



IMPLEMENTASI *DIGITAL STORYTELLING* SEBAGAI PENDEKATAN PEDAGOGIS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Venni Arviani^{1*} & Ezmar²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Jalan Almuslim, Bireuen, Aceh 24261, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Jalan Almuslim, Bireuen, Aceh 24261, Indonesia

*Email: venniarviani05@gmail.com

Submit: 20-01-2026; Revised: 27-01-2026; Accepted: 30-01-2026; Published: 31-01-2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan *digital storytelling* dalam pembelajaran sebagai pendekatan pedagogis terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pra-eksperimental* melalui desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas IV SD Negeri 2 Kuala yang dipilih melalui teknik *convenience sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes keterampilan berbahasa serta rubrik penilaian pada aspek berbicara dan menulis. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji *paired samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 35,92 meningkat menjadi 68,44 pada *posttest* dengan selisih rata-rata 32,52. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *digital storytelling* berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar, sehingga dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci: *Digital Storytelling*, Literasi Digital, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Pendekatan Pedagogis, Sekolah Dasar.

ABSTRACT: This study aims to analyze the effect of implementing *digital storytelling* in learning as a pedagogical approach on improving elementary school students' language skills. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental method through a one-group pretest-posttest design. The subjects were 25 fourth-grade students of SD Negeri 2 Kuala, selected through a convenience sampling technique. Data were collected using a language skills test and assessment rubrics for speaking and writing. Data analysis was performed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and a paired samples t-test. The results showed that the average pretest score of 35.92 increased to 68.44 in the posttest, with an average difference of 32.52. The statistical test results showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the scores before and after the treatment. These findings indicate that the implementation of *digital storytelling* has a positive effect on improving elementary school students' language skills and can therefore be an effective alternative learning approach.

Keywords: *Digital Storytelling*, Digital Literacy, Indonesian Language Learning, Pedagogical Approach, Elementary School.

How to Cite: Arviani, V., & Ezmar, E. (2026). Implementasi *Digital Storytelling* sebagai Pendekatan Pedagogis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(1), 625-632. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i1.1143>



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan is Licensed Under a [CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi ini mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari pola konvensional yang bersifat satu arah menuju pendekatan yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21 (Gayathri, 2024). Dalam konteks tersebut, teknologi tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian integral dalam proses pedagogis yang memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin relevan seiring dengan karakteristik generasi digital yang terbiasa dengan informasi visual, cepat, dan multimodal.

Keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, memerlukan pendekatan terpadu dan komunikatif (Pradhani, 2025; Rifiyanti *et al.*, 2025). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain dalam proses konstruksi makna. Namun demikian, pada praktiknya, guru masih menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan minat baca, keterampilan berbicara, serta pemahaman siswa, terutama di tengah dominasi budaya visual dan digital yang memengaruhi pola belajar anak (Sandra *et al.*, 2025). Ketergantungan pada metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran sering kali membuat proses belajar kurang menarik serta membatasi ruang eksplorasi dan kreativitas siswa (Firth *et al.*, 2024; Safnowandi, 2016). Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan terbatasnya kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi secara autentik.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, salah satu inovasi pembelajaran yang relevan adalah *digital storytelling*. Pendekatan ini mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam satu media digital yang terstruktur, sehingga memungkinkan penyampaian materi secara naratif, multimodal, dan bermakna (Puspitasari *et al.*, 2025). Keunggulan *digital storytelling* terletak pada kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang interaktif sekaligus mendorong siswa untuk berperan sebagai kreator yang aktif dalam menyusun dan menyampaikan cerita (Schmoelz, 2018). Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan secara reflektif dan kolaboratif.

Lebih jauh, berbagai penelitian menunjukkan bahwa *digital storytelling* berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital dan pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis (Sartipa *et al.*, 2025). Studi di tingkat sekolah dasar juga melaporkan dampak positif pendekatan ini terhadap keterampilan menulis dan motivasi belajar siswa (Alfiana *et al.*, 2025; Hermayanti *et al.*, 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada hasil belajar atau pengembangan media, sementara kajian yang secara mendalam menelaah implementasi *digital storytelling* sebagai pendekatan pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih relatif terbatas. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami strategi dan tantangan dalam penerapan *digital storytelling* di kelas Bahasa Indonesia.



Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian pada aspek konseptual dan praktis mengenai bagaimana *digital storytelling* diimplementasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan *digital storytelling* dalam pembelajaran sebagai pendekatan pedagogis terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian integrasi teknologi dalam pedagogi bahasa, sedangkan secara praktis dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode *pra-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini dipilih karena adanya keterbatasan dalam pengendalian variabel luar serta karakteristik subjek yang telah terorganisasi dalam kelas-kelas permanen, sehingga tidak memungkinkan penerapan teknik randomisasi dalam penentuan sampel penelitian.

Tabel 1. Desain Penelitian.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Desain ini digunakan untuk membandingkan kondisi peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) guna menganalisis perubahan yang terjadi sebagai dampak dari penerapan pendekatan pembelajaran yang diteliti. Dalam penelitian ini, variabel *independen* adalah implementasi *digital storytelling* sebagai pendekatan pedagogis, sedangkan variabel *dependen* meliputi keterampilan berbahasa siswa, khususnya pada aspek berbicara dan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Kuala dengan populasi 50 orang siswa kelas IV. Subjek penelitian yang digunakan berjumlah 25 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *convenience sampling*, sehingga satu kelas dipilih sebagai subjek penelitian berdasarkan pertimbangan aksesibilitas dan kesiapan pelaksanaan pembelajaran. Metode ini dipilih untuk mempermudah proses pengumpulan data sekaligus memastikan partisipasi siswa yang maksimal selama penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen utama yang telah melalui uji validitas isi menggunakan teknik Gregory. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila setiap butir soal mampu merepresentasikan secara tepat aspek yang menjadi fokus pengukuran (Azwar, 2012). Instrumen pertama berupa rubrik penilaian yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbahasa siswa selama proses implementasi *digital storytelling*, dengan indikator meliputi kejelasan penyampaian ide, ketepatan penggunaan bahasa, kelancaran bertutur, serta koherensi isi cerita. Instrumen kedua berupa tes keterampilan berbahasa yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan pendekatan tersebut. Semua data yang terkumpul dianalisis untuk menilai efektivitas penerapan *digital storytelling*.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Statistik Data Deskriptif

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan berbahasa siswa setelah penerapan *digital storytelling*. Ringkasan data disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest.

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	0	72	35.92	23.67
Posttest	25	26	90	68.44	17.52

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 35,92 meningkat menjadi 68,44 pada *posttest*. Selisih rata-rata sebesar 32,52 poin menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan secara deskriptif. Standar deviasi juga menurun dari 23,67 menjadi 17,52, yang mengindikasikan bahwa kemampuan siswa setelah perlakuan menjadi lebih merata.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik untuk memastikan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel kurang dari 50 ($N=25$), sehingga prosedur ini sesuai digunakan untuk menguji distribusi data pada sampel berukuran kecil. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas.

Variabel	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.964	25	0.462
Posttest	0.958	25	0.371

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,462 dan *posttest* sebesar 0,371, yang keduanya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian, data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji parametrik (*paired samples t-test*). Oleh karena itu, analisis selanjutnya dapat menggunakan uji *paired samples t-test* untuk membandingkan rata-rata *pretest* dan *posttest* secara statistik.

Uji Paired Samples t-test

Uji *paired samples t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan *digital storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengujian ini digunakan untuk menganalisis perubahan kemampuan berbahasa siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji *paired samples t-test* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Paired Samples t-test.

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest-Pretest	32.52	18.41	3.68	8.84	24	0.000



Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima: implementasi *digital storytelling* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *digital storytelling* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbahasa siswa di Sekolah Dasar. Secara deskriptif, rata-rata skor *pretest* sebesar 35,92 meningkat menjadi 68,44 pada *posttest* dengan selisih 32,52 poin, dan uji *paired samples t-test*, nilai signifikansi sig. (*2-tailed*) = 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan *digital storytelling* secara nyata meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh metode ini dapat diterima.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman bermakna. *Digital storytelling* memungkinkan siswa mengembangkan narasi kreatif melalui teks, gambar, audio, dan video, sehingga meningkatkan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Penelitian terdahulu oleh Roy (2025) dan Wardah & Triyoga (2025) menunjukkan bahwa pendekatan naratif berbasis digital dapat meningkatkan literasi, kemampuan komunikasi, dan motivasi belajar, sehingga hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris tentang efektivitas *digital storytelling* dalam pembelajaran bahasa.

Penggunaan media visual yang kontekstual, terutama yang mengintegrasikan unsur budaya lokal, juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi sekaligus mendorong keterlibatan yang lebih aktif dan bermakna dalam proses pembelajaran menulis (Arviani & Novianti, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dan digital yang relevan dengan pengalaman siswa dapat memperkaya proses pembelajaran serta membantu siswa mengekspresikan ide secara lebih kreatif dan komunikatif. Pendekatan ini juga dapat meningkatkan daya ingat siswa karena informasi yang disajikan secara visual dan kontekstual lebih mudah diingat dibandingkan dengan teks saja. Dengan begitu, guru dapat membangun keterampilan literasi digital siswa secara bertahap.

Pengaruh positif ini dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa yang meningkat, keterlibatan aktif dalam pembuatan cerita, dan dukungan guru dalam penggunaan media digital. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan seperti jumlah sampel yang terbatas, tidak adanya kelompok kontrol, dan durasi perlakuan yang singkat, hasilnya tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pedagogis inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini menegaskan bahwa *digital storytelling* dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran efektif yang mendorong peningkatan keterampilan berbahasa siswa di sekolah dasar, sekaligus menjadi dasar bagi penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dan aspek keterampilan bahasa lainnya.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi *digital storytelling* sebagai pendekatan pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. Penerapan pendekatan ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menyusun dan menyampaikan cerita secara digital yang memadukan unsur teks, gambar, audio, dan video.

Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara lebih kreatif dan kontekstual. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat mendukung pengembangan keterampilan berbahasa, khususnya pada aspek berbicara dan menulis, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

SARAN

Pemanfaatan *digital storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu terus dikembangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital secara lebih optimal dalam merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Dukungan dari pihak sekolah juga diperlukan dalam penyediaan fasilitas teknologi yang memadai agar implementasi pembelajaran berbasis digital dapat berjalan dengan efektif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas *digital storytelling* dalam pembelajaran bahasa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta seluruh pihak di SD Negeri 2 Kuala atas kesempatan, dukungan, dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada siswa yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini, sehingga proses pengumpulan data dapat berjalan dengan lancar dan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Arviani, V., & Novianti, N. (2025). The Influence of Acehnese Cultural Visual Media on Elementary School Students' Ability to Write Narrative Paragraphs. *Jurnal Penelitian Progresif*, 4(2), 78-84. <https://doi.org/10.61992/jpp.v4i2.234>



- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Firth, D. R., Floyd, T. M., & Plant, E. (2024). *The Tyranny of the Textbook: An 8-Step Program on How to Stop Using the Textbook*. Gloucestershire: Edward Elgar Publishing.
- Gayathri, J. (2024). Paradigm Shift in Teaching. *Indian Journal of Computer Science*, 9(1), 41-46. <https://doi.org/10.17010/ijcs/2024/v9/i1/173696>
- Hermayanti, R., Sukmana, E., & Sulyati, E. (2025). Implementasi Media *Digital Storytelling* dalam Pembelajaran Teks Eksposisi: Kajian terhadap Hasil Menulis dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JESA-Jurnal Edukasi Sebelas April*, 9(2), 129-142.
- Legarde, M. A. A., Mundo, M. D., Chavez, J. V., Jailani, A., Calzada, K. P. D., Quisay, A. R. C., & Piñero-Abdurajak, K. P. (2025). Empowering Learning Engagement in Higher Education with Active Learning Experiences in STEM Classrooms. *Environment & Social Psychology*, 10(9), 1-22. <https://doi.org/10.59429/esp.v10i9.3878>
- Pradhani, R. C. (2025). The Role of Four Skills in Teaching and Learning: An Integrated Approach to Second Language Acquisition. *The Voice of Creative Research*, 7(3), 48-68. <https://doi.org/10.53032/tvcr/2025.v7n3.05>
- Pratiwi, O., Kustandi, C., Kusumawardani, D., & Rahmadi, I. F. (2026). Revisiting Digital Storytelling as a Pedagogical Strategy in Educational Technology: A Systematic Literature Review of Recent Evidence. *Jurnal Paedagogy*, 13(1), 349-361. <https://doi.org/10.33394/jp.v13i1.18995>
- 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>
- Putri, S. B., Haliza, V. N., & Wahyuningsih, Y. (2023). Efektivitas Metode *Digital Storytelling* sebagai Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2746-2752. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11399>
- Rifiyanti, H., Kurniawan, A. W., & Rakhman, A. (2025). Tinjauan Pustaka tentang Kompetensi Bahasa yang Paling Esensial dalam Komunikasi Bisnis Global. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal*, 2(1), 78-83. <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.341>
- Roy, A. (2025). Transforming Language Learning: How Web-Based Storytelling Enhances Motivation, Creativity, and Language Proficiency. *Journal of Technology-Assisted Learning*, 1(2), 150-160. <https://doi.org/10.70232/jtal.v1i2.11>
- Safnowandi, S. (2016). Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(2), 133-139. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v2i2.89>
- Sandra, A., Chalis, D. G., Sari, T. P., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2025). Analisis Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD. *Jurnal Nakula*, 3(3), 302-311. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1834>



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan

E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 625-632

Email: pantherajurnal@gmail.com

- Sartipa, D., Ithriyah, S., & Kuning, D. S. (2025). Enhancing English Writing Skills Through the Use of Digital Storytelling Media. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1971-1976. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1879>
- Schmoelz, A. (2018). Enabling Co-Creativity through Digital Storytelling in Education. *Thinking Skills and Creativity*, 28, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.02.002>
- Sirajuddin, M., Murniviyanty, L., & Irawan, D. B. (2025). Pengembangan Media *Digital Storytelling* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 158 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 290-302. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28813>
- Wardah, W. S., & Triyoga, A. (2025). Exploring Student's Experiences in Learning English Using Digital Stories: A Narrative Research. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 12(2), 2569-2585. <https://doi.org/10.24256/ideas.v12i2.5433>