksperimental Design* dengan desain penelitian menggunakan *Posttest-Only Control Group Desain*. Menurut (Sugiyono 2022, p. 76). *Posttest-Only Control Group Desain* dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif dan kelompok yang lain diberi perlakuan pembelajaran biasa. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelas eksperimen

dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Desain penelitian ini diilustrasikan pada gambar berikut:



(Sugiyono 2022)

R : Eksperimen (atas) dan kontrol (bawah)

X : Perlakuan metode *storytelling* dengan media digital interaktif

O₁: *Posttest* kelas eksperimen

O₂: *Posttest* kelas kontrol

Penelitian ini dilaksanakan Di SD N 98 Palembang. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas V di SD N 98 Palembang.

Tabel 1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	V.A	13	15	28
2.	V.B	11	18	29
3.	V.C	19	10	29
JUMLAH				86

(Sumber: Tata Usaha SD Negeri 98 Palembang)

Sampel dalam penelitian menggunakan sampel *simple random sampling*.

Tabel 2 Sampel Penelitian

Kelas	Siswa		Jumlah	Ket
	Laki-laki	Perempuan		
V. B	11	18	29	Eksperimen
V. C	19	10	29	Kontrol
JUMLAH			58	

(Sumber: Tata Usaha SD Negeri 98 Palembang)

Rancangan perlakuan pada penelitian ini terdiri dari Tahap Pemberian Perlakuan (*Treatment*) dan Tahap Pemberian Tes (*Posttest*). Uji coba instrumen menggunakan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Daya Pembeda, Uji Tingkat Kesukaran.

Hasil perhitungan uji validitas tes dengan menggunakan rumus pearson product moment SPSS 26, dari 20 soal yang diuji cobakan terhadap 29 siswa terdapat 15 soal yang dinyatakan valid dikarenakan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{tabel} 0,396. Maka 15 soal yang dinyatakan valid dapat digunakan untuk penelitian.

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas Teknik *Alpha Cronbach* yang menggunakan rumus Alpha diperoleh reliabilitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{hitung} yang didapatkan adalah 0,882 dan nilai r_{tabel} telah ditetapkan yaitu 0,396. Sehingga dari 15 butir soal tersebut memperoleh hasil reliabilitas yang tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda menunjukkan bahwa soal 15 layak digunakan sebagai instrument penelitian dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tingkat kesukaran menunjukkan bahwa dari 15 soal yang valid, bahwa dari 15 soal yang valid terdapat 5 soal mudah, 8 sedang, dan 2 sukar. Maka 15 soal tersebut layak untuk dijadikan instrument penelitian kelas eksperimen dan kontrol.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Uji Normalitas Data, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil *posttest* kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar diperoleh kelas eksperimen menggunakan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif hasil *posttest* didapat dengan jumlah 29 peserta didik, nilai minimum 35 dan nilai maksimum 45, dengan rata-rata nilai 40.31. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa dengan jumlah 29 peserta didik, nilai minimum 33 dan nilai maksimum 40, dengan rata-rata nilai 35.86. Dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3 Statistika Deskriptif *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Min	Max	Rata-rata
<i>Posttest</i> Eksperimen	29	35	45	40.31
<i>Posttest</i> Kontrol	29	33	40	35.86

Hasil uji normalitas berdasarkan data *posttest* kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality				
Kelas	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	
Hasil <i>Posttest</i> Kontrol	.955	29	.243	
<i>Posttest</i> Eksperimen	.968	29	.514	

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas hasil *posttest* berdistribusi normal karena penghitungan hasil *posttest* eksperimen menggunakan Shapiro-Wilk mendapatkan nilai $0,514 > 0,05$ sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol menggunakan Shapiro-Wilk mendapatkan nilai $0,243 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas *levene's test of homogeneity of variance* dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5 Hasil Perhitungan Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan literasi membaca	Based on Mean	2.199	1	56	.144

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Based on Median	1.716	1	56	.196	
Based on Median and with adjusted df	1.716	1	45.614	.197	
Based on trimmed mean	2.170	1	56	.146	

Untuk penghitungan uji homogenitas menggunakan uji *levene's* perhitungan kelas kontrol dan eksperimen didapatkan nilai $0,144 > 0,05$ sehingga kedua sampel tersebut memiliki varians yang sama (homogen).

Setelah dilakukan uji Normalitas dan Homogenitas maka dapat dilanjutkan dengan uji T menggunakan dua sampel bebas *Independent Sample T-Test* untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas.

Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji T

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
KEMAMPUAN LITERASI	Equal variances assumed	2.199	.144	7.990	56	.000	4.448	.557	3.333	5.563
MEMBACA	Equal variances not assumed			7.990	50.295	.000	4.448	.557	3.330	5.566

Berdasarkan tabel uji hipotesis diatas, diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya H_a diterima dengan

demikian terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar antara siswa yang menggunakan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif dan siswa yang memperoleh pembelajaran biasa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan literasi membaca siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas VB sebagai kelas eksperimen berjumlah 29 siswa dan kelas VC sebagai kelas kontrol berjumlah 29 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan metode pembelajaran biasa.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan metode pembelajaran biasa. Hal ini dibuktikan secara keseluruhan rata-rata *posttest*

kelas eksperimen sebesar 40,31 dan pada kelas kontrol sebesar 35,86.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan literasi membaca siswa. Peningkatan skor pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa *storytelling* yang dikombinasikan dengan media digital interaktif mampu

meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi membaca. Media digital membuat cerita menjadi lebih hidup dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus dan memahami isi bacaan.

Dapat dilihat, penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membangun pengetahuannya. Karena dengan bantuan media ini siswa bisa melihat dan membayangkan cerita yang ada, selain itu media digital interaktif juga menyajikan video animasi, yang dapat merangsang kemampuan literasi membaca siswa melalui gambar, suara, dan animasi yang disajikan.

Hasil ini mendukung penelitian Sari (2024) yang menemukan bahwa media digital meningkatkan

kemampuan bercerita anak usia dini. Penelitian Nikmah (2022) juga menegaskan bahwa media digital interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang disimpulkan bahwa metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif berpengaruh signifikan baik terhadap hasil belajar siswa maupun kemampuan literasi membaca siswa. Penerapan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif menjadikan siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik terutama saat membaca bahan pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data diatas telah menjawab rumusan masalah yang telah dicantumkan sebelumnya yaitu terbukti kebenaran bahwa adanya pengaruh metode *Storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan literasi membaca Siswa Sekolah Dasar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis olah data yang dilakukan

terdapat adanya pengaruh metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata kemampuan literasi membaca pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil hipotesis menunjukkan H_a diterima dan H_o ditolak dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan literasi membaca yang memperoleh pembelajaran dengan metode *storytelling* dan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pembelajaran biasa

DAFTAR PUSTAKA

- Nikmah, N. H., &. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5251-5258.
- Nita Dalima, D. (2022). *PISA DAN AKMLiterasi Matematika dan Kompetensi Numerasi*. Universitas Subang Jl. RA Kartini KM 3 Subang: Unsub Press.
- Panggabean. (2024). *Teknologi Media Pembelajaran*. JL. Puntadewa, Ngebel, Tamantirto, Kec. Kasihan, Kab Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Pratama, L. M. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sdn17 Parittiga. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1004.
- Riyanti, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Widina Bakti Perseda Bandung*, 99.
- Rochmah, S. A. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 52-58.
- Rusiyono, R, &. (2020). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11-19.
- Sholtiah, S. H. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V Sdi Nurul Mufidah Nw Batukliang Utara Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 932-940.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung: ALFABETA, cv.

- Tabieh. (2020). The Effect Of Using Digital Storytelling On Developing Active Listening And Creative Thingking Skill. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Ummah, M. S. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Storytelling Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V SD Islam Athirah I Makassar Amrah. *Sustainability (Switzerland)*, 1-14.
- Widhie, A.D, &. (2024). Penerapan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Sekolah Dasar Kelas 2. *PINISI JUORNAL OF EDUCATION*, 151-160.
- Wiguna, I, K, W, &. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 17.