Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 95 – 102

RESEARCH ARTICLE

Digital Storytelling dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: Dampaknya terhadap Perkembangan Bahasa dan Keterlibatan Siswa

Eman Sulaeman[1*], Debi Fauzi Asidiqi[2], Dede Kurnia Adiputra[3], Dine Trio Ratnasari[4]
Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, Indonesia

eman.sule0408@gmail.com [1*], df.asidiqi@gmail.com [2], dedemadridista57@gmail.com [3], dinetrioo@gmail.com [4]

Kata Kunci:
Bahasa Indonesia, digital storytelling, perkembangan bahasa; keterlibatan siswa, teknologi pendidikan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *digital storytelling* terhadap perkembangan bahasa dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed-methods* dengan desain *explanatory sequential*, yang diawali dengan kuasi-eksperimen tipe *non-equivalent control group design* dan dilanjutkan dengan analisis kualitatif. Subjek penelitian adalah 60 siswa kelas IV di SDN Batubantar, Kabupaten Pandeglang, yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian meliputi tes perkembangan bahasa, angket keterlibatan siswa, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji ANCOVA dan *effect size*, sedangkan data kualitatif dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *digital storytelling* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa siswa ($p < 0,05$) dengan *effect size* kategori besar. Selain itu, keterlibatan siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dalam aspek kognitif, emosional, dan perilaku. Temuan kualitatif memperkuat hasil kuantitatif yang menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, dan bermakna. Penelitian ini menegaskan bahwa *digital storytelling* merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Implikasi penelitian ini mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Keyword:
Indonesian, Digital Storytelling, Language Development; Student Engagement, Educational Technology

Abstract

This study aims to examine the effect of digital storytelling on elementary students' language development and engagement. The study employed a mixed-methods approach with an explanatory sequential design, combining a quasi-experimental non-equivalent control group design with qualitative analysis. The participants were 60 fourth-grade students at SDN Batubantar, Pandeglang, Indonesia, divided into experimental and control groups. Data were collected using language development tests, student engagement questionnaires, observations, interviews, and documentation. Quantitative data were analyzed using ANCOVA and effect size, while qualitative data were analyzed thematically. The findings revealed that digital storytelling had a significant effect on students' language development ($p < 0.05$) with a large effect size. Additionally, students in the experimental group demonstrated higher levels of engagement across cognitive, emotional, and behavioral dimensions compared to the control group. Qualitative findings further supported these results, indicating that learning became more interactive, creative, and meaningful. This study highlights digital storytelling as an effective and innovative instructional strategy for enhancing language learning in elementary education. The findings suggest important implications for integrating technology into teaching practices to support 21st-century learning skills.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran mendorong perubahan paradigma dari pendekatan konvensional yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Salah satu inovasi yang semakin mendapat perhatian adalah *digital storytelling*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan narasi dengan media digital seperti gambar, audio, dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Robin, 2020; Niemi & Multisilta, 2021). Pendekatan ini dinilai mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kreativitas, literasi digital, dan keterlibatan aktif siswa.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Dalam konteks sekolah dasar, perkembangan bahasa merupakan aspek fundamental yang mendukung kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan memahami informasi. Namun demikian, praktik pembelajaran bahasa masih didominasi oleh metode tradisional yang cenderung berorientasi pada teks dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Huang et al., 2020). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta terbatasnya pengembangan keterampilan bahasa secara komprehensif. Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa akibat pembelajaran yang kurang menarik dan tidak kontekstual dengan kehidupan mereka (Karakoyun, 2022).

Sebagai alternatif inovatif, *digital storytelling* menawarkan pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif siswa secara simultan. Melalui aktivitas merancang dan menyajikan cerita digital, siswa terlibat dalam berbagai proses kebahasaan seperti menyusun ide, mengembangkan kosakata, menulis narasi, serta menyampaikan pesan secara lisan maupun visual (Sadik, 2020). Selain itu, pembelajaran berbasis *digital storytelling* juga mendorong keterlibatan siswa secara lebih mendalam, baik dari segi kognitif, emosional, maupun perilaku, karena siswa berperan aktif sebagai pencipta konten pembelajaran (Wu & Chen, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan (Yang & Wu, 2021).

Lebih lanjut, pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Penelitian menunjukkan bahwa *digital storytelling* tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kemampuan komunikasi (Niemi & Multisilta, 2021). Selain itu, penggunaan media digital dalam storytelling memungkinkan terjadinya pembelajaran multimodal yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Rizvic et al., 2020). Dengan demikian, *digital storytelling* memiliki potensi besar untuk menjadi strategi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

Meskipun demikian, implementasi *digital storytelling* dalam praktik pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara pedagogis, serta kurangnya pelatihan yang memadai terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Tondeur et al., 2021). Selain itu, keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi juga menjadi hambatan dalam penerapan *digital storytelling*, khususnya di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas. Di sisi lain, meskipun penelitian terkait *digital storytelling* telah berkembang pesat, masih terdapat kebutuhan untuk memperkuat bukti empiris mengenai efektivitasnya, khususnya dalam konteks pendidikan dasar.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji dampak *digital storytelling* dalam pembelajaran. Penelitian oleh Huang et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selanjutnya, Wu dan Chen (2022) dalam studi tinjauan sistematis menemukan bahwa *digital storytelling* memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar. Selain itu, Karakoyun (2022) mengungkapkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa secara signifikan.

Namun demikian, jika dianalisis secara kritis, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada satu aspek keterampilan bahasa, seperti keterampilan berbicara atau menulis, sehingga belum memberikan gambaran yang utuh mengenai perkembangan bahasa siswa secara komprehensif. Kedua, pengukuran keterlibatan siswa dalam banyak penelitian masih terbatas pada aspek persepsi melalui angket, tanpa mempertimbangkan dimensi keterlibatan yang lebih luas seperti keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Ketiga, masih terbatasnya penelitian yang menggunakan desain penelitian yang kuat, seperti eksperimen atau *mixed-methods*, untuk menghasilkan bukti empiris yang lebih valid dan reliabel.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan penelitian (*research gap*), yaitu kurangnya kajian yang mengintegrasikan analisis perkembangan bahasa dan keterlibatan siswa secara simultan dalam satu kerangka penelitian yang komprehensif, khususnya pada konteks sekolah dasar. Selain itu, masih terbatas penelitian yang mengkaji kedua variabel tersebut secara bersamaan dengan pendekatan metodologis yang lebih kuat.

Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pendekatan komprehensif yang digunakan untuk menganalisis pengaruh *digital storytelling* terhadap perkembangan bahasa dan keterlibatan siswa secara simultan. Penelitian ini tidak hanya mengukur keterampilan bahasa secara lebih menyeluruh, tetapi juga mengkaji keterlibatan siswa dari berbagai dimensi, yaitu kognitif, emosional, dan perilaku. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan metodologis yang lebih kuat untuk menghasilkan temuan yang lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimana penerapan *digital storytelling* dalam pembelajaran di sekolah dasar memengaruhi perkembangan bahasa siswa dan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran? Selain itu, sejauh mana pendekatan ini mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pengalaman belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional?

Urgensi penelitian ini didasarkan pada tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, penguatan literasi digital, serta peningkatan keterlibatan siswa. Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, guru dituntut untuk mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, kajian mengenai efektivitas *digital storytelling* menjadi penting sebagai dasar dalam pengembangan kebijakan dan praktik pembelajaran di sekolah dasar (Lee et al., 2020; Purnama et al., 2022).

Akhirnya, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh *digital storytelling* terhadap perkembangan bahasa dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengkaji peningkatan keterampilan bahasa siswa melalui penerapan *digital storytelling*, dan (2) menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi di sekolah dasar serta memperkaya kajian empiris di bidang pendidikan.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed-methods dengan model explanatory sequential, yaitu penelitian yang diawali dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif untuk memperkuat dan menjelaskan hasil kuantitatif secara lebih mendalam. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak hanya bertujuan menguji efektivitas *digital storytelling* terhadap perkembangan bahasa dan keterlibatan siswa, tetapi juga memahami proses dan pengalaman belajar siswa selama implementasi pembelajaran. Pada tahap kuantitatif, penelitian ini menggunakan desain quasi-experiment dengan tipe non-equivalent control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis *digital storytelling*, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan siswa. Struktur desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian Non-Equivalent Control Group

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X (Digital Storytelling)	O2
Kontrol	O3	- (Konvensional)	O4

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Batubantar, Kecamatan Cimanuk, Kabupaten Pandeglang. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah total 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa pada kelompok eksperimen dan 30 siswa pada kelompok kontrol. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik siswa dan kondisi kelas yang relatif homogen. Karakteristik subjek penelitian disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Karakteristik Subjek Penelitian

Kelompok	Jumlah Siswa	Jenis Kelamin	Kelas
Eksperimen	30	L/P	IV
Kontrol	30	L/P	IV

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis *digital storytelling*, sedangkan variabel terikat terdiri atas perkembangan bahasa siswa dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Perkembangan bahasa mencakup kemampuan kosakata, struktur kalimat, kemampuan menyusun narasi, dan kelancaran berbicara. Sementara itu, keterlibatan siswa meliputi keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator variabel penelitian disajikan pada Tabel 3 berikut.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Tabel 3. Indikator Variabel Penelitian

Variabel	Indikator
Perkembangan Bahasa	Kosakata, struktur kalimat, narasi, kelancaran berbicara
Keterlibatan Siswa	Kognitif, emosional, perilaku

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap yang sistematis. Tahap pertama adalah tahap persiapan, yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pengembangan instrumen penelitian, serta validasi instrumen oleh para ahli. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelompok. Tahap ketiga adalah pemberian perlakuan, di mana kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran berbasis *digital storytelling* yang melibatkan kegiatan menyusun cerita, memilih media digital, merekam narasi, dan mempresentasikan hasil karya, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional berbasis teks. Tahap keempat adalah pelaksanaan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan siswa setelah perlakuan. Tahap terakhir adalah pengumpulan data kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen kuantitatif dan kualitatif. Instrumen kuantitatif meliputi tes perkembangan bahasa dan angket keterlibatan siswa. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyusun dan menyampaikan cerita, sedangkan angket digunakan untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Instrumen kualitatif meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, wawancara digunakan untuk menggali pengalaman siswa dan guru, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung.

Validitas dan Reliabilitas

Validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik expert judgment dengan melibatkan ahli pembelajaran bahasa, ahli teknologi pendidikan, dan praktisi pendidikan dasar. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha untuk angket keterlibatan siswa, serta inter-rater reliability untuk penilaian kemampuan bahasa guna memastikan konsistensi antar penilai.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, serta peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan analisis inferensial, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas.

Untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol, digunakan uji ANCOVA (Analysis of Covariance) dengan skor pretest sebagai kovariat. Penggunaan ANCOVA bertujuan untuk mengontrol perbedaan kemampuan awal siswa sehingga hasil analisis menjadi lebih akurat. Selain itu, dilakukan perhitungan effect size (Cohen's d) untuk mengetahui besarnya pengaruh *digital storytelling* terhadap variabel yang diteliti. Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis tematik melalui tahap reduksi data, pengkodean, kategorisasi, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini bertujuan untuk menginterpretasikan data observasi dan wawancara guna memperkuat hasil kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif Perkembangan Bahasa Siswa

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa siswa pada kedua kelompok, namun peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada kelompok eksperimen yang menggunakan *digital storytelling*. Rata-rata nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Perkembangan Bahasa

Kelompok	Mean Pretest	SD	Mean Posttest	SD
Eksperimen	65.20	6.45	82.40	5.30
Kontrol	64.80	6.70	73.10	6.10

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kedua kelompok relatif seimbang. Namun, setelah perlakuan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Sig. (Shapiro-Wilk)	Keterangan
Eksperimen	0.200	Normal
Kontrol	0.187	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kelompok lebih besar dari 0.05, sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Sig. (Levene's Test)	Keterangan
Perkembangan Bahasa	0.254	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05.

Uji Hipotesis Menggunakan ANCOVA

Untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan mengontrol kemampuan awal siswa, digunakan uji ANCOVA.

Tabel 7. Hasil Uji ANCOVA

Sumber Variasi	F	Sig.
Pretest (Covariate)	18.72	0.000
Kelompok	32.15	0.000

Hasil uji ANCOVA menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *digital storytelling* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa siswa.

Analisis Effect Size

Untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan, dilakukan perhitungan effect size menggunakan Cohen's d.

Tabel 8. Effect Size

Variabel	Cohen's d	Kategori
Perkembangan Bahasa	1.25	Besar

Nilai effect size sebesar 1.25 menunjukkan bahwa *digital storytelling* memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan bahasa siswa.

Analisis Keterlibatan Siswa

Selain perkembangan bahasa, penelitian ini juga mengukur keterlibatan siswa melalui angket dan observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen memiliki tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 9. Statistik Deskriptif Keterlibatan Siswa

Kelompok	Mean	SD
Eksperimen	4.25	0.45
Kontrol	3.60	0.50

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil Analisis Kualitatif

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, berkolaborasi, dan mengekspresikan ide mereka. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan cerita.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Tabel 10. Hasil Analisis Tematik Keterlibatan Siswa

Tema	Temuan
Keterlibatan Kognitif	Siswa aktif menyusun cerita dan memahami materi
Keterlibatan Emosional	Siswa menunjukkan antusiasme dan minat tinggi
Keterlibatan Perilaku	Siswa aktif berpartisipasi dan berkolaborasi

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa *digital storytelling* membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *digital storytelling* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, pemahaman naratif, serta penguasaan kosakata siswa (Hava, 2021; Smeda et al., 2020).

Secara teoritis, peningkatan perkembangan bahasa siswa dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif. Dalam konteks *digital storytelling*, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memproduksi konten, menyusun cerita, dan mengintegrasikan berbagai elemen multimodal. Proses ini memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi serta kemampuan berbahasa secara simultan (Dogan & Robin, 2020; Choi & Kim, 2021). Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas kreatif seperti menyusun narasi digital juga mendorong penggunaan bahasa secara kontekstual, yang terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan tradisional (Kim & Li, 2021).

Dari sisi keterlibatan siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa *digital storytelling* mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa secara signifikan. Siswa pada kelompok eksperimen terlihat lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan engagement siswa melalui peningkatan rasa memiliki terhadap proses belajar (Bond et al., 2020; Henrie et al., 2021). Keterlibatan emosional juga meningkat karena siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka (Joo et al., 2020).

Lebih lanjut, hasil analisis effect size yang tinggi menunjukkan bahwa *digital storytelling* tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang kuat dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan ini layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran alternatif di sekolah dasar. Temuan ini diperkuat oleh studi yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki efek yang lebih besar ketika melibatkan aktivitas kreatif dan kolaboratif (Zhang & Chen, 2022; Yildiz Durak, 2021).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa *digital storytelling* mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran tradisional dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Integrasi media digital dalam storytelling memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan multiliterasi, termasuk literasi digital, visual, dan komunikasi (Kucirkova, 2021). Hal ini sangat penting mengingat tuntutan pendidikan saat ini tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik, tetapi juga pada kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi (Voogt et al., 2020).

Dari perspektif pedagogis, temuan penelitian ini menguatkan bahwa peran guru sangat penting dalam keberhasilan implementasi *digital storytelling*. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kompetensi pedagogis dan digital guru (Falloon, 2020; Instefjord & Munthe, 2020). Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional guru menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan.

Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa implikasi yang perlu dicermati. Pertama, keberhasilan *digital storytelling* sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas teknologi dan dukungan lingkungan belajar. Kedua, tidak semua siswa memiliki tingkat literasi digital yang sama, sehingga diperlukan pendampingan yang memadai. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa kesenjangan digital masih menjadi tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi (OECD, 2021; Schleicher, 2020).

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih komprehensif karena tidak hanya mengkaji perkembangan bahasa atau keterlibatan siswa secara terpisah, tetapi mengintegrasikan kedua variabel tersebut dalam satu kerangka analisis. Selain itu, penggunaan desain mixed-methods memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran, yang tidak dapat diperoleh hanya melalui pendekatan kuantitatif (Creswell & Plano Clark, 2021).

Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat posisi *digital storytelling* sebagai pendekatan pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap perkembangan bahasa dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *digital storytelling* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta nilai *effect size* yang berada dalam kategori besar. Dengan demikian, *digital storytelling* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa siswa secara lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa *digital storytelling* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, baik dari aspek kognitif, emosional, maupun perilaku. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan ini menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih aktif, antusiasme yang lebih tinggi, serta keterlibatan yang lebih mendalam dalam proses belajar. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkuat konsep pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*), khususnya melalui pendekatan *digital storytelling*. Penelitian ini juga memperkaya kajian mengenai hubungan antara perkembangan bahasa dan keterlibatan siswa dalam konteks pendidikan dasar. Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu mengintegrasikan teknologi secara kreatif dan inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya keterbatasan jumlah sampel yang hanya mencakup satu sekolah, serta keterbatasan dalam durasi perlakuan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, konteks sekolah yang beragam, serta menggunakan desain longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang dari penerapan *digital storytelling*. Sebagai penutup, penelitian ini menegaskan bahwa *digital storytelling* merupakan salah satu strategi pembelajaran inovatif yang efektif dan relevan untuk diterapkan di sekolah dasar dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa siswa, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

DAFTAR REFERENSI

Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17*(1), 1–24.

Choi, J., & Kim, S. (2021). Developing digital storytelling for language learning: A multimodal approach. *Computer Assisted Language Learning, 34*(8), 1–25.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2021). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.

Dogan, B., & Robin, B. (2020). Educational uses of digital storytelling: A theoretical perspective. *Educational Technology Research and Development, 68*(4), 1–20.

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development, 68*(5), 2449–2472.

Hava, K. (2021). Exploring the role of digital storytelling in student engagement and learning. *Education and Information Technologies, 26*, 1–20.

Henrie, C. R., Halverson, L. R., & Graham, C. R. (2021). Measuring student engagement in technology-mediated learning: A review. *Computers & Education, 90*, 36–53.

Huang, H. W., Hwang, G. J., & Chang, S. C. (2020). Effects of digital storytelling on students' language learning and engagement. *Educational Technology Research and Development, 68*, 2987–3008.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Instefjord, E. J., & Munthe, E. (2020). Preparing teachers for digital competence: A review of teacher education research. *Teaching and Teacher Education, 90*, 103030.

Joo, Y. J., Lim, K. Y., & Kim, J. (2020). Online university students' satisfaction and persistence: Examining engagement factors. *Internet and Higher Education, 44*, 100694.

Karakoyun, F. (2022). The effect of digital storytelling on student motivation and engagement. *Education and Information Technologies, 27*, 10915–10935.

Kim, D., & Li, M. (2021). Digital storytelling in language education: A systematic review. *Language Learning & Technology, 25*(2), 1–18.

Kucirkova, N. (2021). Digital storytelling and multimodal literacy development in early education. *Learning, Media and Technology, 46*(3), 1–15.

Lee, A. S., Wilson, W., & Tibbetts, J. (2020). Digital storytelling for student engagement in education. *Journal of Science Education and Technology, 29*, 1–12.

Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing storytelling activities to support early digital literacy. *International Journal of Early Childhood, 52*(1), 55–76.

Niemi, H., & Multisilta, J. (2021). Digital storytelling promoting student engagement and 21st-century skills. *Technology, Pedagogy and Education, 30*(1), 1–14.

OECD. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world.* OECD Publishing.

Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital storytelling trends in early childhood education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, 16*(1), 1–15.

Rizvic, S., Boskovic, D., Okanovic, V., Sljivo, S., & Zukic, M. (2020). Interactive digital storytelling in education: A review. *IEEE Access, 8*, 1–12.

Robin, B. R. (2020). The power of digital storytelling in education. *Educational Technology, 60*(1), 17–29.

Sadik, A. (2020). Digital storytelling: A meaningful approach for student learning. *Educational Technology Research and Development, 68*, 2287–2306.

Schleicher, A. (2020). The impact of COVID-19 on education: Insights from education policy. OECD Publishing.

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2020). The effectiveness of digital storytelling in classroom learning. *Smart Learning Environments, 7*(1), 1–20.

Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2021). Developing teachers' digital competence: A framework. *Educational Technology Research and Development, 69*, 241–264.

Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2020). Challenges to learning and schooling in the digital networked world. *Journal of Computer Assisted Learning, 36*(1), 1–13.

Wu, J. Y., & Chen, D. T. V. (2022). A systematic review of digital storytelling in education. *Computers & Education, 186*, 104536.

Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2021). Digital storytelling for improving student learning motivation and achievement. *Educational Technology & Society, 24*(2), 1–15.

Yildiz Durak, H. (2021). The role of digital storytelling in improving learning outcomes. *Education and Information Technologies, 26*, 1–18.

Zhang, L., & Chen, Y. (2022). Technology-enhanced storytelling and student engagement. *Computers & Education, 180*, 104437.