

NOVITA 198620600065 ARTIKEL.docx *by*

Submission date: 05-May-2023 02:36PM (UTC+0700)

Submission ID: 2084891187

File name: NOVITA 198620600065 ARTIKEL.docx (606.14K)

Word count: 3759

Character count: 24083

Digital Storytelling Media to Improve Students' Speaking Skills in Elementary School

[Media Cerita Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Dasar]

Novita Nur Cahyanti¹⁾, Ermawati Zulikhatin Nuroh²⁾

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

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

*Email Penulis Korespondensi: 19862060065@umsida.ac.id¹⁾, ermawati@umsida.ac.id²⁾

Abstract. The research conducted was based on the development of digital-based learning media, where it was found that the majority of educators paid little attention to the application of media as a learning tool in the digital era. This study aims to identify the improvement of students speaking skills when combining the application of digital story media. The research method used in this study is a quantitative method with One Group Pretest - Posttest Design. The population used in the study were students from class V elementary school totaling 23 children. The assessment in the research process uses a speaking skill rubric that contains: (1) Pronunciation, (2) Grammar, (3) Vocabulary Selection, (4) Speaking Fluency, and (5) Overall Content of the story delivered. From the results of the research, there are data results in the form of a significant value (2-Tailed) worth 0,000 in the One Sample T- Test results. Where the significant value of 0,000 is smaller than 0.05 so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that digital-based story media can improve students' speaking skills. The impact of the research conducted is that digital story media can help improve students' language skills. Thus digital story media can be a learning innovation in schools and can be developed again according to the needs of students. So that later it can foster students' creative ideas.

Keywords - Digital Storytelling, Speaking Skills, Elementary School

Abstrak. Penelitian yang dilaksanakan didasari oleh berkembangnya media pembelajaran berbasis digital, di mana didapati mayoritas pendidik yang terbilang kurang memperhatikan penerapan media sebagai perangkat bantu pembelajaran di era digital. Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi peningkatan keterampilan berbicara peserta didik jika memadukan penerapan media cerita digital. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode kuantitatif dengan One Grup Pretest – Posttest Design. Populasi yang digunakan dalam penelitian merupakan siswa dari kelas V Sekolah Dasar yang berjumlah 23 anak. Penilaian pada proses penelitian menggunakan Rubrik keterampilan berbicara yang memuat: (1) Pelafalan, (2) Tata Bahasa, (3) Pemilihan Kosa Kata, (4) Kelancaran Berbicara, dan (5) Keseluruhan Isi Cerita yang Disampaikan. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat hasil data berupa nilai signifikan (2-Tailed) yang bernilai 0,000 pada hasil uji One Sample T-Test. Dimana nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan jika media cerita berbasis digital dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dampak dari penelitian yang dilakukan yaitu media cerita digital dapat membantu peningkatan keterampilan berbahasa peserta didik. Dengan demikian media cerita digital dapat menjadi inovasi pembelajaran di sekolah dan dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga nantinya dapat menumbuhkan ide kreatif peserta didik.

Kata Kunci - Cerita Digital, Keterampilan Berbicara, Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional dimasa depan memiliki cita – cita dalam membangun sistem pendidikan nasional yang menghasilkan generasi cerdas dan berkompentensi tinggi di taahun 2025. Baik kecerdasan intelektual, spiritual maupun komunikasi, komunikasi sendiri dapat diawali dengan belajar mengembangkan keterampilan dalam berbicara. Berbicara suatu keterampilan berbahasa yang di pelajari sejak masa anak-anak dan dimulai dari keterampilan menyimak (Tarigan, 2015). Komunikasi lebih terlihat efektif di masyarakat umum jika dilakukan

dengan berbicara atau bercakap. Pada dasarnya keterampilan berbicara digunakan sebagai ungkapan suatu individu dalam mengekspresikan pendapat atau pemikiran [1], [2]. Kemampuan berbicara dapat dimulai peserta didik melalui latihan bercerita, seperti halnya melakukan presentasi tentang isi suatu peristiwa pada cerita fiksi. Pengarang pada cerita fiksi biasanya mengolah karya tulis berdasarkan imajinasi yang terbesit dalam pemikiran, seperti mengaitkannya dengan peristiwa yang pernah di alami, wawasan, pandangan, tafsiran, ataupun penilaian terhadap berbagai peristiwa atau situasi, baik peristiwa yang pernah di alami sendiri atau hasil rekaan [3], [4]. Pada penerapan belajar cerita fiksi kelas V di Sekolah Dasar sebelumnya pendidik akan menyajikan materi cerita fiksi dengan media berupa buku ajar dan model belajar konvensional, sehingga peserta didik belum mendapat kesempatan dalam menerima inovasi pembelajaran dengan cukup. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menggunakan inovasi pembelajaran dengan media cerita digital pada kemampuan berbicara peserta didik di kelas V di Sekolah Dasar.

Pemahaman dan keterampilan literasi rendah dikarenakan proses peserta didik untuk menemukan dan mengungkapkan suatu permasalahan masih terbilang minim oleh fasilitas dan hanya berpatokan pada buku atau pun penjelasan dari pendidik saja. Dengan begitu selain dalam memberi materi, pendidik bisa menambahkan inovasi pembelajaran seperti membuat media belajar untuk peserta didik di dalam kelas ataupun di luar kelas [5], [6]. Tentu saja sebelum melaksanakan pembaruan proses belajar, pendidik harus memperhatikan kebutuhan peserta didik terlebih dahulu. Pada riset sebelumnya yang meneliti pengaruh media digital terhadap hasil belajar peserta didik oleh Putu Windy (2022) terdapat hasil pengaruh antara media digital dalam peningkatan literasi baca tulis peserta didik. Peneliti tersebut memadukan media digital berupa papan audio sebagai media pembelajaran digital pada peningkatan literasi baca tulis di kelas IV. Penelitian lain yang membahas pengaruh media cerita digital dalam meningkatkan hasil belajar yang dilakukan oleh Yuniar W. Astuty (2022) di temui dalam penerapannya, cerita digital dapat meningkatkan minat literasi peserta didik. Peneliti membuktikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui dua siklus proses pembelajaran. Pada siklus pertama dilakukan tanpa menggunakan media cerita digital, dan pada siklus kedua peneliti menggunakan media cerita digital pada proses pembelajaran. Keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis terhadap suatu materi yang di sampaikan oleh pendidik di perlukan dalam proses belajar, namun faktanya keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis dan berbicara di sekolah dasar belum dapat di katakan optimal sehingga berimbas pada hasil belajar peserta didik pada nilai akhir yang di bawah rata – rata [7], [8]. Sehingga penelitian ini dapat ditarik kesimpulan jika, media cerita digital dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik serta memacu ide berpikir kritis dan dapat di terapkan dalam pembelajaran cerita fiksi pada kelas V Sekolah Dasar. Kemudian riset lain yang menggunakan cerita digital dalam penerapan keterampilan berbahasa yang dilakukan oleh Fany (2023) membuktikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Media cerita digital dapat membangkitkan minat belajar dalam berbahasa peserta didik yang di pengaruhi oleh menariknya tampilan dan penyediaan media yang inovatif [9], [10].

Penelitian yang dilakukan menggunakan media digital berbentuk sebuah cerita animasi yang sebelumnya di kembangkan dari beberapa hasil analisis sebelumnya yang menggunakan media digital dengan wujud yang berbeda. Dari pemaparan sebelumnya dapat disimpulkan jika media berbasis digital dapat dijadikan inovasi dalam meningkatkan sumber daya pendidik agar mampu membuat inovasi media belajar yang beragam, terutama pada penyajian materi cerita fiksi dalam peningkatan keterampilan berbicara, contoh dalam penyajian cerita fiksi dapat pula di buat secara mandiri oleh pendidik agar pembelajaran yang di terima peserta didik dapat bervariasi dan menambah wawasan [11], [12]. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian-penelitian terdahulu belum menerapkan media cerita digital berupa audiovisual dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di dalam kelas. Selain itu penelitian sebelumnya menggunakan media cerita digital berupa media audio dan buku bergambar digital pada pembelajaran materi yang berbeda dengan model penelitian yang berbeda pula. Sedangkan penelitian ini menggunakan media cerita digital pada peningkatan keterampilan berbicara peserta didik di kelas V Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan beberapa aplikasi mobile penunjang pembuatan media yang menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya seperti, aplikasi Cam Scanner yang diperuntukkan dalam mencetak gambar agar dapat terbaca oleh system android, Flipa Clip sebagai aplikasi pemberi warna pada model atau karakter, Bg Eraser sebagai pemberi latar pada gambar agar menyesuaikan dengan alur cerita dan Capcut sebagai aplikasi akhir perangkai setiap alur cerita. Langkah awal peserta didik dalam belajar berpikir mandiri dapat diawali dengan berpikir kritis di masa sekolah dasar, sedangkan keterampilan dalam membaca dan menulis di Indonesia masih terbilang rendah. Dengan diterapkannya media cerita digital peneliti berharap agar peserta didik di kemudian hari dapat belajar berpikir kritis saat melakukan komunikasi atau keterampilan berbicara di depan umum, dan dapat pula berinovasi dalam era digital berikutnya [13], [14].

Tujuan dilakukannya penelitian pembelajaran media cerita digital pada keterampilan berbicara peserta didik, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada keterampilan berbicara peserta didik jika memadukan media cerita digital berupa audiovisual pada materi cerita fiksi kelas V di Sekolah Dasar. Dengan kebutuhan belajar yang beragam, cerita digital dapat digunakan untuk berbagai keperluan dalam pengajaran di tingkat sekolah dasar. Pada setiap jenjang pendidikan biasanya memiliki peranan penting tersendiri dalam

keberhasilan dan ketuntasan belajar peserta didik dalam menempuh pendidikannya [15], [16]. Maksud dari kalimat sebelumnya setiap peserta didik dalam setiap jenjang pendidikan memiliki karakteristik tersendiri dalam tahapan perkembangan belajar. Sehingga dalam penerapan media cerita digital diharapkan dapat meningkatkan karakteristik pada kemampuan berbicara peserta didik dalam materi cerita fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.. Peserta didik melalui pembelajaran berbasis media nantinya akan di berikan suatu cerita berupa audiovisual yang nantinya peserta didik akan dianjurkan menyajikan kembali isi pada peristiwa cerita tersebut. Cerita Digital menurut Joana (2020) dapat meningkatkan kesenangan peserta didik dalam memahami dan menerima isi cerita yang di sampaikan oleh pendidik. Kolaborasi antara kultur tradisional bermuatan kearifan lokal pada isi cerita dengan tampilan dalam media digital dapat menumbuhkan rasa simpati peserta didik, dikarenakan hal – hal yang umumnya di dapati di dunia nyata dapat di lihat dalam versi yang berbeda dan inovatif. Melalui media cerita digital pendidik dapat membuat cerita yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya dan kemudian mendemonstrasikan bagaimana ide dapat disampaikan menggunakan teknologi digital [17], [18]. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai bekal peserta didik dalam hal keterampilan literasi di era digital, dengan menggunakan pembelajaran lewat teknologi visual juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi efektif peserta didik dalam dunia yang berbasis teknologi inovatif. Lalu terdapat pula langkah – langkah dalam penerapan media cerita digital pada proses pembelajaran: (1) memilih dan membuat ide media pembelajaran, (2) analisis kebutuhan peserta didik, (3) menentukan fokus atau tujuan pembelajaran, (4) menentukan jenis media yang akan di gunakan, (5) menentukan partisipan atau peserta didik, (6) merangkai sketsa media pembelajaran, (7) kemudian menyelaraskan dengan perangkat media yang tersedia [19], [20].

Media pembelajaran di era digital menurut Jayanta (2017) saat ini banyak media digital yang diciptakan agar dapat membantu proses pembelajaran pada peserta didik, namun dari hasil analisa masih banyak di temukan jika media digital yang dikembangkan masih kurang dalam muatan nilai – nilai kearifan lokal khususnya di sekolah dasar. Muatan kearifan lokal yang dimaksud berisikan kebudayaan atau kebiasaan pada isi media yang di kembangkan, seperti halnya materi cerita fiksi yang kebanyakan mengambil contoh cerita dari luar negeri [21], [22]. Hal tersebut membuat penalaran peserta didik dalam berpikir kreatif sedikit terhambat, dikarenakan tidak sesuai dengan kebiasaan dari keseharian di lingkungan sendiri. Pendidik dengan ini dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis media audiovisual dengan contoh seperti membuat cerita digital dengan isi cerita fiksi dongeng yang ada di nusantara. Banyaknya cerita dari daerah sendiri sebenarnya sangat mempermudah pengembangan inovasi media mandiri oleh pendidik, jika pendidik tersebut mau berusaha untuk berkreativitas sesuai kemampuan yang dimiliki. Membimbing keterampilan berbicara didepan umum peserta didik di sekolah dasar menurut Herbein (2018) merupakan kompetensi yang telah diwajibkan dalam penerapan penguasaan Public Speaking. Keterampilan berbicara yang di kuasai peserta didik tergantung pada keefektifan dan kesesuaian pendidik dalam memberikan materi dan model pembelajaran yang di sajikan. Wujud tingkah laku dan tercapai atau tidaknya keefektifan dan kesesuaian itu tergantung kepada pengetahuan, motivasi serta keterampilan berbicara yang di sajikan pendidik [23], [24]. Pada penerapan keterampilan berbicara, pendidik dapat memberikan pembelajaran melalui materi cerita fiksi ataupun cerita narasi dengan memanfaatkan media digital dengan menggunakan media audiovisual dalam penyampaiannya. Peserta didik dapat di latih keterampilan bicarannya di depan umum dengan cara mengungkapkannya melalui sebuah tulisan terlebih dahulu, kemudian peserta didik dapat menyajikan isi cerita atau peristiwa pada karangannya di depan umum atau di depan kelas sendiri. Hal tersebut merupakan tindakan kecil yang dapat di laksanakan peserta didik dalam meningkatkan tindak tutur terstruktur peserta didik melalui lisan.

4

II. METODE

4

Penelitian ini dilakukan peneliti dengan menggunakan metode kuantitatif, dengan menggunakan teknik One Grup Pretest – Posttest Desain. Subyek yang di gunakan dalam penelitian merupakan seluruh peserta didik dikelas V yang ada di Sekolah Dasar dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 anak. Sedangkan objek yang digunakan adalah menggunakan media cerita berbasis digital yang akan di terapkan pada siswa kelas V sekolah dasar. Bentuk analisis eksperimen yang dipakai pada penelitian menggunakan Pre – Experimental Design. Bentuk pada Pre – Experimental desain yang digunakan peneliti menggunakan One – Group Pretest – Posttest Desain. Sampel pada penelitian ini menggunakan sampel kuantitatif Pre-Experimental dengan jumlah sampel minimum menurut Gay dan Diehl (1992) sebanyak 15 subjek per grup. Berdasarkan prosedur tersebut peneliti menggunakan 23 peserta didik di kelas V Sekolah Dasar. Sugiono (2014:109) menyatakan jika penelitian Pre – Experimental desain menggunakan rancangan yang meliputi hanya satu grup dalam satu kelas tanpa adanya kelas pembandingan yang di beri Pretest dan Posttest. Dengan pembelajaran menggunakan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan, peserta didik akan memiliki waktu belajar yang cukup untuk belajar mandiri. Pada prosedur penelitian peneliti akan melakukan observasi dan validasi instrument, penilaian dan validasi media cerita digital pembelajaran berbasis media. Tema pada isi cerita yang digunakan merupakan cerita rakyat yang sering ditemui dalam buku dongeng dengan memuat

kearifan lokal budaya nusantara terutama daerah Kalimantan Barat. Tema cerita di pilih dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik mengenai etika berperilaku kepada orang tua dengan memadukan pembelajaran dari lintas budaya di Indonesia dan daerah yang di pilih di disesuaikan dengan asal muasal terciptanya cerita. Memberikan jangka waktu pengerjaan penilaian kepada peserta didik dilakukan agar tercapainya ketepatan waktu dalam proses belajar – mengajar yang efektif [25], [26].

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa data hasil observasi (wawancara), Modul pembelajaran, lembar Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran, rubrik penilaian keterampilan berbicara hingga Bahan Ajar Siswa yang utama Media pembelajaran berupa cerita fiksi dan media audiovisual berupa cerita digital. Penilaian yang digunakan pada penelitian berupa rubrik keterampilan berbicara peserta didik. Tema yang di sajikan merupakan cerita rakyat yang sering di jumpai dalam buku dongeng dengan memuat kearifan lokal budaya Nusantara terutama budaya yang ada dalam cerita Legenda Batu Menangis. Selain itu, media audiovisual sendiri pada penelitian sebelumnya telah banyak menghasilkan efektifitas sebagai alat bantu media pembelajaran terutama dalam peningkatan prestasi peserta didik. Terdapat pula Kisi - kisi rubrik penilaian keterampilan berbicara yang digunakan sebagai pedoman penilaian pesertadidik dan tertuang pada Tabel 1. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

Tabel 1. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Pronunciation	Lafal dapat di pahami meskipun dengan aksen bahasa tertentu	Ada masalah dalam pengucapan sehingga membuat pendengar harus fokus dan terkadang menimbulkan kesalahan pahaman	Sulit dimengerti karena ada masalah dalam pelafalan dan pengulangan kata yang terlalu sering	Hampir selalu keluar kata yang kurang jelas dalam pelafalan sehingga tidak dapat di mengerti
2.	Structure	Hampir tidak ditemukan kekeliruan tata bahasa	Terjadi beberapa kekeliruan tata bahasa namun tidak berpengaruh terhadap makna cerita	Banyak terjadi kekeliruan bahasa yang mempengaruhi makna cerita dan sering kali mengulang kalimat perbaikan	Tata bahasa sangat buruk sehingga percakapan sangat sulit di pahami
3.	Vocabulary	Kadang – kadang pelafalan tidak tepat dan mengharuskan penjelasan lebih lanjut karena kosa kata yang kurang sesuai	Sering menggunakan kosa kata yang tidak tepat sehingga pelafala dalam bicara menjadi terbatas	Menggunakan kosa kata yang salah sehingga tidak dapat di pahami	Kosa kata sangat terbatas sehingga tidak memungkinkan pada kelancaran berbicara
4.	Speaking Fluency	Berbicara lancar, sangat sedikit menemui kesulitan	Tidak terlalu lancar karena menemui kesulitan dalam mengungkapkan bahasa	Sering ragu dan berhenti karena keterbatasan bahasa	Sering berhenti dan diam selama berbicara
5.	Talk Content	Seluruh isi ungkapan dapat pahami meskipun sesekali ada	Sebagian besar isi ungkapan dapat dimengerti meskipun ada beberapa	Sulit untuk mengungkapkan beberapa kata atau kalimat dalam penyajian cerita	Tidak dapat dipahami bahkan dalam ungkapan dengan kata sederhana sekalipun

pengulangan pengulangan
pada bagian –
bagian tertentu

(Sumber: Cucu Nuraidah, 2015)

4 III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penilaian Pretest dan Posttest di dapatkan adanya peningkatan nilai peserta didik pada materi cerita fiksi dengan menggunakan media cerita berbasis digital, dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Manfaat yang didapatkan dalam hasil penelitian, Cerita berbasis digital pada dasarnya dapat menstimulasi kerja otak peserta didik, dapat meningkatkan bahasa anak, dapat menstimulasi emosi peserta didik, serta lewat cerita yang di sampaikan peserta didik dapat belajar memaknai suatu peristiwa. Dengan demikian didapati jika media dan model pembelajaran wajib untuk pendidik berikan kepada peserta didik. Ketertarikan dalam belajar menggunakan media yang menarik juga akan mempengaruhi stimulus peserta didik. kemudian ungkapan sendiri dapat dibilang sebagai kegiatan yang produktif dan ekspresif dalam menyalurkan ide kreatif yang dimiliki [27], [28]. Lebih khusus lagi metode pembelajaran berbasis pembelajaran memiliki tingkat identifikasi yang tinggi sehingga menyebabkan pendidik dan peserta didik mengetahui kesulitan apa yang di hadapi dalam proses belajar [29], [30]. Tampilan sketsa media cerita fiksi berbasis digital terdapat pada Gambar 1. dan Gambar 2.

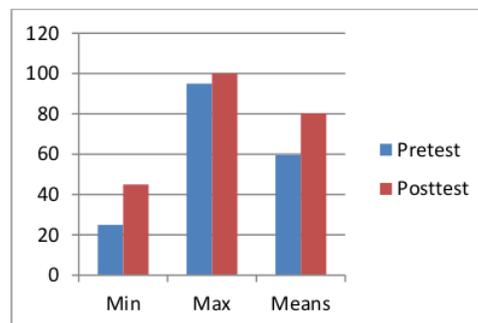


Gambar 1. Sketsa Karakter



Gambar 2. Sketsa karakter

Adapun hasil Grafik dari penilaian pretest dan posttest yang menunjukkan selisih antar nilai peserta didik setelah dan sebelum di terpkannya media berbasis digital, hasil Pretest dapat di ketahui melalui grafik pada Gambar 3. Grafik *Pretest* dan *Posttest*



Gambar 3. Grafik *Pretest* dan *Posttest*

Pada proses pembelajaran awal di dapati nilai minimal peserta didik sebesar 25 dan nilai maksimal sebesar 95 dengan rata – rata nilai sebesar 59. Diketahui jika nilai yang di kumpulan rata – rata kurang dari 70, sehingga di harapkan pada proses penilaian *Posttest* dapat lebih besar nilai yang di peroleh peserta didik. Umumnya pembelajaran yang dapat di katakan baik dapat dilihat dari di temukannya perubahan dan hasil belajar yang di dapat dari pengajar sebagai fasilitator pendidikan. Kriteria yang di gunakan pada proses penilaian berupa unsur yang

terdapat pada indikator keterampilan berbicara. Pada temuan hasil belajar sesudah di terapkannya media pembelajaran cerita berbasis digital, di dapati kenaikan nilai minimal sebesar 45 lalu pada nilai maksimal sebesar 100 dengan rata – rata nilai sebesar 80. Dari hasil tersebut telah terlihat adanya kenaikan nilai yang di dapatkan peserta didik. Kemudian adapun hasil uji asumsi penelitian yang meliputi uji Normalitas, uji Homogen dan uji *T-Test one Sample* menggunakan aplikasi SPSS 26

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Model	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
Learning outcomes	Pretest	0.121	23	0.200	0.961	23	0.477
	Posttest	0.222	23	0.005	0.904	23	0.031

Berdasarkan hasil uji Normalitas pada Tabel 2. Disimpulkan jika nilai peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada penilaian *Pretest* dan *Posttest* adalah berdistribusi Normal dikarenakan nilainya lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

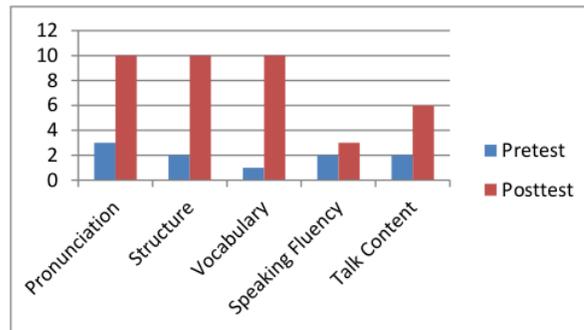
		Levene Statistics	df1	df2	Sig.
Learning outcomes	Based on Means	0.010	1	44	0.919
	Based on Median	0.023	1	44	0.881

Berdasarkan hasil uji Homogenitas pada Tabel 3. Dapat di simpulkan jika nilai hasil belajar pada signifikan *based on mean* merupakan Homogen, dikarenakan nilai lebih besar dari 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji *One Sample T- Test*

	Means	Deviation	Means	Lower	Upper	t	df	SSig.
PPair 1Pretest-posttest	-20,652	15,544	3,241	-27,374	-13,931	-6,372	22	0,000

Berdasarkan hasil pada Tabel 4. Didapati nilai signifikansi = 0,000 yang dengan demikian nilainya kurang dari 0,05. Sehingga dapat di katakan jika H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian dapat di tarik kesimpulan dari hasil perhitungan sebelumnya, jika keterampilan berbicara peserta didik kelas V Sekolah Dasar meningkat setelah di terapkannya media cerita berbasis digital. Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan jika terdapat kenaikan signifikan pada nilai *Posttest* dari hasil nilai *Pretest*. Yang artinya terdapat pengaruh atau kenaikan signifikan antara nilai sebelum di berikannya media cerita berbasis digital dengan pembelajaran yang menggunakan media cerita digital. Dibuktikan dari hasil kenaikan pada nilai pada *Posttest* yang di dapati lebih baik dari nilai *Pretest* sebelumnya, sehingga pembelajaran pada materi cerita fiksi menggunakan media cerita berbasis digital efisien dalam mengatasi serta membuat rencana evaluasi penilaian kepada peserta didik, sehingga tidak hanya fokus dalam materi pembelajaran saja, namun pendidik juga bisa menemukan kesenjangan yang dialami para peserta didik dalam memahami materi. Adapun grafik peningkatan hasil keterampilan berbicara peserta didik pada Gambar 4. Grafik Keterampilan Berbicara.



Gambar 4. Grafik Keterampilan Berbicara

Hasil penelitian menunjukkan jika media cerita berbasis digital juga dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar berbicara peserta didik. Dari penelitian sebelumnya yang menjabarkan jika media cerita visual maupun hanya audio dapat mengasah literasi saja, maka hasil penelitian ini akan melengkapi manfaat yang diberikan media cerita digital dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik [31], [32]. Terjadinya peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media cerita berbasis digital memunculkan banyak ide maupun gagasan lain yang akan dikembangkan seiring waktu. Sebagai pengembangan struktur media cerita berbasis digital di kemudian waktu. Pengembangan yang dapat dilakukan yaitu mengenai isi dari tema dan alur dalam cerita, gambar pergerakan animasi yang lebih aktif, audio pengiring yang lebih menarik, dan meningkatkan pengembangan media tersebut dalam materi pembelajaran lain. Sehingga semua tujuan pembelajaran dapat terselesaikan dengan cepat sesuai dengan harapan pendidikan nasional yang inovatif di masa yang akan datang. Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti juga mendistribusikan hasil media pembelajaran yang telah terbukti efektifitasnya kepada pihak pendidik di Sekolah Dasar. Peneliti memberikan ilmu dalam proses pembuatan serta alur penerapan media cerita berbasis digital sebagai alternatif dalam menunjang sumber daya pendidik di Sekolah Dasar. Pembelajaran yang di dasari dengan penggunaan media menjadikan pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Maksudnya jika seorang pendidik atau guru dapat mengembangkan suatu media pembelajaran ataupun model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, maka pendidik tersebut secara tidak langsung menjadi fasilitator pendidikan yang profesional. Penggunaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dipilih dalam penelitian ini karena dapat membangun keterampilan mengajar awal yang diperlukan oleh pendidik dalam mengatasi kesenjangan yang lebih besar dan masalah praktik yang seringkali tidak dapat di ajarkan secara terbuka di masyarakat umum [33], [34].

Secara keseluruhan media cerita berbasis digital dapat di terapkan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar, namun tidak semua mata pelajaran juga dapat di sampaikan melalui media digital saja. Terdapat beberapa mata pelajaran yang masih belum dapat di sesuaikan dengan media – media nonkonkret. Dikarenakan media digital sendiri juga memerlukan waktu dalam proses pembuatan serta penerapannya. Dengan demikian solusi yang dapat diterapkan dalam memproses sebuah media belajar harus menelaah lebih jauh mengenai kebutuhan peserta didik, serta kecocokan antara media dan materi yang akan di buat objek dalam media digital. Dikarenakan dapat membuat suatu inovasi dalam ruang lingkup pendidikan, maka peserta didik yang menerima nantinya juga dapat terinspirasi oleh pendidik tersebut dalam hal teknologi. Keterampilan tidak hanya dalam berbahasa saja yang dapat dikembangkan, namun keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi juga penting penerapannya dalam membangun suatu pendidikan di era moderen.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan jika penggunaan media cerita berbasis digital dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dengan membawa berbagai manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan, media cerita berbasis digital selain membantu proses peningkatan keterampilan berbahasa, juga dapat mengasah psikologi peserta didik serta pengetahuan teknologi informasi dalam penerapan materi yang di sampaikan pendidik di sekolah dasar. Sehingga di harapkan pendidik dapat memadukan maupun mengembangkan lagi media cerita digital untuk pengembangan literasi pada berbagai jenjang pendidikan di sekolah khususnya di sekolah dasar.

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.uny.ac.id

Internet Source

3%

2

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

1%

3

Merda Agustina, Pujiati Pujiati, Ryzal Perdana. "Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Berbasis Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

1%

4

id.scribd.com

Internet Source

1%

5

Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Student Paper

1%

6

media.neliti.com

Internet Source

1%

7

doaj.org

Internet Source

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On