



PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL STORYTELLING MENGGUNAKAN STORYJUMPER TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN LITERASI SISWA SD

Wahyu Indri Astuti¹, Rafa Nurul Ghozama², Ika Dian Rahmawati³

Universitas Trunodjoyo Madura^{1,2,3}

Email Korespondensi: wahyuindri0512@gmail.com✉

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel: Masuk: 01 Juni 2026 Diterima: 28 Juni 2026 Diterbitkan: 29 Juni 2026 Kata Kunci: Digital Storytelling; Keterampilan Literasi; Sekolah Dasar; Story Jumper.	Rendahnya keterampilan literasi siswa sekolah dasar di Indonesia menjadi permasalahan yang memerlukan intervensi pedagogis inovatif, khususnya pada sekolah yang masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper serta mengukur peningkatan keterampilan literasi siswa kelas IV SDN Banyuajuh 3, Kabupaten Bangkalan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa, dipilih menggunakan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan berupa tes keterampilan literasi yang terdiri atas soal pilihan ganda, isian singkat, dan uraian yang telah divalidasi oleh dua ahli dengan koefisien reliabilitas Cronbach Alpha sebesar 0,82. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai keterampilan literasi meningkat dari 62,62 pada pretest menjadi 83,17 pada posttest, dengan ketuntasan klasikal melonjak dari 20,8% menjadi 83,3%. Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai t-hitung sebesar 6,208 dengan signifikansi $p = 0,000$, yang membuktikan peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Nilai N-Gain rata-rata klasikal sebesar 0,52 menempatkan peningkatan pada kategori sedang. Disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar dan layak dijadikan alternatif media pembelajaran literasi yang inovatif di kelas IV sekolah dasar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Keterampilan literasi merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD). Kemampuan membaca dan menulis yang baik tidak hanya mendukung keberhasilan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga menjadi prasyarat penguasaan seluruh bidang studi lainnya. Namun, berbagai data empiris menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa SD di Indonesia masih memprihatinkan dan memerlukan perhatian serius dari berbagai pemangku kepentingan pendidikan. Data Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-69 dari 81 negara peserta dalam aspek kemampuan membaca, dengan rata-rata skor 359 poin jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476 poin (OECD, 2023). Di level nasional, hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2022 mengungkapkan bahwa sekitar 40% siswa SD belum mencapai kompetensi minimum dalam literasi membaca (Kemendikbudristek, 2024). Kondisi ini mencerminkan persoalan struktural yang membutuhkan intervensi pedagogis yang inovatif dan terencana.

Persoalan rendahnya literasi tersebut tidak terlepas dari faktor-faktor yang melatarbelakanginya, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada

guru (teacher-centered). Metode ceramah dan penugasan berbasis buku teks yang monoton cenderung tidak mampu membangkitkan motivasi dan minat baca siswa, khususnya generasi yang telah terbiasa dengan lingkungan digital (Hidayat & Suryana, 2023). Selain itu, guru seringkali hanya berfokus pada keseluruhan kelas tanpa memberikan perhatian khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar, sehingga kesenjangan kemampuan literasi antarsiswa terus melebar. Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sejatinya membuka peluang luas bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan bermakna bagi setiap siswa.

Permasalahan serupa ditemukan secara nyata di SDN Banyuajuh 3, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, Madura. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada Mei 2026, sebagian besar siswa kelas IV menunjukkan minat yang rendah terhadap kegiatan membaca dan menulis. Guru kelas mengakui bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih mengacu pada buku mata pelajaran dan ceramah, tanpa adanya inovasi maupun pemanfaatan teknologi sebagai media belajar yang memadai. Kondisi ini berdampak langsung pada capaian belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pretest yang dilaksanakan sebelum perlakuan, yakni rata-rata nilai keterampilan literasi hanya sebesar 62,62 berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Dari 24 siswa, hanya 5 siswa (20,8%) yang berhasil mencapai nilai di atas KKM, sementara 19 siswa lainnya masih memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

Menyikapi kondisi tersebut, berbagai kajian telah menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Smeda et al. (2014) menemukan bahwa Digital Storytelling (DST) secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Rahmawati et al. (2020) melaporkan peningkatan kemampuan menulis narasi siswa SD setelah penerapan DST, sedangkan Suwarno et al. (2022) mencatat peningkatan kemampuan membaca pemahaman dengan effect size sebesar 0,72 yang tergolong tinggi. Digital Storytelling sendiri didefinisikan sebagai proses pembuatan cerita pendek yang memanfaatkan elemen digital seperti teks, gambar, audio, dan animasi untuk mengekspresikan ide atau pengetahuan (Robin, 2016). Pendekatan ini menjadikan teknologi bukan sekadar media presentasi, melainkan alat bagi siswa untuk aktif berkreasi, berpikir kritis, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Salah satu platform yang mendukung pendekatan ini adalah StoryJumper, yakni media digital berbasis web yang dirancang khusus untuk kegiatan Digital Storytelling pada anak-anak, dengan fitur ilustrasi, rekaman suara narasi, dan publikasi karya secara daring yang dikemas dalam antarmuka ramah anak (child-friendly interface) (StoryJumper, 2024).

Meskipun sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas Digital Storytelling dalam konteks pendidikan dasar, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan platform StoryJumper dengan penambahan fitur audio narasi sebagai media pembelajaran literasi teks narasi pada siswa SD di Kabupaten Bangkalan. Kekosongan inilah yang menjadi dasar dan kebaruan dari penelitian ini. Penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa penerapan pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas IV SDN Banyuajuh 3, Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper serta mengukur sejauh mana peningkatan keterampilan literasi mencakup kemampuan memahami bacaan, menganalisis isi teks, dan memaknai informasi dalam bacaan pada siswa kelas IV SDN Banyuajuh 3, Kabupaten Bangkalan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini mengukur peningkatan keterampilan literasi siswa secara numerik setelah diberikan perlakuan (Creswell & Creswell, 2023), sedangkan jenis deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis kondisi yang ada sebelum dan sesudah perlakuan

(Sugiyono, 2022). Desain penelitian yang diterapkan adalah One Group Pretest-Posttest Design, yakni desain yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan, dengan pola $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$, di mana O_1 adalah skor pretest keterampilan literasi, X adalah perlakuan berupa pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper, dan O_2 adalah skor posttest keterampilan literasi.

Penelitian dilaksanakan di SDN Banyuajuh 3, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, Madura, Jawa Timur, pada bulan Mei 2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan. Penentuan subjek menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling) karena jumlah populasi yang kecil sehingga seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian (Sugiyono, 2022).

Perlakuan dilaksanakan dalam tiga sesi pembelajaran yang saling berkesinambungan. Pada sesi pertama, siswa terlebih dahulu diberikan pretest secara tertulis di dalam kelas selama 15 menit secara individual untuk mengukur kemampuan awal keterampilan literasi mereka. Selama pelaksanaan pretest, peneliti dan guru kelas berkeliling mengawasi seluruh siswa secara langsung sehingga setiap siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa dapat mencontek, yang menjamin bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan masing-masing siswa. Setelah pretest selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian materi tentang pengertian, struktur (orientasi–komplikasi–resolusi), dan unsur intrinsik teks narasi melalui presentasi interaktif, dilanjutkan diskusi dan latihan mengidentifikasi struktur teks secara berpasangan. Pada sesi kedua, siswa membaca teks narasi digital berjudul "Jangan Mencontek!" melalui platform StoryJumper. Teks narasi bertemakan perilaku mencontek saat ujian di kelas dipilih karena relevan dengan pengalaman nyata siswa sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman membaca (Anderson & Pearson, 1984). Buku cerita digital dilengkapi fitur audio berupa rekaman narasi suara untuk mendukung pemahaman siswa dengan gaya belajar auditori sekaligus melatih kemampuan menyimak (Mayer, 2009). Pada sesi ketiga, siswa diberikan posttest secara tertulis di dalam kelas selama 25 menit secara individual untuk mengukur capaian keterampilan literasi setelah seluruh rangkaian perlakuan pembelajaran diberikan. Sebagaimana pada pretest, peneliti dan guru kelas kembali berkeliling mengawasi jalannya posttest untuk memastikan validitas hasil pengerjaan setiap siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas dua bentuk. Pertama, tes keterampilan membaca pemahaman teks narasi yang terbagi menjadi dua bagian: (a) 10 butir soal pilihan ganda dengan bobot 1 poin per butir sehingga skor maksimum pilihan ganda adalah 10 poin, dan (b) 5 butir soal isian singkat dengan skala penilaian 0–2 per butir sehingga skor maksimum isian singkat adalah 10 poin. Kedua instrumen ini mengukur kemampuan menemukan informasi tersurat, memahami makna tersirat, dan menyimpulkan isi teks. Kedua, rubrik penilaian menulis teks narasi yang terdiri atas 5 butir soal uraian dengan skala penilaian 0–4 per butir sehingga skor maksimum bagian uraian adalah 20 poin. Rubrik ini mencakup lima aspek penilaian, yaitu kesesuaian isi dengan tema, kelengkapan struktur narasi, penggunaan kosakata, ketepatan tata bahasa, dan kepaduan paragraf. Dengan demikian, skor total maksimum keterampilan literasi dari keseluruhan instrumen adalah 40 poin, yang kemudian dikonversi ke skala 100 untuk keperluan analisis dan pelaporan. Siswa yang memperoleh nilai tinggi pada pretest maupun posttest dinyatakan telah berhasil memahami bacaan dengan baik, yang validitasnya dijamin melalui pengawasan langsung peneliti dan guru selama pelaksanaan tes berlangsung. Seluruh instrumen telah divalidasi oleh dua validator ahli dan memiliki koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,82 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan empat teknik analisis secara berurutan. Pertama, statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, dan persentase ketuntasan klasikal, digunakan untuk mendeskripsikan distribusi skor pretest dan posttest siswa. Kedua, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk diterapkan karena jumlah sampel kurang dari 50 orang (Razali & Wah, 2011), dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai

signifikansi $p > 0,05$. Ketiga, uji t berpasangan (Paired Sample t-Test) digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest, dengan keputusan H_0 ditolak apabila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau $p < 0,05$ pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Perlu ditegaskan bahwa uji ini berfungsi sebagai penguat empiris atas temuan deskriptif, bukan untuk mengklaim kausalitas secara penuh. Keempat, Normalized Gain (N-Gain) dihitung menggunakan rumus Hake (1998), yaitu $N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest})$, untuk mengukur besaran peningkatan secara terstandarisasi dengan kategori tinggi ($> 0,70$), sedang ($0,30\text{--}0,70$), dan rendah ($< 0,30$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penerapan pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper di kelas IV SDN Banyuajuh 3 terlaksana dalam tiga sesi yang saling berkesinambungan. Pada sesi pertama, siswa mengerjakan pretest kemudian menerima materi teks narasi secara interaktif dan antusias mengikuti kegiatan diskusi serta identifikasi struktur teks secara berpasangan. Pada sesi kedua, siswa membaca buku cerita digital "Jangan Mencontek!" melalui StoryJumper yang dilengkapi audio narasi, di mana fitur audio narasi membantu siswa mengikuti alur cerita sambil melatih kemampuan menyimak. Pada sesi ketiga, siswa mengerjakan posttest untuk mengukur capaian keterampilan literasi setelah seluruh rangkaian perlakuan diberikan.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap data pretest dan posttest keterampilan literasi siswa disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest Keterampilan Literasi

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah siswa (N)	24	24
Nilai Rata-Rata	62,62	83,17
Nilai Tertinggi	86	100
Nilai Terendah	35	33
Standar Deviasi	13,48	14,41
Siswa Tuntas >75	5 (20,8%)	20 (83,3%)
Siswa Belum Tuntas	19 (79,2%)	4 (16,7)

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor keterampilan literasi siswa meningkat dari 62,62 pada pretest menjadi 83,17 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 20,55 poin. Ketuntasan klasikal meningkat secara signifikan dari 20,8% (5 siswa) menjadi 83,3% (20 siswa), melampaui ambang ketuntasan klasikal minimal 75% yang ditetapkan oleh Depdiknas (2006). Adapun nilai terendah pada posttest sebesar 33 menunjukkan masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM dan memerlukan perhatian serta tindak lanjut lebih lanjut.

Sebelum dilakukan uji inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 orang (Razali & Wah, 2011). Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	N	Statistik (W)	Sig (p)	Keterangan
Pretest	24	0,9728	0,737	Normal
Posttest	24	0,7877	0,000	Tidak Normal
Selisih (d)	24	0,9533	0,319	Normal

Berdasarkan Tabel 2, data pretest berdistribusi normal ($p = 0,737 > 0,05$) dan data selisih ($d = \text{posttest} - \text{pretest}$) berdistribusi normal ($p = 0,319 > 0,05$). Adapun data posttest tidak berdistribusi normal ($p = 0,000 < 0,05$), yang diduga disebabkan oleh adanya beberapa skor yang jauh dari rata-rata (outlier) sehingga memengaruhi distribusi secara keseluruhan. Karena uji t berpasangan mensyaratkan distribusi normal pada data selisih bukan pada masing-masing data secara terpisah maka asumsi normalitas untuk uji t berpasangan tetap terpenuhi dan uji ini dapat dilanjutkan (Field, 2024).

Hasil uji t berpasangan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji t Berpasangan Pretest–Posttest

Pasangan	Rata-rata Selisih	Std.Dev. Selisih	T-hitung	T-tabel (df=23)	Sig.	Ket.
Pretest-Posttest	20,54	16,21	6,208	2,069	0,000	Signifikan

Berdasarkan Tabel 3, nilai t-hitung sebesar 6,208 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,069 ($df = 23$, $\alpha = 0,05$) dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest keterampilan literasi siswa kelas IV SDN Banyuajuh 3 setelah penerapan pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper.

Untuk mengukur besaran peningkatan keterampilan literasi setiap siswa secara terstandarisasi, dilakukan analisis Normalized Gain (N-Gain). Rekapitulasi skor pretest, posttest, dan N-Gain seluruh siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Pretest, Posttest, dan N-Gain Seluruh Siswa

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Ketentuan Pretest	Ketuntasan Posttest	N-Gain	Kategori
1	AF	40	78	Belum Tuntas	Tuntas	0.63	Sedang
2	AS	35	33	Belum Tuntas	Belum Tuntas	-0.03	Menurun
3	ADP	68	88	Belum Tuntas	Tuntas	0.63	Sedang
4	ANR	76	88	Tuntas	Tuntas	0.50	Sedang
5	AKAF	77	63	Tuntas	Belum Tuntas	-0.61	Menurun
6	AAS	80	93	Tuntas	Tuntas	0.65	Sedang
7	AA	54	93	Belum Tuntas	Tuntas	0.85	Tinggi
8	AA	74	93	Belum Tuntas	Tuntas	0.73	Tinggi
9	AA	65	83	Belum Tuntas	Tuntas	0.51	Sedang
10	AAZ	69	88	Belum Tuntas	Tuntas	0.61	Sedang
11	BM	41	83	Belum Tuntas	Tuntas	0.71	Tinggi
12	BACM	60	83	Belum Tuntas	Tuntas	0.57	Sedang
13	DRM	86	90	Tuntas	Tuntas	0.29	Rendah
14	EAS	82	88	Tuntas	Tuntas	0.33	Sedang
15	HA	57	95	Belum Tuntas	Tuntas	0.88	Tinggi
16	LAG	61	65	Belum Tuntas	Belum Tuntas	0.10	Rendah
17	MSB	68	65	Belum Tuntas	Belum Tuntas	-0.09	Menurun
18	MA	64	83	Belum Tuntas	Tuntas	0.53	Sedang
19	MZAR	69	90	Belum Tuntas	Tuntas	0.68	Sedang
20	OML.	60	83	Belum Tuntas	Tuntas	0.57	Sedang
21	PNA	62	90	Belum Tuntas	Tuntas	0.74	Tinggi
22	RVA	45	83	Belum Tuntas	Tuntas	0.69	Sedang

23	ZSF	55	98	Belum Tuntas	Tuntas	0.96	Tinggi
24	ZSH	55	100	Belum Tuntas	Tuntas	1.00	Tinggi
	Rata-Rata	62,62	83,17	20,8%	83,3%	0,52	Sedang

Tabel 5. Distribusi Kategori N-Gain Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	$N\text{-Gain} > 0,70$	7 siswa	29,2%
Sedang	$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	12 siswa	50,0%
Rendah	$0,00 \leq N\text{-Gain} < 0,30$	2 siswa	8,3%
Menurun	$N\text{-Gain} < 0,00$	3 siswa	12,5%
Total	-	24 siswa	100%
Rata-Rata N Gain	0,52 (sedang)	-	-

Berdasarkan Tabel 4 dan Tabel 5, distribusi kategori N-Gain menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang, yakni sebanyak 12 siswa (50,0%), sedangkan 7 siswa (29,2%) berhasil mencapai kategori tinggi. Tiga siswa di antaranya menunjukkan lonjakan yang sangat menonjol, yaitu ZSH dengan N-Gain sempurna 1,00 (55 → 100), ZSF dengan N-Gain 0,96 (55 → 98), dan HA dengan N-Gain 0,88 (57 → 95). Dua siswa (8,3%) masuk dalam kategori rendah, dan tiga siswa (12,5%) mengalami penurunan skor atau N-Gain negatif, yaitu AS (35 → 33), AKAF (77 → 63), dan MSB (68 → 65). Secara klasikal, rata-rata N-Gain sebesar 0,52 menempatkan peningkatan keterampilan literasi siswa kelas IV SDN Banyuajuh 3 pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper memberikan dampak peningkatan yang bermakna terhadap keterampilan literasi siswa secara keseluruhan.

Pembahasan

Pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper yang diterapkan di kelas IV SDN Banyuajuh 3 berlangsung melalui tiga sesi yang dirancang secara sistematis dan saling menopang. Alur sesi dari pemahaman konsep teks narasi, membaca teks narasi digital, hingga pelaksanaan posttest mencerminkan prinsip scaffolding Vygotsky (1978), di mana pembelajaran dimulai dari penerimaan pengetahuan konseptual, dilanjutkan dengan contoh terbimbing melalui media digital, dan diakhiri dengan pengukuran capaian secara mandiri. Pendekatan bertahap ini memungkinkan siswa membangun pemahaman secara progresif sesuai dengan zona perkembangan proksimal masing-masing.

Pemilihan tema "mencontek saat ujian" sebagai konten teks narasi pada sesi kedua didasarkan pada prinsip relevansi kontekstual. Anderson & Pearson (1984) melalui teori schema menegaskan bahwa pembaca lebih mudah memahami teks yang temanya berkaitan dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki. Tema mencontek merupakan situasi yang sangat akrab bagi siswa baik sebagai pengalaman langsung maupun yang pernah disaksikan, sehingga skema kognitif yang relevan sudah tersedia dan mampu mendukung proses pemahaman membaca secara optimal. Hal ini tercermin dari antusiasme siswa selama sesi kedua berlangsung, di mana sebagian besar siswa terlibat aktif dalam diskusi tentang isi cerita dan mampu menghubungkan konflik dalam cerita dengan pesan moral untuk kehidupan nyata mereka.

Penambahan fitur audio narasi pada buku cerita digital di StoryJumper terbukti menjadi faktor pendukung yang signifikan dalam proses pembelajaran. Mayer (2009) dalam teori Multimedia Learning menegaskan bahwa belajar dari kombinasi teks dan audio atau dual-channel learning meningkatkan pemahaman dan retensi informasi karena mengaktifkan dua jalur pemrosesan sekaligus, yaitu visual

dan auditori. Dalam penelitian ini, siswa mengikuti alur cerita dengan mendengarkan audio narasi sambil membaca teks di layar, yang secara bersamaan melatih kemampuan membaca dan menyimak sebagai bagian dari keterampilan literasi yang komprehensif. Temuan ini sejalan dengan Smeda et al. (2014) yang menyatakan bahwa pendekatan multimodal dalam Digital Storytelling secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi mereka.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan peningkatan yang nyata pada keterampilan literasi siswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 62,62 pada pretest menjadi 83,17 pada posttest. Yang lebih bermakna, ketuntasan klasikal meningkat dari 20,8% menjadi 83,3%, melampaui ambang batas minimal 75% yang ditetapkan Depdiknas (2006). Temuan ini konsisten dengan penelitian Suwarno et al. (2022) yang melaporkan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 61,3% setelah penerapan media Digital Storytelling pada siswa sd angka yang sangat mendekati temuan penelitian ini sebesar 62,5 poin persentase. Rahmawati et al. (2020) juga melaporkan peningkatan kemampuan menulis narasi yang signifikan setelah penerapan DST pada siswa SD. Kekonsistenan temuan ini dengan penelitian-penelitian terdahulu memperkuat argumen bahwa pendekatan DST merupakan intervensi yang reliabel untuk meningkatkan keterampilan literasi di jenjang sekolah dasar, terlepas dari perbedaan konteks geografis dan karakteristik subjek penelitian.

Hasil uji t berpasangan menghasilkan nilai t-hitung sebesar 6,208 dengan nilai signifikansi $p = 0,000 (< 0,05)$, yang membuktikan bahwa perbedaan antara skor pretest dan posttest signifikan secara statistik. Temuan ini sejalan dengan Hwang et al. (2019) yang dalam penelitiannya tentang penerapan platform digital berbasis narasi pada siswa sekolah dasar juga memperoleh nilai signifikansi $p < 0,05$, mengindikasikan bahwa penggunaan media digital berbasis cerita secara konsisten menghasilkan peningkatan yang dapat dipertanggungjawabkan secara statistik. Penting untuk dicatat bahwa dalam kerangka penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain one group pretest-posttest, hasil uji t berfungsi sebagai penguat empiris atas deskripsi peningkatan yang ditemukan, bukan sebagai bukti hubungan kausal murni (Creswell & Creswell, 2023).

Nilai N-Gain rata-rata klasikal sebesar 0,52 menempatkan peningkatan keterampilan literasi siswa pada kategori sedang. Meskipun belum mencapai kategori tinggi ($> 0,70$), nilai ini memiliki signifikansi praktis yang penting mengingat intervensi hanya dilaksanakan dalam tiga sesi pembelajaran dengan kondisi awal siswa yang sangat beragam (standar deviasi pretest = 13,48). Tujuh siswa (29,2%) berhasil mencapai N-Gain kategori tinggi, di antaranya ZSH yang meraih N-Gain sempurna 1,00 (55 → 100), ZSF dengan N-Gain 0,96 (55 → 98), dan HA dengan N-Gain 0,88 (57 → 95). Peningkatan luar biasa pada ketiga siswa ini kemungkinan didorong oleh tingginya motivasi dan kecocokan gaya belajar mereka dengan pendekatan multimodal yang ditawarkan StoryJumper, di mana siswa yang sebelumnya kesulitan dalam pembelajaran konvensional justru dapat berkembang optimal melalui kombinasi teks, gambar, dan audio. Hal ini selaras dengan Self-Determination Theory Ryan & Deci (2000) yang menyatakan bahwa kebebasan berkreasi dan berbagi karya memenuhi kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial yang merupakan fondasi motivasi intrinsik belajar.

Di sisi lain, tiga siswa mengalami penurunan skor atau N-Gain negatif, yaitu AS (35 → 33), AKAF (77 → 63), dan MSB (68 → 65). Penurunan AS dan MSB yang sangat kecil kemungkinan bersifat situasional, seperti kondisi fisik atau tingkat konsentrasi pada hari pelaksanaan posttest. Sementara itu, penurunan AKAF yang lebih signifikan dari nilai yang semula sudah melampaui KKM perlu mendapat tindak lanjut berupa pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan remedial. Fenomena ini sejalan dengan temuan Hwang et al. (2019) yang menunjukkan bahwa tidak semua siswa merespons media digital dengan cara yang sama, dan bahwa perbedaan gaya belajar serta kondisi individual siswa tetap menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi.

Peningkatan keterampilan literasi yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme pedagogis yang saling berkaitan. Pertama, aktivitas membaca teks narasi digital dengan bantuan audio melatih kemampuan membaca pemahaman secara aktif siswa dituntut mengikuti alur cerita, mengidentifikasi struktur narasi, dan menjawab pertanyaan pemahaman. Mekanisme ini sesuai dengan model membaca interaktif Rumelhart (1977) yang menekankan interaksi antara pengetahuan awal pembaca dengan informasi yang tersaji dalam teks. Data penelitian ini mendukung mekanisme tersebut, di mana 17 dari 19 siswa yang semula belum tuntas berhasil melampaui KKM setelah mengikuti perlakuan, mengindikasikan bahwa kemampuan memahami bacaan mereka meningkat secara signifikan. Kedua, aktivitas membuat cerita digital di StoryJumper melatih keterampilan menulis narasi melalui proses perencanaan alur, pemilihan kosakata, penyusunan kalimat yang kohesif, dan perhatian terhadap ejaan, sesuai model proses menulis Flower & Hayes (1981). Ketiga, aspek motivasional yang ditimbulkan oleh kebebasan berkreasi di StoryJumper terbukti berdampak pada hasil belajar siswa dengan N-Gain tertinggi adalah mereka yang menunjukkan antusiasme paling besar dalam sesi pembuatan cerita digital, yang mengonfirmasi teori Ryan & Deci (2000) bahwa motivasi intrinsik merupakan prediktor kuat capaian belajar.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran literasi di sekolah dasar. Secara pedagogis, Digital Storytelling berbasis StoryJumper terbukti layak dijadikan alternatif metode pembelajaran literasi yang efektif di kelas IV SD, mengingat platform ini dapat dioperasikan tanpa pelatihan teknis yang panjang sehingga memungkinkan implementasi dalam pembelajaran reguler. Secara kurikuler, penelitian ini mendukung integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai amanat Kurikulum Merdeka, di mana pembuatan cerita digital melatih keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, literasi digital, dan berpikir kritis. Secara praktis, guru SD dapat mereplikasi dan mengembangkan model pembelajaran ini dengan menyesuaikan tema dan konten cerita sesuai kebutuhan siswa, mengingat StoryJumper tersedia secara gratis dan dapat diakses melalui perangkat yang ada di sekolah.

PENUTUP

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis Digital Storytelling menggunakan StoryJumper secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas IV SDN Banyuajuh 3, Kabupaten Bangkalan. Hipotesis penelitian terbukti diterima, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji t berpasangan dengan nilai t-hitung sebesar 6,208 dan signifikansi $p = 0,000$ ($< 0,05$), yang memastikan bahwa peningkatan yang terjadi bukan sesuatu yang berlangsung secara kebetulan. Ketuntasan klasikal yang semula hanya 20,8% berhasil melonjak menjadi 83,3%, melampaui ambang batas minimal yang ditetapkan, dengan nilai N-Gain rata-rata klasikal sebesar 0,52 yang berada pada kategori sedang. Capaian ini menunjukkan bahwa pendekatan multimodal yang memadukan teks, gambar, dan audio narasi dalam platform StoryJumper mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode konvensional yang selama ini diterapkan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Desain one group pretest-posttest tanpa kelompok pembandingan membatasi kemampuan penelitian ini untuk mengklaim hubungan kausal secara penuh antara penerapan StoryJumper dengan peningkatan literasi yang terjadi. Selain itu, intervensi yang hanya berlangsung dalam tiga sesi dan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas (24 siswa) menyebabkan generalisasi temuan ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Fakta bahwa tiga siswa mengalami penurunan skor pada posttest juga mengindikasikan bahwa pendekatan Digital Storytelling belum tentu sesuai untuk seluruh gaya belajar dan kondisi individual siswa.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain quasi-eksperimen dengan kelompok kontrol agar efektivitas media StoryJumper

dapat diukur secara lebih akurat dan terhindar dari ancaman validitas internal. Perluasan subjek penelitian ke lebih dari satu sekolah dengan karakteristik yang beragam juga diperlukan untuk meningkatkan generalisabilitas temuan. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengeksplorasi penggunaan StoryJumper pada jenjang kelas lain atau pada aspek literasi yang lebih spesifik seperti literasi kritis dan literasi multimodal, guna memperluas cakupan kontribusi ilmiah dari pendekatan Digital Storytelling dalam dunia pendidikan dasar di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. C., & Pearson, P. D. (1984). A schema-theoretic view of basic processes in reading comprehension. In P. D. Pearson (Ed.), *Handbook of reading research* (pp. 255–291). Longman.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications
- Depdiknas. (2006). Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Departemen Pendidikan Nasional.
- Field, A. (2024). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (6th ed.). SAGE Publications.
- Flower, L., & Hayes, J. R. (1981). A cognitive process theory of writing. *College Composition and Communication*, 32(4), 365–387. <https://doi.org/10.2307/356600>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hasana, U., Haifaturrahmah, H., & Fujiaturrahman, S. (2025). Analisis peran storytelling digital terhadap literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 11(1). <https://journal.ummat.ac.id/index.php/telaah/article/view/35617/0>
- Hidayat, R., & Suryana, D. (2023). Pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 45–58.
- Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2019). Seamless flipped learning: A mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of Computers in Education*, 2(4), 449–473. <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0043-0>
- Kemendikbudristek. (2024). *Laporan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press. <https://doi.org/10.1037/11494-000>
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21–33.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30), 17–29. <https://doi.org/10.1344/der.2016.30.17-29>
- Rumelhart, D. E. (1977). Toward an interactive model of reading. In S. Dornic (Ed.), *Attention and performance VI* (pp. 573–603). Lawrence Erlbaum Associates.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- StoryJumper. (2024). *About StoryJumper: Create and publish children's books*. <https://www.storyjumper.com/about>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.