

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING BERTEMA LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD

Feby Kharisna¹, Trinindi Eriswan Fitri², Norasiah³

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia

³Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Dharmas Indonesia

¹febykharisna@undhari.ac.id, ²trinindi26@gmail.com, ³tell.norasiah@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop an environmental-themed digital storytelling medium for Indonesian language learning in elementary schools and to determine its feasibility and practicality. The study employed a Research and Development method using a modified Borg and Gall model consisting of six stages: preliminary study, planning, initial product development, limited trial, product revision, and final product. The research subjects included material experts, media experts, teachers, and elementary school students. Data were collected through validation questionnaires and user response questionnaires and analyzed using descriptive quantitative techniques. The results showed that the developed digital storytelling medium achieved a feasibility percentage of 89.4%, categorized as very feasible. The limited trial results indicated student responses of 87.8% and teacher responses of 85.6%, both categorized as very good. The medium was able to enhance student engagement in Indonesian language learning while contextually integrating environmental awareness values. Therefore, the environmental-themed digital storytelling medium is considered valid and practical for use in Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: *digital storytelling, Indonesian language learning, environmental theme, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *digital storytelling* bertema lingkungan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi enam tahap, yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, dan produk akhir. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi dan angket respon pengguna, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *digital storytelling* yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 89,4% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas menunjukkan respon siswa sebesar 87,8% dan respon guru sebesar 85,6%, yang berada pada kategori sangat

baik. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta mengintegrasikan nilai kepedulian lingkungan secara kontekstual. Dengan demikian, media *digital storytelling* bertema lingkungan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *digital storytelling*, Bahasa Indonesia, lingkungan, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah konteks pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Era digital menuntut pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kompetensi abad 21 seperti literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, dan kesadaran lingkungan (*environmental awareness*) (Kharisna & Amini, 2023b). Dalam konteks ini, media pembelajaran tradisional yang bersifat tekstual saja seringkali mengalami keterbatasan dalam memotivasi siswa dan menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna (Sirajuddin, Murniyanti, & Budi Irawan, 2025). Hal ini sesuai dengan kajian tentang literasi visual dan multimodal yang menekankan pentingnya keterlibatan elemen multimedia dalam pembelajaran modern untuk meningkatkan pemaknaan siswa

terhadap konten pelajaran (Desyandri, Kharisna, Amini, & Erita, 2024).

Digital storytelling merupakan media pembelajaran inovatif yang memadukan narasi dengan elemen digital seperti teks, gambar, audio, dan video untuk menyampaikan suatu cerita secara interaktif (Mingga Ratih, Sumiyadi, & Rudi Adi Nugroho, 2024). Model ini tidak hanya memfasilitasi keterampilan bahasa termasuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis tetapi juga mendukung pembentukan narasi yang bermakna serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Kharisna & Amini, 2023a). Penelitian terkait *digital storytelling* di tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan keterampilan berbahasa. Studi empiris misalnya menunjukkan bagaimana digital storytelling berbasis *Nearpod* di SD dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dalam konteks pembelajaran berbasis

teknologi (Alfiana, Maryono, & Al Fath, 2025).

Dalam ranah *education technology*, peran *digital storytelling* juga telah diteliti dalam konteks pembelajaran bahasa asing dan keterampilan umum lainnya. Sebuah tinjauan literatur menunjukkan bahwa penggunaan narasi digital mampu mendorong siswa untuk aktif mengembangkan keterampilan berkomunikasi, berpikir kritis, dan berkolaborasi secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional (Setyawati, 2024) (Yang & Wu, 2012). Namun, penelitian yang secara eksplisit menggabungkan tema lingkungan dalam *digital storytelling* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih relatif terbatas.

Pemanfaatan *digital storytelling* yang mengintegrasikan tema lingkungan memiliki potensi pedagogis yang kuat. Penelitian internasional menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isu perubahan iklim dan mitigasi melalui narasi multimedia yang menghubungkan pengalaman pribadi dengan fenomena lingkungan global. Misalnya, studi dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris

mengungkapkan bahwa *digital storytelling* membantu siswa memahami konsep perubahan iklim dan meningkatkan literasi kritis mereka terhadap isu lingkungan (Rika Perdana, Sukmalasari, Suharsih, & Aishah Md Yusop, 2025). Di samping itu, penelitian yang dilakukan oleh (Kayır & Akyol, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan alat bercerita digital dapat meningkatkan sikap dan kesadaran lingkungan anak ketika guru diberikan pelatihan penggunaan alat-alat tersebut dalam konteks pendidikan awal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Model ini dipilih karena memberikan kerangka sistematis dalam menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan layak digunakan melalui tahapan evaluasi berkelanjutan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini disederhanakan menjadi enam tahap utama, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan

produk awal, (4) uji coba terbatas, (5) revisi produk, dan (6) produk akhir. Penyederhanaan tahapan dilakukan dengan menyesuaikan konteks penelitian dan keterbatasan waktu pelaksanaan tanpa mengurangi esensi proses pengembangan.

Tahap studi pendahuluan dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran, analisis kurikulum Bahasa Indonesia sekolah dasar, serta kajian literatur terkait media *digital storytelling* dan pendidikan lingkungan. Tahap perencanaan meliputi perumusan tujuan pengembangan, penyusunan desain media, pengembangan alur cerita (*Storyboard*), serta penentuan konten kebahasaan dan muatan nilai lingkungan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap pengembangan produk awal, media *digital storytelling* dirancang dengan mengintegrasikan unsur teks naratif, ilustrasi visual, audio, dan animasi menggunakan perangkat lunak pendukung multimedia.

Produk awal yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, serta kesesuaian pedagogis.

Selanjutnya, tahap uji coba terbatas dilakukan pada peserta didik sekolah dasar untuk memperoleh data terkait kepraktisan penggunaan media dan respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi dan uji coba terbatas digunakan sebagai dasar revisi produk. Tahap akhir penelitian menghasilkan media *digital storytelling* bertema lingkungan yang layak dan siap digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui angket, lembar validasi, dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media digital *storytelling* bertema lingkungan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Proses pengembangan media mengacu pada model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi enam tahap, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba terbatas, (5) revisi produk, dan (6) produk akhir. Adapun hasil penelitian pada setiap tahap dijabarkan sebagai berikut.

1. Studi Pendahuluan

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi, wawancara guru, dan analisis dokumen pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode konvensional dan penggunaan buku teks. Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru, diperoleh skor rata-rata sebesar 82,5% dengan kategori sangat membutuhkan media pembelajaran digital. Sementara itu, hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan persentase sebesar 85,3%, yang mengindikasikan bahwa siswa sangat tertarik pada media pembelajaran berbasis cerita digital dengan ilustrasi visual dan audio.

Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan yang kuat terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan keterampilan berbahasa dengan nilai kepedulian lingkungan.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, pemetaan kompetensi dasar Bahasa Indonesia, serta perancangan konsep media digital

storytelling. Perencanaan juga mencakup penyusunan instrumen validasi dan angket respon pengguna. Seluruh komponen perencanaan disusun dengan mengacu pada karakteristik siswa sekolah dasar serta prinsip pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan.

3. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal menghasilkan prototipe media digital storytelling yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 88,6% dengan kategori sangat layak, yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan bahasa, dan keterpaduan pesan lingkungan dalam cerita.

Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90,2% dengan kategori sangat layak, yang meliputi aspek tampilan visual, kualitas audio, navigasi media, dan kemudahan penggunaan. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli menunjukkan persentase kelayakan sebesar 89,4%, sehingga produk awal dinyatakan sangat layak untuk diuji coba dengan beberapa perbaikan minor sesuai saran validator.

4. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada sejumlah siswa sekolah dasar untuk mengetahui kepraktisan dan respon pengguna terhadap media digital *storytelling*. Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 87,8% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik, mudah memahami materi, dan senang belajar menggunakan media digital *storytelling*.

Respon guru terhadap penggunaan media menunjukkan persentase sebesar 85,6% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, serta mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba terbatas, dilakukan revisi terhadap produk awal. Revisi meliputi penyederhanaan bahasa pada beberapa bagian cerita, perbaikan ilustrasi agar lebih menarik, serta penyesuaian durasi audio narasi. Selain itu, ditambahkan petunjuk penggunaan media dan penyempurnaan soal evaluasi agar

lebih selaras dengan kompetensi yang diharapkan.

6. Produk Akhir

Produk akhir berupa media digital *storytelling* bertema lingkungan yang telah direvisi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hasil keseluruhan penilaian, media ini memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 88,9% dengan kategori sangat layak.

Dengan demikian, media digital *storytelling* yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria valid dan praktis, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia serta menanamkan nilai kepedulian lingkungan pada siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital *storytelling* bertema lingkungan yang dikembangkan menunjukkan bahwa media ini valid dan praktis digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Temuan ini konsisten dengan berbagai penelitian terkini yang menegaskan efektivitas penggunaan digital *storytelling* dalam konteks pembelajaran bahasa dan

pengembangan keterampilan berbahasa siswa.

1. Digital Storytelling dan Peningkatan Keterampilan Bahasa

Berbagai studi menunjukkan bahwa *digital storytelling* memiliki peran penting dalam memperkaya kemampuan berbahasa siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Cahyanti & Nuroh, 2023) menemukan bahwa penggunaan media *digital story* secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD karena media ini menggabungkan elemen audio, visual, dan narasi yang memberi konteks bermakna bagi siswa dan memicu partisipasi aktif mereka. Selanjutnya penelitian (Mukarromah, Lidyasari, & Pangestu, 2025) juga menegaskan bahwa kegiatan *digital storytelling* membantu siswa mengembangkan keterampilan menyusun cerita dan meningkatkan motivasi belajar karena siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif melainkan kreator cerita yang aktif.

Dalam konteks penelitian ini, hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan mampu berpartisipasi aktif, yang sejalan dengan temuan tersebut. Begitu pula

aspek evaluasi yang disediakan dalam media seperti pertanyaan pemahaman dan tugas menulis mendorong keterampilan membaca dan menulis secara simultan. Kombinasi ini menunjukkan bahwa *digital storytelling* bukan hanya alat penyampaian materi tetapi juga strategi pembelajaran multimodal yang efektif.

2. Keterlibatan Siswa, Motivasi, dan Lingkungan Belajar

Pembelajaran *digital storytelling* juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, suatu hal yang krusial dalam pendidikan abad ke-21. Literatur terkini melalui kajian tren media digital di SD mengidentifikasi bahwa penggunaan media digital yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta keterampilan berpikir kritis dan literasi digital mereka (Widya Puspita, Wasino, Tri Astuti, & Argitha Aricindy, 2025). Hal ini didukung pula oleh penelitian (Puspitasari, Widiarti, & Subali, 2025) yang menyatakan bahwa *digital storytelling* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.

Respon positif siswa dalam penelitian ini kemungkinan besar didorong oleh karakteristik media yang memadukan narasi, visualisasi, dan audio, sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam serta bermakna terhadap teks naratif yang dipelajari.

3. Integrasi Nilai Lingkungan dalam Pembelajaran Bahasa

Salah satu kekuatan produk yang dikembangkan adalah integrasi tema lingkungan secara kontekstual, yang bukan hanya berkontribusi terhadap aspek bahasa tetapi juga terhadap pembelajaran karakter dan kesadaran lingkungan. Penelitian lain tentang penggunaan media *digital storytelling* menunjukkan bahwa penggabungan nilai-nilai sosial dan budaya dalam media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konten pelajaran sekaligus menanamkan nilai sikap dan perilaku (Wirda, 2025).

Dengan demikian, temuan bahwa siswa lebih antusias dan memahami pesan lingkungan dalam cerita menunjukkan bahwa media ini tidak sekadar media linguistik tetapi juga media pembelajaran terpadu

antara Bahasa Indonesia dan pendidikan karakter. Hal ini menguatkan argumentasi bahwa *digital storytelling* dapat menjadi jembatan antara keterampilan akademik dan pembentukan sikap positif siswa terhadap isu nyata di lingkungan mereka (Modi, Gupta, & Rahmatullah, 2024).

4. Implikasi terhadap Kualitas Pembelajaran dan Peran Guru

Hasil penelitian ini memiliki implikasi pada praktik pembelajaran. Guru yang terlibat dalam uji coba memberikan tanggapan bahwa media ini praktis dan membantu menjelaskan materi. Pendapat ini didukung oleh berbagai studi yang menyebutkan peran *digital storytelling* dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru serta dorongan bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses belajar mengajar (Oktri Wini, Setyonegoro, Soedarto Harjono, & Wachyunni, 2026).

Selain itu, pembelajaran melalui *digital storytelling* memberi ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, bersuara, dan berkreasi sebuah pendekatan yang selaras dengan tuntutan pembelajaran modern yang bersifat interaktif dan kolaboratif (Ferdiansyah, 2019). Guru tidak

hanya berperan sebagai penyampai materi tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran multimodal, yang mengarahkan siswa dalam mengeksplorasi makna melalui narasi digital (Nursakinah, Sulistian, & Muhammad, 2025).

5. Keterbatasan dan Tantangan Implementasi

Walaupun hasil penelitian menunjukkan produktivitas tinggi, beberapa penelitian lain mencatat bahwa implementasi *digital storytelling* dapat menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, literasi digital guru/siswa, dan kebutuhan konten lokal yang relevan (Wirda, 2025). Keterbatasan ini perlu menjadi perhatian dalam upaya perluasan penggunaan media ini di sekolah yang berbeda karakteristiknya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan bukti empiris bahwa *digital storytelling* merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa serta keterlibatan siswa di kelas. Integrasi tema lingkungan memberikan nilai tambah sebagai media pembelajaran lintas mata pelajaran dan pendidikan karakter.

Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu dan tren terkini dalam penelitian media pembelajaran digital di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *digital storytelling* bertema lingkungan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar telah berhasil dilaksanakan melalui tahapan model Borg & Gall yang dimodifikasi, meliputi studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, dan produk akhir.

Media *digital storytelling* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 89,4%. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi, kebahasaan, tampilan visual, kualitas audio, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selain itu, hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media digital *storytelling* memiliki tingkat

kepraktisan yang sangat baik, ditunjukkan oleh respon positif siswa sebesar 87,8% dan respon guru sebesar 85,6%. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan minat belajar, serta membantu siswa dalam memahami materi teks narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Integrasi tema lingkungan dalam media *digital storytelling* juga terbukti memberikan nilai tambah, tidak hanya dalam pengembangan keterampilan berbahasa, tetapi juga dalam menanamkan sikap peduli lingkungan secara kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, media yang dikembangkan berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus pendidikan karakter dan literasi lingkungan di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, media *digital storytelling* bertema lingkungan yang dikembangkan dinilai valid, praktis, dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, R., Maryono, M., & Al Fath, A. M. (2025). Pembelajaran digital storytelling berbasis nearpod di sekolah dasar 68/VI Empang Benao. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 12(1), 93–100.
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v12i1.20867>
- Cahyanti, N. N., & Nuroh, E. Z. (2023). Digital Storytelling Media to Improve Students' Speaking Skills in Elementary School. *Journal of Education Technology*, 7(2), 261–268.
<https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.58679>
- Desyandri, Kharisna, F., Amini, R., & Erita, Y. (2024). E-book Based on Project Based Learning Assisted by Kvisoft Flipbook Maker Blended Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 148–155.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.68407>
- Ferdiansyah, S. (2019). Pedagogical tasks for collaborative digital storytelling creation: Practical design and implementation. *Beyond Words*, 7(1), 14–19.
<https://doi.org/10.33508/bw.v7i1.1822>
- Kayır, G. T., & Akyol, T. (2025). The Effect of Digital Story Tools Training on Teachers' Competence in the Use of Digital Story Tools and Children's Environmental Attitudes and

- Awareness. *Early Childhood Education Journal*.
<https://doi.org/10.1007/s10643-025-02084-6>
- Kharisna, F., & Amini, R. (2023a). *Project Based Learning Based E-book Kvisoft Flipbook Maker for Grade V Elementary School*. 11(1), 24–33.
<https://doi.org/10.23887/jpgsd.v1i1.60867>
- Kharisna, F., & Amini, R. (2023b). Validity of Kvisoft Flipbook Maker-Assisted PjBL-Based E-books for Elementary Schools. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1809–1817.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4205>
- Mingga Ratih, Sumiyadi, S., & Rudi Adi Nugroho. (2024). Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 3119–3126.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4052>
- Modi, S., Gupta, T., & Rahmatullah, M. (2024). Digital storytelling as a tool for global citizenship and sustainability. *Journal of Interdisciplinary Studies in Education*, 13(S1).
<https://doi.org/10.32674/s817ax14>
- Mukarromah, N., Lidyasari, A. T., & Pangestu, R. F. (2025). Enhancing elementary students' narrative writing skills through digital storytelling projects. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 17(2), 58–66.
<https://doi.org/10.18844/wjet.v17i2.9345>
- Nursakinah, N., Sulistian, E., & Muhammad, M. (2025). Transformasi Peran Guru Sekolah Dasar Sebagai Fasilitator Pembelajaran Abad ke-21. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 289–295.
<https://doi.org/10.53299/diksi.v6i2.1954>
- Oktri Wini, L., Setyonegoro, A., Soedarto Harjono, H., & Wachyunni, S. (2026). Pelatihan Digital Storytelling sebagai Inovasi Pedagogi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra bagi Guru SMP. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 282–294.
<https://doi.org/10.59395/altifani.v6i1.1023>
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Rika Perdana, P., Sukmalasari, R., Suharsih, S., & Aishah Md Yusop, S. (2025). Digital storytelling to enhance English language

- students' understanding of climate change mitigation: A linguistic evidence. *Journal of English Language Studies*, 10(1), 64–81. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JELS>
- Setyawati, V. R. (2024). INTERACTIVE LEARNING VIA DIGITAL STORYTELLING IN ELT AT ELEMENTARY SCHOOL: SYSTEMATIC REVIEW. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 7(1), 55. <https://doi.org/10.20527/jetall.v7i1.18379>
- Sirajuddin, M., Murniyanti, L., & Budi Irawan, D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SDN 158 PALEMBANG. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2477–2143.
- Widya Puspita, E., Wasino, Tri Astuti, & Argitha Aricindy. (2025). Pemanfaatan Media Digital Berbasis Budaya dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Tren dan Temuan Penelitian Terkini (2021-2025). *Journal of Literature Review*, 1(2), 699–713. <https://doi.org/10.63822/s0mbz159>
- Wirda. (2025). Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Sosial Budaya pada Siswa SD. *INTELEKTUAL: JURNAL MULTIDIPLIN MAHASISWA DAN AKADEMISI*, 1, 78–88.
- Yang, Y.-T. C., & Wu, W.-C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339–352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>