



Wahdatul Islamiah 228620600037

ID : 461dc2aaecd73bb8ff8558125fb44f034df90b9c



15% Suspicious texts

File name : Wahdatul Islamiah 228620600037.txt
Original file size : 2.97 MB
Number of words : 4,627
Number of characters : 34602

Submitter : UMSIDA Perpustakaan
Submission date : April 27, 2026
Upload type : interface
analysis end date : April 27, 2026

Summary (section 1/3)

Location of suspect texts in the document :



Included in the suspicious text score :

Similarities 3%

Syntactics 3% Semantics *Not measured*

Passages with similarities to sources found in different collections.



AI detection 6%

Texts with stylistically similar formulations to AI-generated text.

This rate is an indicator, not proof. Check with the author that he/she has mastered the knowledge mentioned in the document.



Unrecognized languages 6%

Passages in which some of the vocabulary used is not part of the language dictionary. This may be an attempt by the author to modify the text to make detection impossible.



Not included in the percentage of suspicious texts :

Texts between quotes 8%

Passages between quotation marks, often revealing a quotation.




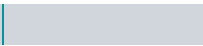
Similarities

3%


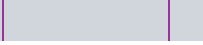

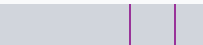

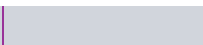

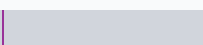

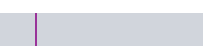

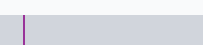



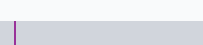






Passages with similarities to sources found in different collections.





Main source detected

No.	Description	Similarities	Locations
3	 11271 Article+Text,+Aminatin+Chusniatu+Jahro+Artikel #4953d8 Comes from my group	<1%	

Source with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations
1	 Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk... doi.org/10.35931/am.v8i3.3563	<1%	
2	 archive.umsida.ac.id archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5374/38253/42926	<1%	
4	 Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan... jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/867/pdf	<1%	
5	 Artikel HbA1c Association With Transaminase Levels in Type 2... #04f7df Comes from my group	<1%	
6	 ANALISIS RESPONS SISWA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI... doi.org/10.33369/diksains.4.2.155-162	<1%	
7	 jurnal.stkipbima.ac.id jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/article/view/1300/713	<1%	
8	 PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN STRATEGI BELAJAR... doi.org/10.62748/tarbawi.v13i01.245	<1%	
9	 Efektivitas media zep quiz dengan model pembelajaran teams games... doi.org/10.56916/pjmsr.v4i2.2944	<1%	
10	 PENGARUH MEMIRSA BERITA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS... repository.upi.edu/128920/7/S_PGSD_2006071_Title.pdf	<1%	
11	 Effectiveness of Technology-Based Interactive Learning Media to Improve... doi.org/10.21070/ups.5414	<1%	
12	 The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia... link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10648-023-09842-1.pdf	<1%	

Referenced source (without similarities detected)

No.	Description
1	 Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/28803/
2	 http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCEShttps://doi.org/10.31764/jces.v3i1.10845https://doi.org/10.31764/jces.v...



The Effectiveness of Digital Story Video Media on Suggestive Narrative Writing Skills in Elementary Schools [Efektivitas Media Video Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Sugestif di Sekolah Dasar]

Wahdatul Islamiah¹⁾, Ermawati Zulikhatin Nuroh^{*,2)}

1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: wahdatul098i@gmail.com ermawati@umsida.ac.id

Abstarct. The background of this research is because the ability to write suggestive narratives of students is still low, which is caused by the lack of interest in media. The purpose of this research is to determine the effectiveness of the use of digital story video media on the skills of writing suggestive narratives of fourth grade elementary school students. The research method used in this research is a quantitative method with a one group pretest-posttest design. The techniques used to collect research data are documentation and test sheets of suggestive narrative writing skills (pretest-posttest). The research uses guidelines for assessing suggestive narrative writing skills. The assessment is carried out based on four main aspects, namely (1) organization of content, (2) choice of words (diction), (3) sentences, and (4) mechanics or spelling. From the results of the research, a significant value (2-tailed) of 0,000 was obtained from the one sample T-test. Because the sig value of 0,000 is less than 0,05, the null hypothesis (H0) is rejected and the hypothesis (H1) is accepted. Therefore, it can be concluded that digital story video media is very helpful in improving the suggestive narrative writing skills of elementary school students

Keywords - Digital story video, writing skills, suggestive narrative

Abstrak. Latar belakang penelitian ini adalah karena kemampuan menulis narasi sugestif murid masih rendah, yang disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video cerita digital terhadap keterampilan menulis narasi sugestif murid kelas IV SDN Durungbedug. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah dokumentasi dan lembar tes keterampilan menulis narasi sugestif (pre-test dan post-test). Subjek penelitian yang digunakan berjumlah 17 murid dari kelas IV SDN Durungbedug. Proses mengevaluasi penelitian menggunakan pedoman penilaian keterampilan menulis narasi sugestif. Penilaian dilakukan berdasarkan empat aspek utama, yaitu : (1) pengorganisasian isi, (2) pilihan kata (diksi), (3) kalimat, serta (4) mekanik atau ejaan. Dari hasil penelitian diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 dari uji one sampel T-test. Karena nilai sig 0,000 kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis (H1) diterima. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa media video cerita digital sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi sugestif murid sekolah dasar

Kata Kunci - Video cerita digital, keterampilan menulis, narasi sugestif

Pendahuluan

Di era globalisasi kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami kemajuan yang luar biasa, sehingga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi sebagai alat belajar tidak lagi sekedar pelengkap, melainkan telah menjadi kebutuhan mendasar dalam mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21. Kompetensi ini mengharuskan murid untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi [1]. Teknologi pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dapat meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, efektivitas, serta mendorong partisipasi aktif murid [2]. Selain itu, transformasi digital dalam pendidikan memiliki kemungkinan besar untuk memperluas akses, meningkatkan mutu pembelajaran, serta memastikan setiap anak memiliki kesempatan belajar yang sama UNESCO 2025. Oleh karena itu, menggabungkan teknologi dalam proses belajar di tingkat sekolah dasar dianggap sebagai langkah penting untuk memperkuat kemampuan digital, meningkatkan semangat belajar, dan membantu anak menghadapi berbagai tantangan di dunia global.

Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran sudah menjadi hal yang wajib agar pembelajaran lebih efektif dan hemat waktu. Media digital terdiri dari berbagai bentuk seperti video animasi, buku elektronik interaktif (flip book), gambar digital, serta media visual interaktif [3][4]. Salah satu media digital yang cocok untuk pembelajaran adalah cerita digital (digital storytelling). Cerita digital didefinisikan sebagai proses menceritakan sebuah cerita atau narasi pribadi yang menggunakan teknologi digital untuk membangun makna [5]. Media pembelajaran cerita digital (digital storytelling) adalah cara menyampaikan cerita dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, teks, suara, musik, dan video [6]. Cerita digital muncul dari integrasi cerita dan digital untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, seperti komunikasi dan ekspresi diri, serta untuk memfasilitasi

1,3



9



7



pengajaran dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, salah satunya adalah keterampilan menulis cerita [7]. Salah satu bagian dari cerita digital yang bisa di terapkan adalah penggunaan video animasi. Secara umum, video animasi adalah gerakan tampilan gambar atau objek, yang dapat berubah posisinya dalam jangka waktu tertentu dan dapat menimbulkan ilusi gerakan [8]. Video animasi dirancang untuk menampilkan tulisan (teks), gambar berwarna, suara, dan animasi secara bersamaan, sehingga memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar melalui materi audio visual [9]. Media video animasi mencakup empat indikator yakni, tampilan media, kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kualitas isi, dan komunikasi audio visual [10]. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai oleh murid adalah menulis [11]. Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui tulisan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat untuk berkomunikasi [12]. Keterampilan menulis sering terasa sulit untuk dikuasai karena keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa yang tidak bisa dikuasai sendirian, tetapi harus dilatih secara terus menerus melalui berbagai latihan menulis. Selain itu, menulis juga adalah keterampilan yang cukup rumit, karena dalam menulis harus mampu menyampaikan ide, konsep, perasaan, dan kemampuan [13]. Di jenjang pendidikan sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu materi menulis yang diajarkan adalah menulis narasi. Narasi adalah bentuk tulisan berupa cerita yang berusaha menciptakan dan menceritakan pengalaman seseorang sepanjang waktu. Dalam karangan narasi juga terdapat tokoh yang menghadapi suatu konflik, dan seluruhnya disusun secara teratur dan sistematis [14]. Salah satu bagian dari keterampilan menulis narasi adalah menulis narasi sugestif. Narasi sugestif merupakan narasi yang mengungkapkan sebuah rangkaian kejadian yang disampaikan dalam berbagai cara untuk menginspirasi para pembaca [15]. Tujuan utama narasi sugestif adalah memberi makna atas peristiwa atau insiden sebagai suatu pengalaman yang tidak hanya memperkaya wawasan individu, tetapi juga mendorong imajinasi pembacanya. Dalam hal ini, penulis memanfaatkan perumpamaan dengan menggunakan istilah-istilah yang bersifat konotatif [16]. Keterampilan menulis narasi sugestif dapat dinilai melalui beberapa indikator, yaitu: (1) Pengorganisasian isi, (2) Pilihan kata (diksi), (3) Kalimat, (4) Mekanik/ejaan [17]. Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh murid. Namun, dalam praktiknya, banyak murid mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide mereka secara tertulis, yang berdampak pada kualitas tulisan mereka [18]. Faktor-faktor yang mempengaruhi hal ini meliputi aspek internal, seperti memori dan motivasi untuk belajar, serta aspek eksternal, yang meliputi kurangnya perhatian orang tua, lingkungan yang tidak mendukung, dan dampak media sosial [19]. Untuk itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, dan sesuai dengan kebiasaan anak-anak generasi digital saat ini. Penggunaan media visual seperti foto, video, komik digital, dan infografis dapat merangsang imajinasi, membantu murid memahami materi, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan kreatif saat menulis ide-ide mereka [20]. Selaras dengan itu, UNESCO (2023) menekankan bahwa menggabungkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses literasi, serta membentuk kemampuan yang dibutuhkan di abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan kerja sama [21]. Berbagai penelitian telah dilakukan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran menulis, dan hasilnya menunjukkan beragam temuan. Penggunaan media e-book digital, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada murid sekolah dasar karena penyajiannya yang interaktif dan mudah dipahami [3]. Sesuai dengan hal itu, penggunaan media audio-visual yang menggabungkan unsur video, gambar, dan teks juga memiliki dampak positif terhadap keterampilan menulis. Media ini dapat membantu murid memahami alur cerita sekaligus memberikan inspirasi untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan [22]. Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan menulis murid, tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran melalui penyajian materi yang konkret, menarik, dan mudah diingat [20]. Media yang konkret dan menarik dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi dan partisipasi murid. Lebih spesifiknya, digital storytelling atau media cerita digital telah menjadi fokus beberapa penelitian. Sebuah studi literatur menegaskan bahwa penggunaan media cerita digital dapat meningkatkan keterampilan menulis murid, terutama di sekolah dasar. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis murid secara teknis, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan bekerja sama dengan orang lain [23]. Media ini membantu murid mengatasi kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan ke dalam tulisan, meskipun telah memahami struktur penulisannya. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media cerita digital terbukti efektif dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, sehingga memicu kreativitas dan keterampilan berpikir kritis murid dalam menulis [24]. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media cerita digital dalam pembelajaran menulis narasi mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas tulisan [11]. Murid yang belajar menulis dengan menggunakan cerita digital lebih rajin dalam mencari ide, membentuk cerita, membangun alur plot dan menyusun karakter secara kreatif. Motivasi dari dalam ini membantu murid menulis lebih banyak, lebih hati-hati, lebih kreatif dibandingkan cara belajar menulis biasa [25]. Pemanfaatan aplikasi bercerita digital, seperti plotagon, semakin memperkuat temuan ini karena memungkinkan murid untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih rinci dan terstruktur melalui integrasi elemen visual, audio, dan animasi yang merangsang imajinasi

dan memudahkan pemahaman konteks [26]. Selain meningkatkan keterampilan menulis, media cerita digital juga memiliki dampak positif pada aspek efektif, seperti motivasi belajar dan kepercayaan diri murid [27]. Selain meningkatkan keterampilan menulis, media cerita digital juga memiliki dampak positif pada aspek efektif, seperti motivasi belajar, dan kepercayaan diri murid [27]. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi secara multimodal, sehingga membantu murid mengorganisir ide-ide mereka secara koheren [28]. Penerapan media seperti gambar, video animasi, storyboard digital, hingga infografis terbukti memperkaya pengalaman menulis murid, memungkinkan mereka menyusun gagasan dengan lebih terarah, menyampaikan emosi secara lebih ekspresif, dan menulis dengan gaya bahasa yang variatif [4].

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Juli 2025 di SDN Durungedug, ditemukan bahwa keterampilan menulis murid masih rendah. Beberapa hal yang menyebabkan kondisi ini adalah ketidaktertarikan murid terhadap menulis sejak usia dini, metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga murid cepat merasa bosan, serta keterbatasan media dan bahan belajar digital yang bisa mendukung proses belajar menulis. Karena itu, peneliti berencana menggunakan media video cerita digital agar lebih menarik perhatian murid dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga murid lebih termotivasi untuk menyampaikan ide dan kreativitas melalui tulisan. Dalam pembuatan media video cerita digital peneliti menggunakan aplikasi canva yang dimana di aplikasi canva sudah disediakan berbagai karakter-karakter yang menarik, di canva juga kita bisa membuat desain kita sendiri.

Penelitian sebelumnya belum banyak yang menerapkan video cerita digital sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menulis, terutama dalam keterampilan menulis narasi sugestif. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini akan secara komprehensif menguji efektivitas video cerita digital terhadap keterampilan menulis narasi sugestif murid kelas IV SDN Durungbedug, terutama terkait penyusunan kalimat sederhana, pengorganisasian isi gagasan, dan penggunaan ekspresi yang sesuai. Berdasarkan kekurangan tersebut, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media video cerita digital efektif terhadap keterampilan menulis narasi sugestif murid kelas IV SDN Durungbedug? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video cerita digital terhadap keterampilan menulis narasi sugestif murid kelas IV SDN Durungbedug. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang model pembelajaran menulis yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik murid kelas IV SDN Durungbedug di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, yaitu One-Group Pretest-Posttest Design. Metode kuantitatif adalah pendekatan dalam penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme [29]. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis data secara objektif dan mengevaluasi efektivitas penggunaan media video cerita digital dalam meningkatkan keterampilan menulis murid. Populasi dalam penelitian ini meliputi 21 murid kelas IV SDN Durungbedug, tetapi dalam proses penelitian berlangsung hanya 17 murid saja yang mengikuti pembelajaran, di karenakan 4 murid lainnya tidak masuk sekolah maka dari itu peneliti hanya meneliti 17 murid. Karena itu, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi sebanyak 17 murid dianggap sebagai sampel. Penelitian ini akan dilakukan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada materi menulis narasi sugestif. Pada tahap pertama murid diberikan tes awal (pre-test), tes ini diberikan kepada murid yang menjadi subjek penelitian sebelum pembelajaran menggunakan media video cerita digital dimulai dan pada tahap kedua murid akan diberikan post-test, tes ini diberikan kepada 17 murid yang sama setelah pembelajaran selesai. Gambar 1 menggambarkan desain penelitian untuk Quasi Eksperimen One-Group Pretest-Posttest Design [30].

Gambar 1. One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O1 merupakan hasil tes sebelum memberikan perlakuan media video cerita digital

X perlakuan atau intervensi yang dilakukan

O2 merupakan hasil tes sesudah memberikan perlakuan media video cerita digital

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan lembar tes keterampilan menulis narasi sugestif (pre-test dan post-test). Hasil tes tersebut akan dinilai menggunakan rubrik penilaian yang sudah diperiksa kebenarannya. Penilaian dilakukan berdasarkan empat aspek, yaitu: (1) pengorganisasian isi, (2) pilihan kata (diksi), (3) Kalimat, serta (4) mekanik atau ejaan. Nilai numerik yang diperoleh dari pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan metode statistik melalui SPSS. Teknik analisis yang diterapkan adalah uji-t sampel berpasangan (Paired Sample T-Test). Uji ini dirancang untuk membandingkan perbedaan rata-rata antara dua kondisi yang berbeda (sebelum dan sesudah perlakuan) dalam kelompok yang sama. Dengan analisis ini, peneliti dapat menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan model pretest-posttest pada satu kelompok untuk mengetahui efektivitas media video cerita digital terhadap keterampilan menulis narasi sugestif murid kelas IV SDN Durungbedug. Penelitian ini berlangsung selama tiga hari yaitu pada tanggal 7, 13 dan tanggal 26 di bulan Januari 2026. Pada tahap awal pembelajaran murid diberikan pretest berupa tes tulis agar dapat mengetahui kemampuan mereka dalam menulis narasi sugestif.

-

-

Gambar 2. Murid mengerjakan pretest

Selanjutnya, murid diberikan media video cerita digital, video ini menyajikan cerita melalui gambar dan suara, sehingga murid memahami alur cerita dengan lebih baik, meningkatkan semangat belajar mereka, serta merangsang imajinasi mereka dalam menulis. Berikut gambar 3 menunjukkan tampilan media video cerita digital yang diterapkan di SDN Durungbedug.

Gambar 3. Tampilan Cuplikan Video Cerita Digital

Setelah mendapatkan perlakuan, murid diberikan posttest berupa tes tulis dengan tingkat dan kesulitan yang sama pada pretest.

Gambar 4. Murid mengerjakan posttest

Setelah selesai melakukan proses pengolahan data, langkah berikutnya adalah proses analisis data menggunakan metode statistik dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Nilai pretest dan posttest akan dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil penilaian antar pretest dan posttest menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai pretest yang diperoleh murid sebelum media video cerita digital diterapkan dan nilai posttest setelah pembelajaran dengan menggunakan media video cerita digital diterapkan berikut hasil nilai pretest dan

posttest ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai pretest dan posttest

N Range Minimum Maximum Mean Std. Deviation Variance

Pretest 17 9 5 14 9,71 2.97415 8.864

Posttest 17 10 5 15 10,94 3.07145 9.434

Dapat dilihat pada tabel diatas, nilai pretest sebelum menerapkan media video cerita digital, murid mendapatkan nilai terendah sebesar 5 dan nilai tertinggi 14, dengan nilai rata-rata yang dicapai 9,71. Maka hasil pretest yang dilakukan oleh murid sebelum dilakukan tindakan atau treatment masih termasuk dalam kategori rendah. Sehingga dilakukan tes posttest sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sugestif. Setelah murid mengikuti tes akhir berupa posttest dengan berbantuan media video cerita digital, nilai hasil belajar murid meningkat. Skor terendah tetap 5, tetapi skor tertinggi mengalami peningkatan menjadi 15 dengan rata-rata posttest 10,94, maka masuk dalam kategori baik dan mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai posttest meningkat setelah media pembelajaran berbasis video cerita digital diterapkan. Berdasarkan data yang sudah dijelaskan diatas, dapat digambarkan dalam bentuk grafik batang agar lebih mudah memahami perbedaan antara nilai pretest dan posttest pada gambar 5 diagram berikut ini.

Gambar 5. Grafik nilai pretest dan posttest

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Tahap ini merupakan syarat untuk menentukan jenis statistik yang akan dilakukan pada analisis selanjutnya. Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji normalitas, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 dengan melakukan uji Shapiro-Wilk. Berikut hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Kolmogorov-Smirnov Shapiri-Wilk

Static df sig static df sig

Pretest 0,198 17 0,076 0,905 17 0,082

posttest 0,223 17 0,024 0,911 17 0,102

Pada tabel 2 terlihat hasil pretest menulis cerita memiliki tingkat signifikan 0,082 yang lebih besar dari 0,05, sehingga data tersebut dianggap berdistribusi normal. Sementara itu, hasil posttest menulis cerita memiliki tingkat signifikan 0,102 yang lebih besar dari 0,05, artinya data tersebut juga dianggap berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari pretest dan posttest berdistribusi normal. Tahap selanjutnya adalah uji homogenitas, uji homogenitas digunakan untuk memeriksa apakah dua atau lebih kelompok data (sampel) berasal dari populasi yang memiliki tingkat variasi yang sama atau tidak, sehingga dapat dipastikan bahwa data tersebut memiliki keragaman yang sama (homogen). Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan homogenitas, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 dengan melakukan uji Levene. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas yang terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

Levena static Df1 Df2 Sig

Based on mean 2,848 3 7 0,115

Based on median 0,437 3 7 0,734

Based on median and with asjusted df 0,437 3 4,898 0,737

Based on trimmed mean 2,262 3 7 0,168

Dari tabel 3 di atas, nilai Sig pada based on mean didapatkan 0,115. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen karena nilai uji statistiknya lebih besar dari 0,05. Setelah melakukan perhitungan dengan uji normalitas dan homogenitas, dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal dan homogen. Uji t sampel berpasangan adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan pada nilai rata-rata antara dua data yang berhubungan. Peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk

melakukan uji t sampel berpasangan. Hasil uji t sampel berpasangan berada pada tabel 4 di bawah ini

Tabel 4. Hasil uji paired sampel t test

Mean	Std. deviation	Std. Error	Mean Lower	Upper	T	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1 Pretest-posttest	-1.23529	0,56230	0,13638	-1.52440	-0,94619	-9.058	16	0,000

Output dari paired sample t-test ditampilkan pada tabel 4. Menunjukkan pada nilai signifikan sig (2-tailed), yaitu 0,000 yang berarti kurang dari 0,05, yang sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam pengujian berpasangan. Jika nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05 atau 0,000 kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) di tolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai yang cukup besar antara nilai pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa penggunaan media video cerita digital efektif terhadap keterampilan menulis narasi sugestif murid kelas 4 SDN Durungbedug.

Pembahasan

Dari hasil penelitian ini, penerapan media pembelajaran berbasis video cerita digital berdampak pada keterampilan murid dalam menulis narasi sugestif. Dari hasil perolehan nilai rata-rata terlihat bahwa setelah murid menjalani pembelajaran (treatment) dan mengerjakan tes berupa posttest, nilai yang diperoleh pada posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata murid pada pretest yang diperoleh sebelum tindakan (treatment) dilakukan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 yang artinya nilai signifikan uji t sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf sig 0,05

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat adanya perubahan yang cukup baik dalam keterampilan murid menulis narasi sugestif, terutama dalam hal menyampaikan ide-ide mereka dan mengatur alur cerita secara lebih runtut. Hasilnya cukup jelas terlihat setelah menggunakan media video cerita digital, yaitu murid mampu menuliskan cerita yang mereka tulis dan menggunakan kosakata yang cukup baik. Saat pembelajaran berlangsung, murid terlihat sangat antusias saat video cerita digital ditampilkan di proyektor. Mereka bisa berpartisipasi dengan baik ketika menggunakan video cerita digital, sehingga dengan bantuan media tersebut murid lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, karena media video cerita digital menampilkan gambar dan suara secara bersamaan, sehingga murid lebih bersemangat dan tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media video cerita digital, pengalaman belajar murid menjadi lebih menarik dan menginspirasi, karena mereka bisa menyampaikan ide-ide mereka secara bebas. Video cerita digital membantu meningkatkan keterampilan menulis murid karena metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Video cerita digital memberi kesempatan bagi murid untuk menulis secara kreatif dan menyusun ide-ide dengan jelas karena mereka bisa membuat dan menghasilkan tulisan [31].

Cerita digital memberikan banyak keuntungan, salah satunya adalah memberikan cara mengajar yang lebih kreatif dan beragam dibandingkan dengan metode tradisional, selain itu cerita digital bisa membuat pengalaman belajar lebih sesuai dengan kebutuhan murid, menciptakan situasi yang mirip dengan kehidupan nyata dengan cara yang lebih sederhana dan efektif, serta mendorong murid untuk turut serta secara aktif dalam proses pembelajaran [32].

Penggunaan media video cerita digital membantu murid memahami dan menyusun alur cerita lebih terstruktur dan jelas. Murid lebih mudah memahami langkah-langkah penting dalam menulis cerita dengan bantuan gambar dan suara, cerita digital juga membantu murid memahami struktur narasi dengan lebih baik. Dengan panduan visual dan audio, murid dapat lebih mudah mengenali tahapan penting dalam menulis narasi, seperti orientasi, konflik, klimaks, dan resolusi [25]. Lebih lanjut lagi, murid semakin kreatif karena mereka bisa meniru karakter, latar, dan peristiwa yang mereka tonton, lalu mengembangkannya menjadi cerita yang baru [26]. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis narasi setelah menerapkan cerita digital kepada murid [33] [34]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis murid, khususnya dalam aspek yang berkaitan dengan tata bahasa dan kosakata [31]. Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video cerita digital bisa membantu murid lebih baik dalam menulis narasi sugestif. Ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan cara mengajar yang lebih kreatif dan efektif, serta mendorong murid agar lebih aktif dan inovatif saat menulis. ke depannya, diharapkan teknologi dalam bidang pendidikan terus berkembang agar bisa mendukung proses belajar yang lebih menarik dan efektif, terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis murid di sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video cerita digital sangat membantu meningkatkan keterampilan menulis narasi sugestif murid kelas IV SDN Durungbedug. Peningkatan tersebut terlihat jelas dari perbedaan nilai yang signifikan anatara pretest dan posttest. Murid mengalami peningkatan nilai ketika menggunakan media video cerita digital. Dari hasil olah data yang menggunakan SPSS 25 memperoleh nilai $0,000 < 0,05$ artinya media video cerita digital efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sugestif murid kelas 4 SDN Durungbedug. Selain peningkatan dalam hal jumlah, kualitas tulisan murid juga bertambah baik, seperti terlihat dari alur cerita yang lebih mudah dipahami, pilihan kata yang lebih variatif dan sesuai konteks cerita, penyusunan kalimat yang lebih efektif dan mudah dipahami, serta penggunaan mekanik atau ejaan yang lebih sesuai kaidah bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian

ini, yaitu untuk mengetahui efektivitas media video cerita digital terhadap keterampilan menulis narasi sugestif murid kelas IV SDN Durungbedug.

Referensi

- [1]R. Resti, R. A. Wati, S. Ma'Arif, and S. Syarifuddin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar," *Al Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiya*, vol. 8, no. 3, p. 1145, 2024, doi: 10.35931/am.v8i3.3563.
- [2]S. Said, "Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21," *J. PenKoMi Kaji. Pendidik. Ekon.*, vol. 6, no. 2, pp. 194–202, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/article/view/1300/713>
- [3]R. Utari, P. D. Iswara, and A. N. Aeni, "Pemanfaatan e-book digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada Siswa Sekolah Dasar," *Acad. Educ. J.*, vol. 15, no. 1, pp. 91–101, 2024, doi: 10.47200/aoej.v15i1.2128.
- [4]A. C. Dewi, "MAHASISWA DAN AKADEMISI Volume 1 Nomor 3 Transformasi Pembelajaran Menulis Teks melalui Media Visual Interaktif," vol. 1, pp. 1–7.
- [5]Y. T. C. Yang, Y. C. Chen, and H. T. Hung, "Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking," *Comput. Assist. Lang. Learn.*, vol. 35, no. 4, pp. 840–862, 2022, doi: 10.1080/09588221.2020.1750431.
- [6]Mingga Ratih, S. Sumiyadi, and Rudi Adi Nugroho, "Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung," *J. Onoma Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 10, no. 3, pp. 3119–3126, 2024, doi: 10.30605/onoma.v10i3.4052.
- [7]R. Munajah, "The use of digital storytelling to improve students' writing skills," vol. 3, no. 1, pp. 579–585, 2023, doi: 10.25082/AMLER.2023.01.006.
- [8]A. N. Ningtias, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narai Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara," <Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/28803/>, 2023.
- [9]T. Pendidikan and F. Keguruan, "3 1,2,3," vol. 5, no. 12, pp. 496–501, 2024.
- [10]I. Mudakir and S. Wahyuni, "ANALISIS RESPONS SISWA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI," vol. 4, pp. 155–162, 2024.
- [11]M. Mahfudhoh and E. Z. Nuroh, "Pengaruh Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar," *Semantik*, vol. 13, no. 1, pp. 103–114, 2024, doi: 10.22460/semantik.v13i1.p103-114.
- [12]H. Dalman, "Keterampilan Menulis, (Jakarta: Rajawali Pers)." p. h.3, 2016.
- [13]D. C. Wibowo, P. Sutani, and E. Fitrianingrum, "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi," vol. 3, no. 1, pp. 51–57, 2020.
- [14]D. Yuliatun and M. Pd, "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI KEPEK TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025," pp. 33–40, 2025.
- [15]A. Video, Q. Quitting, T. B. Within, and K. Kunci, "PENERAPAN NARASI SUGESTIF DALAM PENULISAN NASKAH PADA VIDEO FEATURE QUIET QUITTING Universitas Padjadjaran," vol. 4, pp. 80–88, 2025.
- [16]J. Littera, F. Sastra, and D. Agung, "e- ISSN: 2657-0084," vol. 1, pp. 149–164, 2021.
- [17]K. Wachidah, "KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI PADA ANAK GIFTED WITH DYSYNCHRONOUS DEVELOPMENT (STUDI TUNGGAL PADA SATU SUBJEK)" vol. 3833, pp. 67–83, 2017.
- [18]Selvi Selvi, Chandra Chandra, and Salmains Safitri Syam, "Analisis Kesenjangan Antara Pengetahuan dan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Semant. J. Ris. Ilmu Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 3, no. 2, pp. 103–112, 2025, doi: 10.61132/semantik.v3i2.1636.
- [19]H. Harimurti and D. Irawan, "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Ketrampilan Menulis Karangan Narasi Pada Kelas V Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Sultan Agung*, vol. 5, no. 005, pp. 273–287, 2025.
- [20]A. C. Dewi, "MAHASISWA DAN AKADEMISI Volume 1 Nomor 3 Keterampilan Menulis Teks sebagai Dampak Implementasi Media Visual dalam Proses Pembelajaran," vol. 1, pp. 1–7.
- [21]A. Tenggara, "Global education monitoring report 2023, Southeast Asia: technology in education: a tool on whose terms? Summary (ind)," *Glob. Educ. Monit. Rep. 2023, Southeast Asia Technol. Educ. a tool whose terms? Summ.*, 2024, doi: 10.54676/mwzk6101.
- [22]M. Permulaan, D. I. Sekolah, and D. Kelas, "3 1,2,3," vol. 8, no. 4, pp. 727–738, 2024.
- [23]S. Aryati, N. C. M. Utami, and G. Yarmi, "Pemanfaatan digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan menulis di sekolah dasar," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 1141–1148, 2024.
- [24]A. P. Najla, N. V. Izzati, D. Oktaviani, and A. Marini, "Digital Storytelling Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sd Pada Kurikulum 'Merdeka Belajar,'" *J. Pendidik. Dasar dan Sos. Hum.*, vol. 2, no. 2, pp. 413–424, 2022.
- [25]K. Nisa, "Journal of Integrative Elementary Education Kemampuan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar melalui Strategi Digital Storytelling," vol. 1, no. 1, pp. 24–31, 2025.
- [26]E. Z. Nuroh and D. D. Prandika, "Efektivitas Cerita Digital pada Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar Negeri," *Cendekiawan*, vol. 5, no. 2, pp. 169–183, 2023, doi: 10.35438/cendekiawan.v5i2.355.
- [27]A. Mardiningrum and D. Sulistiawan Aditya, "Pelatihan menulis teks naratif bahasa Inggris menggunakan digital storytelling [Narrative text writing training using digital storytelling]," *J. Character Educ. Soc.*, vol. 5, no. 4, pp. 210–223, 2022, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCEShttps://doi.org/10.31764/jces.v3i1.10845https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.10845>



1.XXX



[28]R. E. Mayer, "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning," *Educ. Psychol. Rev.*, vol. 36, no. 1, pp. 1–25, 2024, doi: [10.1007/s10648-023-09842-1](https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1).

[29]D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.



[30]M. A. Al Muhandis and A. Riyadi, "Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 7, no. 2, pp. 98–106, 2023, doi: [10.30871/jamn.v7i2.6931](https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931).



[31]L. Castillo-cuesta, A. Quinonez-beltran, P. Cabrera-solano, C. Ochoa-cueva, and P. Gonzalez-torres, "Using Digital Storytelling as a Strategy for Enhancing EFL Writing Skills," pp. 142–156.



[32]H. Moradi, "behavioral sciences Digital Storytelling in Language Education," pp. 1–9, 2019.

[33]A. World, E. Journal, S. Issue, and C. Number, "No Title," no. 5, pp. 319–332, 2019.



[34]S. Ngoi, K. H. Tan, J. Alias, and N. Mat, "Digital Storytelling to Improve English Narrative Writing Skills," vol. 14, no. 4, pp. 546–560, 2024, doi: [10.6007/IJARBS/v14-i4/21249](https://doi.org/10.6007/IJARBS/v14-i4/21249).