



hidayatul munawaroh Skripsii

ID : b598f7c1421beefb8c938ba964248d53e6dbd07b



11%

Suspicious texts

File name : hidayatul munawaroh Skripsii.txt

Original file size : 180.99 KB

Number of words : 3,224

Number of characters : 24727

Submitter : UMSIDA Perpustakaan

Submission date : April 13, 2026

Upload type : interface

analysis end date : April 13, 2026

Summary (section 1/3)

Location of suspect texts in the document :



Included in the suspicious text score :

Similarities 5%

Syntactics 5% **Semantics** *Not measured*

Passages with similarities to sources found in different collections.



AI detection 4%

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 4%

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

Passages between quotation marks, often revealing a quotation.

9%



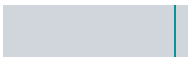
Similarities

5%



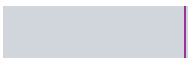


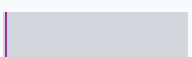


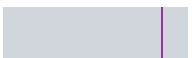


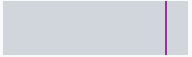


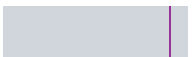


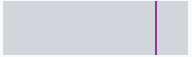


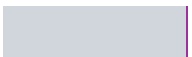
Passages with similarities to sources found in different collections.



Main source detected

No.	Description	Similarities	Locations
2	 Minat Baca Siswa SMP: Faktor Latar Belakang... dx.doi.org/10.24235/ileal.v7i2.10208 	<1%	

Source with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations
1	 (PDF) Upaya Meningkatkan Keterampilan... www.academia.edu/105835716/Upaya_Meningkat... 	<1%	
3	 archive.umsida.ac.id archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/... 	<1%	
4	 Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui... dx.doi.org/10.59841/blaze.v2i1.929 	<1%	
5	 Implementation of the Storytelling Method to... doi.org/10.21070/ups.10413 	<1%	
6	 PENGARUH MEDIA POP UP BOOK BERBASIS... dx.doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6626 	<1%	
7	 IMPLEMENTASI ICE BREAKING UNTUK MENJA... dx.doi.org/10.24127/emteka.v4i1.3488 	<1%	
8	 View of Dampak Media Digital dalam... jurnal.fs.umi.ac.id/index.php/didaktis/article/view... 	<1%	

No.	Description	Similarities	Locations
9	 journal.stitmadani.ac.id journal.stitmadani.ac.id/index.php/JPI/article/view/... 	<1%	



3

The Efektiveness of Digital Storytelling on Students' Speaking Skills in Elementary School [Efektivitas Media Cerita Digital terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik di Sekolah Dasar]

Hidayatul Munawaroh¹), Ermawati Zulikhatin Nuroh ^{*,2})

1,2 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ermawati@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to examine the effect of digital storytelling media on the speaking skills of third-grade elementary school students. A quantitative approach was used with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. The study sample consisted of 23 students at SDN Summersari 1. Data were collected using a speaking skills test administered before and after the intervention. Data analysis was conducted using a normality test and a paired-sample t-test. The study showed an increase in the mean score from 72.39 to 81.95. The statistical test results yielded a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant effect. Therefore, digital storytelling has been proven effective in improving students' speaking skills and can be considered an innovative learning medium.

Keywords: digital storytelling; speaking skills; elementary school

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media digital storytelling terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III sekolah dasar. pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-experimental jenis one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 23 peserta didik di SDN Summersari 1. Teknik pengumpulan data menggunakan tes keterampilan berbicara yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas dan uji paired sample t-test. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 72,39 menjadi 81,95. Hasil uji statistik memperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga menunjukkan adanya pengaruh signifikan. karenanya, media cerita digital (digital storytelling) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dan bisa dijadikan pilihan media pembelajaran yang inovatif.

Kata kunci: digital storytelling; keterampilan berbicara; sekolah dasar

I. Pendahuluan

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, komunikasi itu sendiri dapat dimulai dengan belajar mengembangkan keterampilan dalam berbicara. Berbicara merupakan aktivitas penting dalam kehidupan karena dengan

berbicara dapat berkomunikasi baik dengan orang lain [1]. Keterampilan berbicara juga menunjang keterampilan membaca dan menulis [2]. Keterampilan berbicara sangat penting untuk dimiliki oleh setiap Peserta didik. Pada dasarnya keterampilan berbicara digunakan sebagai ekspresi seseorang dalam menyampaikan pendapat atau pikiran [3]. Selain itu, berbicara juga merupakan suatu kemampuan berbahasa yang berkembang sepanjang kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah keterampilan berbicara dipelajari[4]. Keterampilan berbicara dapat dimulai oleh Peserta didik melalui bercerita, seperti mempresentasikan isi dari suatu peristiwa dalam cerita fiksi. Namun, seringkali keterampilan ini tidak berkembang dengan baik karena proses pembelajaran yang masih terfokus pada guru, metode pembelajaran yang masih konvensional dan minimnya keberanian Peserta didik untuk berbicara di depan umum[5]. Situasi ini diperparah oleh rendahnya motivasi belajar Peserta didik serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu merangsang keberanian Peserta didik untuk berbicara aktif salah satunya melalui pemanfaatan media digital. Media pembelajaran digital yang dikemas dalam bentuk digital storytelling atau bercerita digital yang diyakini mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan Peserta didik dalam berbicara karena bersifat audiovisual dan naratif secara bersamaan[6].

Storytelling atau bercerita merupakan sarana belajar yang baik dan efisien dalam proses kegiatan pembelajaran berbicara bagi anak sekolah. Khususnya untuk kegiatan pengembangan keterampilan berbicara. Cerita yang disampaikan dengan baik dan benar dapat menginspirasi suatu tindakan, membantu mengembangkan apresiasi budaya, dan memperluas pengetahuan anak. Metode storytelling atau bercerita diartikan juga sebagai suatu kegiatan yang dilakukan seseorang, yang dalam hal ini subjeknya ialah Peserta didik itu sendiri, mengungkapkan bahasa secara lisan kepada orang lain tentang sesuatu yang memang akan disampaikan berbentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng, yang dapat dikemas dalam bentuk cerita dan dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan[7]. Kemampuan bercerita dapat mengembangkan potensi berbahasa Peserta didik. Mereka dapat mentransformasi pesan atau ide pengetahuannya melalui pendengaran kemudian menuturkannya kembali, tujuannya melatih cara bicara mereka dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide atau gagasan dalam bentuk lisan[8].

Pemahaman dan kemampuan literasi Peserta didik masih rendah karena mereka seringkali hanya mengandalkan buku dan penjelasan guru, tanpa banyak fasilitas untuk menemukan masalah. Oleh karena itu, selain memberikan materi pelajaran, guru sebaiknya menambahkan inovasi dalam pembelajarannya, seperti menciptakan media pembelajaran digital yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas [9]. Sebelum melakukan perubahan dalam proses pembelajaran, guru perlu memperhatikan kebutuhan Peserta didik terlebih dahulu. Sebuah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa

media digital mempengaruhi keterampilan berbicara Peserta didik [10]. Dalam penelitian tersebut, menggabungkan media digital berupa pop up book digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Peserta didik kelas rendah di sekolah dasar. Penelitian lain juga mengemukakan bahwa media digital dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Peneliti ini membuktikan peningkatan hasil belajar melalui dua siklus proses pembelajaran. Hasil pra siklus hanya mencapai 54%, kemudian pada siklus I diperoleh hasil belajar secara klasikal sebanyak 61% dengan rata-rata 70,79. Sedangkan, pada siklus II mencapai nilai 93% dengan rata-rata sebanyak 83,60[11].

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan mendongeng digital (digital storytelling) secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara Peserta didik [12]. Namun, sebagian besar media yang digunakan masih bersifat pasif, hanya menampilkan audiovisual tanpa memberikan kesempatan peserta didik untuk berinteraksi secara kreatif. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan digital storytelling interaktif yang memungkinkan peserta didik memilih alur cerita, menambahkan narasi lisan, serta memodifikasi elemen visual. Temuan ini sejalan dengan pembelajaran multimodal yang dikemukakan oleh teori Mayer tentang, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila informasi disajikan dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Dalam konteks ini, digital storytelling memberikan pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan berbagai modalitas pembelajaran Peserta didik, khususnya visual dan auditori. Peserta didik tidak hanya mendengar cerita tetapi juga melihat gambar visual dan merancang alur naratif mereka sendiri, yang pada akhirnya memperkuat struktur berpikir dan keterampilan berbicara mereka[13]. Adapun penelitian lain, mengatakan bahwa hasil dari penggunaan media cerita digital dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik[14]. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital dapat digunakan sebagai inovasi dalam meningkatkan sumber daya pendidikan khususnya dalam menyajikan materi cerita fiksi dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Misalnya dalam menyajikan cerita fiksi juga dapat dibuat secara mandiri oleh pendidik sehingga pembelajaran yang diterima oleh peserta didik dapat bervariasi dan menambah wawasan [15]. Hal ini berkontribusi pada antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembuatan cerita digital[16]. Selain itu, interaktivitas dalam digital storytelling memberi ruang kepada Peserta didik untuk mengeksplorasi ide dan berlatih berbicara dalam suasana yang lebih fleksibel dan menyenangkan[17]. Namun, guru masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dasar[18].

Penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dibandingkan dengan studi-studi terdahulu yang umumnya memanfaatkan media digital berupa pop up book, video animasi, maupun cerita digital sederhana. Pada penelitian sebelumnya,

peran Peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung terbatas pada mendengarkan penjelasan dari guru. Adapun penelitian ini berfokus pada pengembangan media digital storytelling interaktif yang menyajikan kombinasi unsur visual dan audio. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan keterlibatan aktif dan meningkatkan rasa percaya diri Peserta didik dalam berbicara. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengisi kesenjangan dari studi sebelumnya melalui pengembangan media pembelajaran yang interaktif, hasil yang diharapkan memberikan kontribusi baru terhadap inovasi media pembelajaran berbasis digital yang bersifat partisipatif, khususnya pada pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar[19]. Berdasarkan deskripsi latar belakang, tinjauan teoritis, dan penelitian sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media cerita digital terhadap keterampilan berbicara Peserta didik di SDN Summersari 1.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan menggunakan pendekatan Pre-experimental. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest. Desain ini tidak memiliki kelompok kontrol untuk dibandingkan dengan kelompok eksperimen. One group pretest-posttest merupakan salah satu desain pre-experimental yang dilakukan dengan cara memberikan tes awal (pretest) untuk mengukur kondisi awal subjek penelitian, kemudian diberikan perlakuan (treatment) atau intervensi tertentu, dan selanjutnya memberikan tes akhir (posttest)[20]. Adapun gambaran penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Desain penelitian
Kelas Pretest Perlakuan Posttest
Eksperimen X

Keterangan :

: Pretest sebelum perlakuan

X: Perlakuan (penggunaan media digital storytelling pada pembelajaran)

: Posttest setelah perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Summersari 1, Beji, Kabupaten Pasuruan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh Peserta didik kelas III yang berjumlah 46 Peserta didik, dengan sampel sebanyak 23 Peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Prosedur pelaksanaan penelitian ini diawali dengan mengajukan

surat permohonan izin penelitian ke pada pihak sekolah, kemudian melakukan observasi untuk mengetahui bagaimana aktivitas dan kondisi tempat atau objek penelitian. Untuk melakukan penelitian, peneliti menyusun langkah-langkah antara lain menyiapkan perangkat pembelajaran, menyiapkan media yaitu Digital Storytelling, menyiapkan soal tes, menyusun daftar nilai, melaksanakan tes uji coba instrumen dengan memberikan pretest-posttest, menghitung validitas dan reliabilitas dari hasil uji coba instrumen, melaksanakan penelitian di kelas IIIA SDN Sumpalsari 1 dan setelah penelitian dilaksanakan, peneliti akan mengolah data dan menarik kesimpulan dari data tersebut. Penelitian ini menggunakan media digital storytelling dengan tema cerita fiksi tentang hewan peliharaanku. Tema cerita dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan Peserta didik yang mengandung nilai karakter profil pelajar pancasila. Selain itu, media audiovisual sendiri pada penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak menghasilkan keefektifan sebagai alat bantu media pembelajaran, terutama dalam meningkatkan prestasi Peserta didik. Untuk mengetahui keterampilan berbicara Peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan Digital Storytelling, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dengan menggunakan lembar tes. Berikut ini adalah indikator-indikator keterampilan berbicara Peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator Keterampilan berbicara

No Aspek yang dinilai

- 1 Kelancaran dalam berbicara
- 2 Pengucapan yang jelas
- 3 Menggunakan kosakata yang sesuai konteks
- 4 Ketepatan, struktur kalimat yang jelas dan tepat
- 5 Pemahaman terhadap isi teks

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah penggunaan media cerita digital. Peningkatan tersebut terbukti signifikan secara statistic, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita digital memberikan pengaruh nyata terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Dengan demikian media cerita digital (digital storytelling) sangat tepat untuk disampaikan kepada peserta didik dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena media cerita digital mampu meningkatkan motivasi, membantu peserta didik memahami isi cerita, serta melatih keberanian menyampaikan informasi secara lisan. Berikut Gambar 1 tampilan cerita digital (digital storytelling) yang diterapkan di SDN Sumpalsari 1 kelas III.

Gambar 1. Tampilan Cuplikan Cerita Digital (Digital Storytelling)

Hasil grafik pada penilaian pretest posttest menunjukkan perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan Media Cerita Digital (Digital Storytelling), hasil Pretest posttest bisa dilihat dari grafik gambar 2.

Gambar 2. Grafik Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar 2. Pada proses awal pembelajaran dapat diperoleh nilai minimum peserta didik sebesar 50 dan nilai maksimum sebesar 95 dengan rata-rata sebesar 72,39. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut kurang dari 80 maka nilai yang diperoleh masih tergolong rendah, sehingga dapat diharapkan dalam penilaian posttest nilai peserta didik meningkat dibandingkan nilai pretest. kriteria penilaian yang digunakan adalah unsur-unsur yang terdapat pada indikator keterampilan berbicara. Dari hasil pembelajaran setelah menggunakan media cerita digital terjadi peningkatan nilai pada peserta didik yaitu skor minimal yang diperoleh peserta didik naik menjadi 65, kemudian untuk nilai maksimal peserta didik naik menjadi 100 dan perolehan skor rata-rata 81. Dari hasil nilai posttest rata-rata peserta didik memperoleh nilai yang meningkat dari 72,39 menjadi 81,95 dari nilai rata-rata tersebut peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari 80 maka dapat dikategorikan nilai posttest cukup tinggi. berdasarkan data yang telah diuraikan bisa disimpulkan bahwa skor posttest mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan media cerita digital (digital storytelling). Pada langkah selanjutnya data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan uji normalitas serta Paired Sample T-test. Langkah pertama dalam pengolahan data adalah melakukan uji normalitas.

Uji normalitas dibutuhkan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, pada langkah ini sebagai syarat untuk menentukan jenis uji statistik yang akan dilakukan dalam analisis selanjutnya. Demi mempermudah peneliti dalam menghitung uji normalitas peneliti memanfaatkan software SPSS versi 31 dengan memakai uji Shapiro-Wilk. Berikut hasil perhitungan uji normalitas yang disajikan pada tabel 3.

Model Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk

	<u>Statistic</u>	<u>df</u>	<u>Sig.</u>	<u>Statistic</u>	<u>df</u>	<u>Sig.</u>
pretest	.201	23	.017	.917	23	.056
posttest	.157	23	.149	.916	23	.055

Tabel 3. Uji Normalitas



Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 3. Disimpulkan bahwa data antara pretest dan posttest yang diperoleh berdistribusi normal karena nilainya lebih besar dari 0,05. Tahap selanjutnya akan menggunakan uji Sample T-test dengan berbantuan software SPSS Versi 31. Berikut hasil perhitungan uji Sample T-test dapat dilihat pada Tabel 4.

Mean	Deviation	Means	Lower	Upper	t	Df	Sig(2-tailed)			
Pair 1	Pretest	posttest	-9.565	6.200	1.293	-12.246	-6.884	-7.399	22	<.001

Tabel 4. Uji sample T-test

Berdasarkan uji paired sample T-test yang ada pada table 4. Dapat dilihat nilai Sig(2-tailed) sebesar 0,001 yang sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji paired Sample T-test, apabila nilai Sig(2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Karena nilai 0,001 < 0,05, maka bisa disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita digital berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan keterampilan berbicara peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media cerita digital. Sebelum perlakuan, Sebagian peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan cerita, kurang runtut dalam Menyusun kalimat, serta belum mampu mengembangkan ide secara jelas. Setelah pembelajaran menggunakan media cerita digital, siswa terlihat lebih antusias, lebih berani berbicara di depan kelas dan mampu menyampaikan isi cerita dengan lebih berstruktur.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan uji paired sample T-test, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 72,39 mengalami peningkatan menjadi 81,95 pada posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita digital (digital storytelling) berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III Sekolah dasar.

Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik terjadi karena media digital storytelling mampu menyajikan cerita dalam bentuk visual, audio dan teks yang menarik sehingga membantu peserta didik memahami isi cerita dengan lebih mudah. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya mendengarkan cerita tetapi juga dapat melihat alur cerita secara lebih jelas sehingga memudahkan

mereka dalam menceritakan kembali isi cerita dengan Bahasa mereka sendiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital storytelling dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Sekolah dasar[21]. Melalui media tersebut, peserta didik dapat belajar menyusun kalimat, menyampaikan ide, serta mengungkapkan cerita secara lebih runtut dan jelas. Selain itu, kombinasi antara teknologi digital dan seni bercerita yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan berbicara peserta didik dengan memanfaatkan media digital storytelling, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran. Penggunaan media digital memberikan dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa yang meliputi berbagai aspek salah satunya seperti keterampilan berbicara [22].

Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan media cerita digital melalui pendekatan storytelling memberikan dampak yang nyata dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas III sekolah dasar. Media tersebut bisa dijadikan alternatif media yang inovatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita digital berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pretest sebesar 72,39 menjadi 81,96 pada posttest serta hasil uji paired sample T-test yang menunjukkan nilai signifikan (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, media digital storytelling dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Referensi

[1]F. S. Elvira, F. Roshayanti, and S. Baedhowi, "Efektifitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar," J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran, vol. 4, no. 3, pp. 511–521, 2020.

[2]A. M. ika Puspita, "a Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multiliterasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Siswa Sekolah Dasar," MADROSATUNA J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah, vol. 2, no. 2, pp. 31–37, 2019

[3]A. B. Eka Putri and N. A. Kamali, "Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini," Smart Kids J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini, vol. 5, no. 1, pp. 35–45, 2023

[4] prof. D. H. G. Tarigan, "berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa," Angkasa bandung, pp. 3–8, 2015.

[5]Ismi Ismi, Nur Khadijah Razak, and Desy Ayu Andhira, "Peningkatan

4



Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Siswa Kelas III SD Negeri 39 Pattongko Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai," Blaz. J. Bhs. dan Sastra dalam Pendidik. Linguist. dan Pengembangan, vol. 2, no. 1, pp. 193–201, 2024



[6]E. P. Elyani, Y. Al Arief, R. Amelia, and I. F. Asrimawati, "Enhancing Students' Speaking Skill Through Digital Storytelling," J. English Teaching, Appl. Linguist. Lit., vol. 5, no. 2, p. 105, 2022

5



[7]I. Bagus Kadek Gunayasa and M. Tahir, "Pengaruh Metode Story Telling Terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Gugus III Jonggat Tahun Pelajaran 2020/2021," PENDAGOGIA J. Pendidik. Dasar, vol. 1, pp. 173–181, 2021



[8]handayani G.S.E, "penerapan metode storytelling pada pembelajaran berbicara," J. Ilm. Pendidik. guru Sekol. dasar, vol. 6, pp. 1–10, 2022.



[9]E. S. Maruti, "Ketahanan Literasi Anak-Anak di Masa Pandemi melalui Aplikasi Let's Read (Children's Literacy Resilience in a Pandemic Period Through the Let's Read Application)," Indones. Lang. Educ. Lit., vol. 7, no. 2, p. 247, 2022

6



[10]D. Kirana, "Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar," LITERASI J. Ilm. Pendidik. Bahasa, Sastra Indones. dan Drh., vol. 13, no. 1, pp. 163–168, 2023



[11]A. S. Narestuti, D. Sudiarti, and U. Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," Bioedusiana J. Pendidik. Biol., vol. 6, no. 2, pp. 305–317, 2021



[12]V. Nair and M. M. Yunus, "A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills," Sustain., vol. 13, no. 17, 2021

[13]A. Booth, "Automation in Engineering," Manag. Tech. Chang., vol. 41, pp. 71–94, 2006

9



[14]N. N. Cahyanti and E. Z. Nuroh, "Digital Storytelling Media to Improve Students' Speaking Skills in Elementary School," J. Educ. Technol., vol. 7, no. 2, pp. 261–268, 2023

2



[15]N. Nurhaliza, U. Usman, and S. Sultan, "Minat Baca Siswa SMP: Faktor Latar Belakang Ekonomi dan Pendidikan Keluarga (Middle School Students Reading Interests: Factors of Economic Background and Family Education)," Indones. Lang. Educ. Lit., vol. 7, no. 2, p. 323, 2022



[16]E. M. Solissa, U. Yonaevy, D. Anggraheni, K. Febianti, and T. Taqiyuddin, "Utilisation of Digital Storytelling to Increase Student Learning Motivation," World Psychol., vol. 3, no. 1, pp. 14–27, 2024



[17]S. N. Fitriana, E. Karlina Ambarwati, and D. Kartini, "Implementing Digital Storytelling In Teaching Secondary School Students' Speaking Skills of Narrative Text: A Case Study," J. Educ. Sci., vol. 8, no. 4, pp. 582–593, 2024.



[18]R. Munajah, M. S. Sumantri, and Y. Yufiarti, "The use of digital storytelling to improve students' writing skills," Adv. Mob. Learn. Educ. Res., vol. 3, no. 1, pp. 579–585, 2022



[19]A. Sadik, "Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning," Educ. Technol. Res. Dev., vol. 56, no. 4, pp. 487–506, 2008



[20]Creswell J. W. and C. J. D., Research Design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches. 2023.

[21] a model is needed that can motivatema fitra putri kusuincreased to 85%.

From the observation data obtained in the learning process, “UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILANBERBICARA SISWA DENGAN MODEL DIGITAL STORYTELLING PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SDN TANAH TINGGI 09 JAKARTA PUSAT,” Ilm. pgsd fkip Univ. mandiri, vol. 09, 2023.

[22]A. Khoirunnisaa, V. Aldani, N. A. Alwi, and S. S. Syam, “DIDAKTIS Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dampak Media Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia di SDN 10 Tiumang Kabupaten Dharmasraya,” vol. 3, no. 2, pp. 59–66, 2025