

## **Pengembangan Media Pembelajaran Digital Storytelling Untuk Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Narasi**

**Sri Rahayu Gustap<sup>1</sup>, Hary Soedarto<sup>2</sup>, Rasdawita<sup>3</sup>**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Correspondence Email : sri379855@gmail.com , hary.soedarto@unja.ac.id , rasdawita@unja.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media digital storytelling oleh siswa SMP Adhyaksa 1 Jambi peningkatan kompetensi menulis teks narasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Adhyaksa 1 Jambi pada maret 2024, data penelitian diperoleh dengan cara memberikan angket validasi kepada ahli instrument dan lembar instrument wawancara kepada guru utama dan siswa. Setelah angket dan lembar instrumen wawancara dikembalikan, data dianalisis secara kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital storytelling mampu menarik minat siswa dalam belajar terutama pada materi teks narasi dalam cerita fantasi. Terdapat keterkaitan dalam hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa SMP Adhyaksa 1 Jambi yang mana dapat menunjang peningkatan kemampuan siswa dalam kompetensi menulis teks narasi. Dengan penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi. Dengan perolehan media yakni 64% ahli media, 81% dari siswa, sedangkan materi dengan perolehan 93%. Materi pada aspek pembelajaran sudah relevan dengan KI KD yang ada, materi sesuai dengan indikator, kejelasan uraian materi dalam media pembelajaran sudah sesuai, penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa. Untuk sisi media sudah diterapkan dengan baik dari animasi, penggunaan background, audio yang sesuai dan jelas, serta karakter yang mendukung materi. Jika hasil penilaian yang didapatkan oleh peneliti tergolong rentang 60% keatas dengan demikian produk media digital storytelling dapat dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis teks narasi sesuai dengan hasil implementasi produk oleh peneliti. Dari hasil penelitian disarankan bagi guru Bahasa Indonesia kelas VII, penggunaan media digital storytelling dapat digunakan dalam peningkatan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis teks deskripsi.

**Kata Kunci:** Digital Storytelling, Kompetensi Menulis, Teks Narasi

**Abstract:** This research aims to describe the development of digital storytelling media by Adhyaksa 1 Jambi Middle School students to increase their competency in writing narrative texts. This research was conducted at Adhyaksa 1 Jambi Middle School in March 2024, research data was obtained by giving validation questionnaires to instrument experts and interview instrument sheets to main teachers and students. After the questionnaire and interview instrument sheets were returned, the data was analyzed qualitatively. The results of this research can be concluded that the use of digital storytelling media is able to attract students' interest in learning, especially in narrative text material in fantasy stories. There is a connection in the results of interviews conducted with students at Adhyaksa 1 Jambi Middle School which can support increasing students' abilities in competency in writing narrative texts. With assessments from material experts, media experts and practitioners. With media acquisition, namely 64% of media experts, 81% of students, while material acquisition was 93%. The material in the learning aspect is relevant to the existing KI KD, the material is in accordance with the indicators, the clarity of the description of the material in the learning media is appropriate, the use of language is clear and easy for students to understand. On the media side, animation has been implemented well, the use of backgrounds, appropriate and clear audio, and characters that support the material. If the assessment results obtained by the researcher are in the range of 60% and above, then the digital storytelling media product can be categorized as suitable for use in learning to improve the ability to write narrative texts in accordance with the results of the product implementation by the researcher. From the research results, it is recommended for class VII Indonesian language teachers that the use of digital storytelling media can be used to improve students' abilities and learning outcomes in descriptive text writing skills.

**Keywords:** Digital Storytelling, Writing Ability, narrative text

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan. Terdapat empat keterampilan berbahasa di dalam pembelajaran bahasan Indonesia. Empat keterampilan berbahasa tersebut diantaranya ialah keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Masing-masing keterampilan itu terkait erat dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Proses pemerolehan keterampilan berbahasa

tersebut biasanya melalui suatu urutan yang teratur. Pertama-tama sejak kecil belajar menyimak bahasa, berbicara, belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan. Masing-masing keterampilan ini berkaitan erat dengan proses berpikir yang mendasari bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ada beberapa jenis teks yang harus dipelajari. Salah satu teks yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP adalah teks narasi. Teks narasi adalah sebuah rangkaian peristiwa secara kronologis yang sedang terjadi baik fakta maupun rekaan. Sehubungan dengan penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan untuk pembelajaran teks narasi. Alasan peneliti ingin menggunakan media karena di era globalisasi saat ini, penggunaan teknologi semakin meningkat terutama dikalangan anak-anak dan remaja. Untuk itu dalam proses belajar mengajar guru dapat memanfaatkan sebuah teknologi yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara singkat tentang sistem pembelajaran siswa kelas VII SMP Adhyaksa 1 Jambi yang peneliti lakukan, diketahui bahwa pembelajaran teks narasi hanya menggunakan media teks dalam buku paket Bahasa Indonesia SMP, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam belajar dan berdampak pada pencapaian siswa yang masih banyak mendapatkan nilai dibawah KKM yakni <70. Dari pernyataan tersebut maka peneliti tertarik untuk melihat pengembangan sebuah media pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pengajar yakni guru untuk mengembangkan model media dengan berpedoman pada bagian analisis dan desain agar dapat lebih menarik untuk memperbaiki kemampuan siswa dalam menulis teks narasi. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti selanjutnya memilih judul “Pengembangan Media *Digital Storytelling* untuk Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Adhyaksa 1 Jambi”.

## **LANDASAN TEORI**

### **Media *Digital Storytelling***

Menurut Wati (2016: 3) media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Mahnun (2012: 27) kata “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Yuliana dkk (2017:552) berpendapat bahwa digital storytelling merupakan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran di abad 21 ini. Menurutnya ada kendala yang kerap kali terjadi yaitu penggunaan sumber informasi yang tidak melanggar hak cipta. Pelajar yang menggunakan Digital Storytelling akan lebih terlatih dalam mengolah dan menyusun konten digital yang berkualitas.

### **Kelebihan Media *Digital Storytelling***

*Digital Storytelling* memiliki beberapa kelebihan. Metode ini dapat diterapkan karena mengakomodasi berbagai macam gaya belajar, membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas. Metode ini juga dapat mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, meningkatkan keterampilan dalam menulis, dan dapat meningkatkan beberapa kemampuan seperti memecahkan masalah atau *problem solving*. Sejalan dengan itu, Asri & Perdanasari (2018:18) menemukan ada beberapa kelebihan dalam media *Digital Storytelling*, yaitu:

1. Dapat menyediakan berbagai macam gaya belajar, membangkitkan minat,
2. perhatian dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas.
3. Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi siswa
4. Dapat meningkatkan beberapa kemampuan memecahkan masalah
5. Dapat bekerja sama dengan kelompok atau team work

Sedangkan menurut Microsoft seperti yang dikutip oleh Heriyana dan

Maureen (2014:35), ada enam manfaat *Digital Storytelling*, yaitu:

1. Kreativitas dan inovasi.
2. Komunikasi dan kolaborasi.
3. Penelitian dan kelancaran Informasi.
4. Berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.
5. Masyarakat digital.
6. Pengoperasian teknologi dan konsep

### **Narasi**

Narasi adalah bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu (Keraf, 2015: 153). Pengertian lainnya sebagaimana disebutkan oleh Widi (2015: 37), narasi adalah sebuah teks berupa tulisan yang terdapat isi sebuah cerita atau kejadian yang melaporkan sebuah peristiwa atau kejadian di masa lampau.

### **Menulis**

Menulis merupakan keterampilan bahasa yang sangat penting dipelajari karena dapat membekali kemampuan hidup bagi siapa pun yang bisa memerlukannya. Iskandarwassid dan Dadang Sunedar (2011: 248), menjelaskan bahwa menulis suatu bentuk kemampuan dan keterampilan bahasa yang terakhir dikuasai oleh peserta didik setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Dari keterampilan-keterampilan tersebut, peserta didik dapat mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan melalui bahasa tulis. Dalman (2015: 4) menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk tanda atau tulisan yang bermakna. Dalam kegiatan menulis terdapat kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan, suatu lambang atau tanda atau tulisan berupa beberapa huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kata atau kalimat, kumpulan kalimat berbentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana atau karangan yang utuh dan bermakna.

### **METODE PENELITIAN**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. ADDIE singkatan dari Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Media yang digunakan melalui penelitian ini adalah digital storytelling di SMP Adhyaksa 1 Kota Jambi. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), (5) evaluasi (evaluation). Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap analisis (analyze) yaitu Menganalisis kesenjangan kinerja/permasalahan yang ada, menetapkan tujuan, dan analisis peserta didik. Langkah yang kedua yaitu perancangan (design) yang mana pada tahap ini Pada tahap ini dilakukan perancangan atau desain produk, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Menurut Laila (2016:3) mengemukakan bahwa pada tahap ini dilakukan dua kegiatan utama, yakni menyusun materi dan rancangan naskah (*storyboard*). Langkah ketiga yaitu pengembangan (development) Pada proses development atau tahap pengembangan ada beberapa tahapan yang dilakukan peneliti. Tahap pengembangan diawali dengan pembuatan media, Tahapan selanjutnya media awal divalidasi oleh ahli media (dosen), ahli materi (dosen), dan praktisi pendidikan bahasa Indonesia (guru). Tahapan selanjutnya adalah revisi terhadap media. Langkah keempat yaitu implementasi (implementation) yang mana langkah implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan yang telah dibuat, pada tahap ini media diuji cobakan kepada 10 siswa kelas VII A SMP

Adhyaksa 1 Kota Jambi. Setelah uji coba maka akan dilakukan revisi jika diperlukan berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Langkah yang terakhir yaitu evaluasi (evaluation) tahap evaluasi ini adalah proses untuk melihat apakah yang telah dibuat berhasil atau tidak, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media *digital stroytelling* ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE dikarenakan prosedur yang sistematis serta mudah untuk dipahami, adapun tahapan model ini ada lima yaitu 1) analisis, 2) perancangan, 3) pengembangan, 4) implementasi dan 5) evaluasi, Rusdi 2018:37. Sebelumnya dilakukan observasi di SMP Adhyaksa 1 Jambi sehingga bisa di indentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di sekolah tersebut. Pada tahap analisis, diketahui bahwa materi yang digunakan yaitu materi berdasarkan kurikulum merdeka sehingga peneliti menyesuaikan materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada saat peneliti melakukan observasi, sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran secara tatap muka.

Materi yang disampaikan saat pembelajaran tatap muka dilakukan dengan menggunakan media buku siswa sehingga materi yang tidak sepenuhnya dipahami oleh peserta didik, peserta didik kurang memahami materi jika hanya menggunakan buku saja sehingga peserta didik mengalami kebosanan. Sejumlah siswa yang memiliki tingkat kognitif yang rendah, berdasarkan analisis karakteristik mereka. Pada saat selama pembelajaran, siswa tersebut kurang memperhatikan penjelasan guru dan kurang bersemangat dalam belajar. Hal ini selaras dengan pendapat Audie (2019:587) yang mengemukakan bahwa antusiasme, motivasi dan pengaruh psikologis siswa semuanya dapat dipicu oleh penggunaan media dalam pendidikan.

Tahap selanjutnya ialah perancangan atau tahap desain yang dilakukan setelah tahap analisis. Dimana pada tahap desain ini multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan *storybord* yang sudah dibuat sebelumnya. Peneliti membuat prototipe untuk mengetahui gambaran produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dibuat akan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakter minat siswa, setelah bahan dikumpulkan peneliti mulai melakukan proses perancangan media yang akan digunakan.

Dalam tahap pengembangan, pada tahap ini produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh tim ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidik). Hal ini selaras dengan pendapat Rusdi (2018:128) yang mengemukakan bahwa tahap development pada model pengembangan ADDIE dilakukan melalui tahapan penilaian atau validasi ahli dan praktisi. Produk yang divalidasi oleh validator diberikan penilaian, saran, dan komentar, selanjutnya peneliti memperbaiki produk sesuai dengan arahan validator agar lebih baik dan sempurna produk yang dikembangkan. Validasi produk ini dilakukan sebanyak 2 tahap baik validasi materi, validasi media yang masing-masing telah dilakukan revisi dan perbaikan. Perbaikan dilakukan agar media benar-benar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik..

Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa selanjutnya produk di uji pada tahap implementasi. Produk di ujicobakan pada siswa kelas VII yang berjumlah 10 siswa. Ujicoba dilakukan untuk melihat kepraktisan produk melalui wawancara. Penilaian juga dilakukan melalui angket respon untuk mengetahui hasil media *digital storytelling* pada materi teks narasi dalam cerita fantasi yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu evaluasi terdiri dari formatif pada setiap langkah dalam model ADDIE yaitu melihat setiap tahapan berdasarkan model. Tahap evaluasi terjadi pada setiap tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi.

Pada tahap evaluasi proses validasi oleh tim ahli (ahli materi dan ahli media) dan revisi produk membutuhkan waktu 1 bulan untuk dikatakan produk layak untuk di ujicobakan kepada siswa. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan setelah semua tahap pengembangan selesai dalam evaluasi ini peneliti mengevaluasi produk yang dikembangkan setelah melalui ujicoba. Semua tahapan dilakukan sesuai dengan prosedur model penelitian yang digunakan.

No	Storyboard	Story line
1		<p><b>Scene 1</b></p> <p>Opening pembuka video pembelajaran yang bernuansa sekolah atau dalam ruang kelas.</p>

2		<p><b>Scene 2</b></p> <p>Sampul materi teks narasi lengkap dengan keterangan kurikulum dan jenjang kelas dan pemaparan materi mengenai teks narasi dan contoh cerita atau karangan narasi “Malu Karena Beda Warna”</p>
---	--	--

	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>1</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>Ivan menendang kerikil di jalan dengan kasar hingga terpelanting berhamburan.</p> <p>2</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>Ivan menendang kerikil di jalan dengan kasar hingga terpelanting berhamburan. Lagi-lagi ia dijadikan bahan tertawaan! Ini semua gara-gara kue basah Ibu!</p> <p>3</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>Setiap hari Ivan harus bangun setengah empat pagi dan membantu Ibu membuat aneka kue basah.</p> <p>4</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>Hal yang paling memalukan, Ivan menitipkan kue itu jago di kantin sekolah! Ketika Fiam, anak paling ugal di kelasnya tahu, ia segera meneguk Ivan.</p> <p>5</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>Hal yang paling memalukan, Ivan menitipkan kue itu jago di kantin sekolah! Ketika Fiam, anak paling ugal di kelasnya tahu, ia segera meneguk Ivan. Dan begitu Fiam memulai jualan "tubong kue" dan langsung diikuti teman-teman.</p> <p>6</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>Selak bekum cukup memalukan, bangun pagi dan rasa lelah bekerja sejak subuh membuat Ivan sering tertidur saat pelajaran. "Wah tubong kue masu alih profesi jadi tubong tidur."</p> <p>7</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>8</p> </div> </div>	<p><b>Scene 3</b></p> <p>Adegan cerita Bola bola waktu.</p> <p>Dibuka dengan tokoh Ivan yang tampak kesal karena membantu ibunya berjualan kue hal ini dikarenakan teman-teman sekelas yang kerap mengejeknya.</p>
--	---	--



"Kau gakin?"  
"Apakah dia peramal?"  
"Kau ingin melihat apa yang terjadi apabila kau berhenti berjualan kue?"

9



Ivan terkeslap.

10



Ivan terkeslap.  
Ia terbangun di sebuah kamar yang terasa asing.  
Dengan heran, ia menatap Nina dan

11



12



"Tampalnya mereka masih berjualan kue basah. Hanya beli ini Ibu tidak meminta bantuannya. Akhirnya, Ivan terbebas dari tugasnya. Lalu, di mana Ayah? Biasanya, Ayah yang mengantar Ibu untuk pergi jualan."

13



14



"Van, nanti siang jangan lupa latihan basket ya, minggu depan kita lawan SMP Bina Bangsa."  
Ivan hanya mengangguk lesu.  
Sekarang ia tahu, ia berada di tahun 2022. Tidak ada lagi teman-teman sekelas yang mengajahnya.

15



Malah, ia memiliki cukup banyak teman. Semua tampak sempurna.

16



Malah, ia memiliki cukup banyak teman. Semua tampak sempurna. Namun, mengapa Ivan menyesal berada di tahun ini? Tadi pagi ia mengetahui bahwa Ayahngya tidak lagi bersama mereka.

17



18



"Hai, Van! Apakah Ibuimu sudah sembuh? Mamaku ingin pesan kue basah untuk arisan, tetapi Ibuimu bilang ia sedang tidak enak badan." Perhatian Hario mengarahkan Ivan lagi dari kamarnya.

19



"Hai, Van! Apakah Ibuimu sudah sembuh? Mamaku ingin pesan kue basah untuk arisan, tetapi Ibuimu bilang ia sedang tidak enak badan." Perhatian Hario mengarahkan Ivan lagi dari kamarnya. Ivan memunduk ia teringat wajah menua dan leleh Ibuangya tadi.

20



Ivan mengering.  
"Van, kamu nggak apa-apa, Van!"

21



22



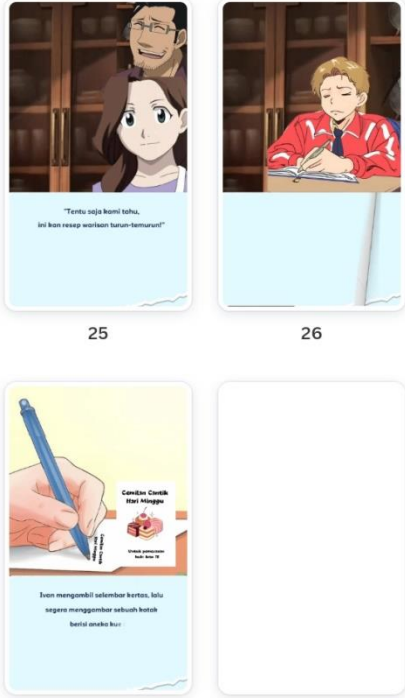
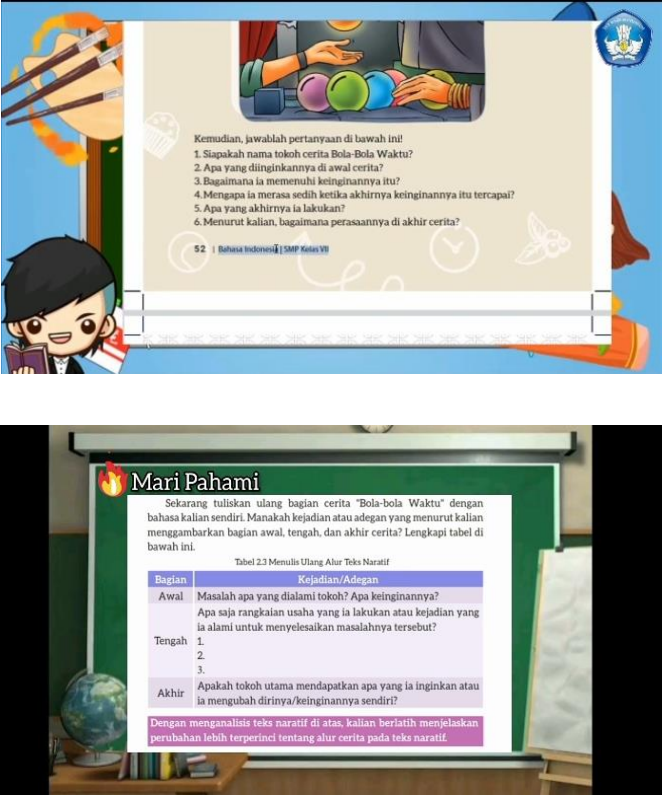
"Ayah! Syukurlelah!"  
"Wah, wah, wah...! Tadi kamu mimpi buruk, ya?"  
Pagi masih gelap. Ivan tahu ia harus bangun lebih pagi karena mereka mendapat pesanan kue. Memikirkan pesanan kue itu, Ivan melompat dari tempat tidur dengan pemuk sembur.

23



"Ayah, Ibu, tahu nggak? Kue-kue basah buatan Ibu ini banyak yang suka, lehi! Aku serius lah."

24

	 <p>25</p> <p>26</p> <p>27</p> <p>28</p>	
4	 <p>Scene 4</p> <p>Evaluasi Materi soal dan Pembahasan</p>	

5		<p><b>Scene 5</b></p> <p>Penutup yang disampaikan menggunakan animasi AI guru.</p>
---	--	--

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media storytelling mampu menarik minat siswa dalam belajar terutama pada materi teks narasi. Terdapat keterkaitan dalam hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa SMP Adhyaksa 1 Jambi yang mana dapat menunjang peningkatan kemampuan siswa dalam kompetensi menulis teks narasi.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital storytelling dapat digunakan sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar yang dibuktikan dengan validasi dari ahli media, ahli materi, serta guru yang mengajar di sekolah di SMP Adhyaksa 1 Jambi yang mana dari hasil angket dan wawancara didapatkan bahwa media digital storytelling ini layak. Dengan demikian disimpulkan bahwa “ Penggunaan Media Digital Storytelling untuk Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Narasi Siswa SMP Adhyaksa 1 Jambi dapat diterapkan Dalam Pembelajaran di Sekolah “.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Naga Wulan. 2022. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP 46 Muaro Jambi, Provinsi Jambi*. Skripsi. UNJA.
- Abdul Hidayat Salam, dkk. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: Sarnu Untung.
- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. 2018. Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Program Studi Manajemen Informatika. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2).
- Audie, Nurul. 2019. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Halaman 586-595 Vol. 2 No. 1
- Banaszewski, Thomas M. 2005. *Digital Storytelling: Supporting Digital Literacy In Grades 4 – 12*. Ebook.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajagrafindo Pustaka.
- Frazel. 2010. *Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Metode Pengajaran Dengan Memanfaatkan Komputer Dan Internet*. Salah satu metode yang. September 2017.
- Heriyana, Wina dan Maureen, Y. Irena. 2014. *Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa*

- Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. Jurnal Online Universitas Negeri Surabaya.*
- Hidayat, F., & Muhamad, N. 2021. Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam.
- Indrawaty Nurhasanah, Youllia dkk. 2011. *Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Anak Usia TK dan Playgroup,*” *JURNAL INFORMATIKA 2.*
- Iskandarwassid, dan H. Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Keraf, Gorys. 2015. *Argumentasi dan Narasi.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Implementasi Kurikulum.*
- Khairinal. 2016. *Proposal, Skripsi, Tesis, & Disertasi.* Jambi: Salim Media Indonesia.
- Koesnandar. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Modul Pada Materi Himpunan Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Semester Genap.* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Laila, M. 2016. *Desain Kurikulum Pelatihan Berbasis Kompetensi (Pengembangan Diklat Sistemik Model ADDIE).* Yogyakarta: Gava Media.
- Mahnun, N. 2012. *Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran.* Jurnal Pemikiran Islam, Volume 37, Nomor 1.
- Midge Frazel. 2010. *Digital Storytelling Guide for Educators* (Washington: International Society for Technology in Education).
- Nugraha, J., MS, Z., & Fuad, N. 2019. *Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Pendekatan Saintifik dengan Metode Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar.* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI, 2, 118–124.
- Rizki Puji Lestari and Deli Nirmala. 2020. “Digital Storytelling of English Advertisement in ESP Teaching in Indonesia,” *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture* 5, no. 1.
- Rusdi. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan.* Depok: Rajawali pers
- Semi, Atar. 2013. *Dasar-dasar Kemampuan Menulis.* Bandung: MU gantara.
- Sri Iswati. 2018. *Buku Ajar Digital Storytelling.* Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR
- Suparno dan Mohammad Yunus. 2011. *Keterampilan Menulis Dasar.* Jakarta: UT.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif dan R&D.* Bandung: CV. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ 2016. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: CV. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ 2019. *Metode penelitian kuantitatif dan R&D.* Bandung: CV. Alfabeta.
- Tarigan, H.G. 2013. *Menulis. Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran.* Jakarta: Kata Pena.
- Widi Wahyudi. 2015. *Menulis dari Teori Hingga Praktik.* Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, A., Harjono, H. S., & Budiyo, H. (2019). *Pengaruh Media Digital Storytelling terhadap Hasil Belajar Mahasiswa S-1 PBSI Universitas Jambi.* *DIKBASTR*, 2(2)
- Yuliana, Irma dkk. 2017. *Berkreasi Dengan Digital Storytelling Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran.* FKIP UMS. ISBN: 978-602-361-102-7.