



## Prosiding

Seminar Nasional Inovasi pendidikan dan Pembelajaran  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni  
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Inovasi pendidikan dan Pembelajaran di era digital untuk Pengalaman Belajar  
Imersif"



# Pemanfaatan Digital *Storytelling* Cerita Fantasi untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa

Cholinda Rahma Septi Lina<sup>1</sup>(✉), Citra Amalia Efendi<sup>2</sup>, Felisia Enggita Cahyani<sup>3</sup>, Ima Istiqlal<sup>4</sup>, Laila Dwi Kurnia<sup>5</sup>, Yulistya<sup>6</sup>, Masnuatul Hawa<sup>7</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia  
[cholindarahma911@gmail.com](mailto:cholindarahma911@gmail.com)<sup>1</sup>

**abstrak** – Digital *storytelling* cerita fantasi merupakan media pembelajaran yang memadukan teknologi digital dengan kegiatan bercerita. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pemanfaatan digital *storytelling* cerita fantasi dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Penelitian ini menggunakan metode library research dengan sumber data berupa jurnal, buku, dan artikel ilmiah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak dan catat, sedangkan validasi data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital *storytelling* cerita fantasi dapat 1) meningkatkan kepercayaan diri siswa, 2) meningkatkan kemampuan menyusun alur cerita, 3) meningkatkan ekspresi dan intonasi saat bercerita, 4) meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat cerita, serta 5) meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa digital *storytelling* cerita fantasi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

**Kata kunci** – Keterampilan Bercerita, Cerita Fantasi, Digital *Storytelling*

**Abstract** – Digital storytelling of fantasy stories is a learning medium that combines digital technology with storytelling activities. The purpose of this study is to examine the use of digital storytelling of fantasy stories in improving students' storytelling skills. This study employed a library research method, utilizing data sources such as journals, books, and scientific articles. Data collection was conducted through observation and note-taking, while data validation utilized source triangulation. The results indicate that digital storytelling of fantasy stories can 1) boost students' self-confidence, 2) improve their ability to structure a narrative, 3) enhance their expression and intonation while telling stories, 4) foster creativity in story creation, and 5) increase student engagement in the learning process. The conclusion of this study suggests that digital storytelling of fantasy stories can serve as an effective and enjoyable educational medium for enhancing students' storytelling skills.

**Keywords** – Storytelling Skills, Fantasy Stories, Digital Storytelling

## PENDAHULUAN

Keterampilan bercerita merupakan metode seseorang dalam menyampaikan pesan, informasi, maupun kisah yang dapat dilakukan melalui komunikasi lisan ataupun media tulisan (Khairiah, 2025). Pada proses bercerita, penyampai cerita

bukan hanya memaparkan isi cerita, tetapi juga mengoptimalkan penggunaan ekspresi, nada suara, pemilihan kata, dan unsur kreativitas sehingga cerita tampak lebih hidup dan mudah dipahami (Tarigan dalam Henry, 2008). Kemampuan ini menjadi bagian penting dari aspek keterampilan berbahasa karena berperan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, meningkatkan daya pikir kreatif, serta menumbuhkan keberanian individu dalam mengemukakan ide maupun gagasan kepada orang lain (Supriadi dkk., 2017).

Keterampilan bercerita bertujuan untuk menyampaikan berbagai pesan, informasi, pengalaman, dan nilai moral kepada pendengar melalui teknik penyampaian yang komunikatif dan menarik sehingga isi cerita dapat dipahami dengan mudah (Tarigan dalam Henry, 2008). Selain itu, membiasakan anak untuk melakukan kegiatan bercerita bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan berbahasa, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri serta keberanian dalam diri anak (Supriatna dkk., 2022). Dalam bidang pendidikan, keterampilan berbicara turut mengambil alih peranan penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik. Siswa yang memiliki keterampilan bercerita yang baik mampu mengekspresikan perasaan atau kondisi sesuai dengan yang sedang dialami, dirasakan, dilihat, maupun dibaca. Selain itu, mereka juga dapat menyampaikan keinginan serta membagikan suatu kejadian yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Delvia dkk., 2019).

Keterampilan dalam bercerita yang baik perlu disampaikan secara sistematis dan teratur dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, penyampaian cerita juga harus didukung oleh ekspresi wajah serta intonasi yang sesuai agar isi dan pesan cerita dapat diterima pendengar secara jelas (Katoningsih, 2021). Menurut Saputra (2024) pencerita dalam membangun ketertarikan audiens dapat diwujudkan melalui penggunaan ekspresi wajah yang tepat, bahasa tubuh yang komunikatif, pengelolaan intonasi suara secara efektif, dan artikulasi yang jelas sehingga penyampaian cerita menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan audiens. Sebuah cerita pada dasarnya memiliki struktur yang terdiri dari alur kejadian, tokoh, latar, serta pesan moral yang saling berkaitan sehingga menciptakan kesatuan cerita yang utuh dan memudahkan pembaca dalam

memahaminya (Wiyanto, 2012). Kepercayaan diri serta kemampuan dalam menciptakan suasana yang hidup merupakan komponen esensial dalam keterampilan bercerita, sebab kegiatan *storytelling* mengasah pembicara untuk menyampaikan narasi secara ekspresif, penuh keyakinan, serta mampu menarik dan mempertahankan perhatian pendengar (Aminah dkk., 2025). Salah satu cerita yang dapat digunakan dalam kegiatan bercerita yaitu cerita fantasi.

Cerita fantasi merupakan salah satu karya sastra cerita fiksi yang memadukan unsur kenyataan dan imajinatif khayalan secara kreatif (Yusuf dkk., 2024). Cerita fantasi diciptakan berdasarkan imajinasi, kreativitas serta pengembangan ide pengarang tanpa terikat batasan kenyataan (Sinaga, 2022). Cerita fantasi menggambarkan dunia, peristiwa, tokoh, serta latar yang bersifat imajinatif, irasional, dan tidak ditemukan di kehidupan nyata baik keseluruhan maupun sebagian isi cerita (Ulya, 2025). Isi cerita fantasi penuh dengan keunikan, keajaiban seperti unsur sihir, makhluk mitologi, perjalanan menembus waktu yang membuat alur cerita lebih menarik (Adnyana dkk., 2025). Terdapat berbagai jenis cerita fantasi.

Cerita fantasi terbagi beberapa jenis berdasarkan isi dan latar ceritanya. Pertama, fantasi total, yaitu seluruh unsur cerita seperti tokoh, latar, peristiwa sepenuhnya tidak memiliki hubungan dengan dunia nyata (Novita & Nursaid., 2020). Kedua, fantasi irisan yaitu isi cerita menggabungkan unsur realistik dan imajinatif (Fandini, 2018) artinya, sebagian isi cerita berdasarkan kehidupan nyata yang pernah terjadi di dunia dan sebagian lagi merupakan hasil khayalan pengarang (Hanafi & Hanafi., 2019). Selain itu, merujuk pada latar cerita fantasi dikategorikan menjadi dua yaitu fantasi sezaman yaitu terjadi di masa sekarang dan fantasi lintas waktu yaitu menghadirkan peristiwa dari masa lalu atau masa depan (Dewi dkk., 2022).

Cerita fantasi memiliki banyak keuntungan dalam pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa. Melalui cerita fantasi, siswa dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis saat membangun alur, karakter, dan peristiwa cerita (Zahrina dan Qomariyah, 2018). Selain itu, cerita fantasi juga membantu memperbaiki kemampuan berbahasa, khususnya dalam membaca, menulis, dan bercerita karena siswa didorong untuk mengekspresikan ide dengan lebih bebas dan menarik (Yusuf dkk., 2024). Cerita fantasi dapat menambah keinginan

minat belajar serta rasa percaya diri siswa karena isi cerita yang berbeda dan dekat dengan dunia imajinasi anak (Sari dan Ahmadi, 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi, penyampaian cerita fantasi sekarang dapat dilakukan melalui media digital yang dikenal sebagai digital *storytelling*.

Digital *storytelling* adalah metode bercerita yang memadukan teknologi digital melalui narasi guna menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang menarik dan interaktif (Ratih dkk., 2024). Metode ini menyajikan cerita melalui berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, musik, dan animasi, sehingga lebih mudah dipahami dan mampu menarik perhatian audiens. Di bidang pendidikan, digital *storytelling* digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berbahasa, serta semangat belajar siswa (Fajrideani dkk., 2024). Selain menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, penerapan media digital juga membantu siswa dalam mengasah kemampuan komunikasi, literasi digital, dan keterampilan menyusun cerita yang terstruktur. Dengan demikian, digital *storytelling* menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif di era digital saat ini (Puspitasari dkk., 2025).

Ciri khas dari digital *storytelling* adalah perpaduan antara narasi dan media digital. Cerita disusun dengan alur yang jelas, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta diperkaya dengan elemen visual dan audio yang membuat pengalaman bercerita menjadi lebih mengasyikkan (Wirda, 2025). Selain itu, digital *storytelling* bersifat interaktif dan kreatif, sehingga memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka lewat berbagai platform digital (Zamhariroh dkk., 2025). Penyampaian cerita yang singkat, menarik, dan gampang dipahami akan membuat audiens lebih terpusat dan terlibat dalam proses belajar (Yuliani dkk., 2021).

Manfaat penerapan digital *storytelling* dalam proses belajar mengajar sangat banyak, terutama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan kreativitas siswa. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah menyerap materi yang diajarkan karena disajikan dalam format visual yang menarik (Azhari, 2025). Metode ini juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital (Yuliana dan Putri, 2021). Aktivitas menciptakan dan menyampaikan cerita dengan format digital dapat meningkatkan

rasa percaya diri siswa serta menciptakan atmosfir belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Najah, 2024). Oleh karena itu, digital *storytelling* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga berperan dalam pengembangan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21.

Artikel ini dibuat untuk mengetahui pemanfaatan digital *storytelling* cerita fantasi dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Penggunaan media digital diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, kemampuan menyusun alur cerita, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, digital *storytelling* cerita fantasi penting diterapkan karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian berjudul “Pemanfaatan Digital *Storytelling* Cerita Fantasi untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa” ialah metode studi pustaka (*library research*). Metode *library research* ini ialah proses menelaah dan menganalisis berbagai referensi serta kajian ilmiah sebelumnya yang berhubungan dengan objek penelitian sebagai landasan teoritis (Hadi dan Afandi, 2021). Penelitian ini bertujuan memperoleh landasan teoritis dan informasi yang mendukung kajian mengenai pemanfaatan digital *storytelling* cerita fantasi dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menyediakan perlengkapan penelitian, merancang bibliografi kerja, mengelola waktu penelitian, serta melakukan kegiatan membaca dan mencatat sumber-sumber yang relevan. Pelaksanaan tahapan secara sistematis bertujuan untuk memastikan proses pengumpulan data berlangsung terarah dan sesuai dengan ruang lingkup penelitian yang telah ditentukan.

Sumber data yang diterapkan pada penelitian ini berupa data sekunder. Data ini merupakan data pendukung yang diperoleh tidak secara langsung dari sumber utama, melainkan berasal dari data yang telah tersedia melalui berbagai sumber sebelumnya (Jabnabillah dkk., 2023). Pengumpulan informasi dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber tertulis, seperti buku, artikel jurnal, laporan

penelitian terdahulu, serta dokumen ilmiah lain yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang dikumpulkan difokuskan pada kajian mengenai digital *storytelling*, cerita fantasi, serta keterampilan bercerita siswa.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini adalah teknik simak, libat, dan catat. Penggunaan metode simak ini dikarenakan proses memperoleh data dilakukan melalui kegiatan menyimak tanpa keterlibatan langsung peneliti dalam proses terbentuk maupun munculnya data (Jannah dkk. 2017). Proses pencatatan dilakukan secara sistematis untuk memudahkan proses klasifikasi, analisis, dan interpretasi data penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji melalui penggunaan teknik triangulasi. Dalam penelitian, triangulasi digunakan sebagai cara untuk memeriksa dan memverifikasi keabsahan data yang dilakukan dengan memanfaatkan sumber atau aspek lain di luar data penelitian sebagai alat pengecekan dan pembanding terhadap data yang diperoleh (Husnullail dan Jailani, 2024). Teknik triangulasi dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber data dan sudut pandang yang berbeda guna memperoleh data yang lebih akurat, konsisten, dan valid. Dengan menerapkan teknik ini, tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian dapat ditingkatkan sehingga temuan penelitian menjadi lebih akurat dan terpercaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan digital *storytelling* cerita fantasi memberikan dampak positif terhadap keterampilan bercerita siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan kemampuan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, baik dalam aspek kepercayaan diri, penyusunan alur cerita, ekspresi dan intonasi, kreativitas, maupun keaktifan siswa. Adapun hasil dan pembahasan penelitian dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa dalam Bercerita

Penggunaan digital *storytelling* cerita fantasi mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan bercerita. Sebelum penggunaan media digital, sebagian besar siswa masih malu dan kurang berani ketika diminta tampil di depan kelas.

Siswa cenderung berbicara dengan suara pelan, kurang percaya diri dalam menyampaikan isi cerita, serta masih sering membaca teks saat bercerita. Namun setelah diterapkan digital *storytelling*, siswa mulai menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Mereka lebih berani tampil di depan kelas, mampu berbicara dengan suara lebih jelas, dan lebih percaya diri dalam menyampaikan cerita. Selain itu, siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan menarik perhatian melalui kombinasi gambar, teks, audio, dan animasi. Perubahan yang terjadi menunjukkan bahwa pemanfaatan digital *storytelling* dapat meningkatkan keberanian siswa untuk berbicara di depan umum dengan lebih percaya diri.

Digital *storytelling* berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa melalui suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Media digital membantu siswa memahami isi cerita melalui tampilan visual dan audio sehingga siswa tidak terlalu bergantung pada teks tertulis saat bercerita. Cerita fantasi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas sehingga mereka lebih bebas mengekspresikan ide dan perasaan ketika bercerita. Pembelajaran anak tidak hanya fokus pada calistung (baca, tulis, dan hitung), tetapi juga perlu mengembangkan kecerdasan intrapersonal agar anak percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya (Wahyuni, 2017). Kemampuan bercerita penting dimiliki anak karena dapat mendorong kreativitas, melatih komunikasi, dan meningkatkan kepercayaan diri (Suyanto & Hilmiyah, 2024). *Storytelling* merupakan strategi efektif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan kepercayaan diri siswa melalui latihan menyampaikan gagasan dan tampil di depan kelas tanpa tekanan (Putro & Yugopuspito dalam Aminah dkk., 2025).

## **2. Peningkatan Kemampuan Menyusun Alur Cerita**

Penggunaan digital *storytelling* cerita fantasi mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun alur cerita. Sebelum penggunaan media digital, sebagian siswa masih kesulitan menyusun cerita secara runtut. Cerita yang disampaikan sering melompat-lompat dan belum memiliki hubungan yang jelas antara bagian awal, konflik, dan penyelesaian. Setelah diterapkan digital *storytelling*, siswa mulai mampu

menyusun cerita dengan lebih runtut dan terstruktur. Cerita yang dibuat sudah memiliki pembukaan, konflik, klimaks, dan penyelesaian yang jelas. Penggunaan media digital membantu siswa memahami urutan cerita melalui gambar dan slide yang tersusun sistematis sehingga siswa lebih mudah mengingat jalannya cerita saat bercerita di depan kelas.

Peningkatan kemampuan menyusun alur cerita terjadi karena digital *storytelling* memberikan bantuan visual yang memudahkan siswa memahami struktur cerita. Gambar, animasi, dan urutan slide membantu siswa melihat hubungan antar peristiwa sehingga mereka dapat menyampaikan cerita dengan lebih runtut. Selain itu, cerita fantasi mendorong siswa mengembangkan imajinasi dalam menciptakan tokoh, latar, dan konflik cerita. Digital *storytelling* juga membantu siswa mengorganisasi gagasan secara lebih sistematis karena setiap bagian cerita ditampilkan secara berurutan dalam media digital. Menurut Santoso dalam Taufik dkk. (2026), pengembangan alur cerita memiliki peranan penting dalam membangun narasi yang utuh dan menarik. Penerapan metode *storytelling* juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan bercerita siswa (Guslob, 2026). Selain itu, metode ini dapat membantu siswa menceritakan kembali isi dan alur cerita dengan gaya berbicara yang lebih baik dan terarah (Fauziyah, 2022).

### **3. Peningkatan Ekspresi dan Intonasi dalam Bercerita**

Pemanfaatan digital *storytelling* cerita fantasi berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam mengekspresikan cerita dan menggunakan intonasi yang tepat. Sebelum menggunakan media digital, sebagian besar siswa menyampaikan cerita dengan nada yang datar dan kurang menunjukkan penghayatan terhadap isi cerita. Ekspresi wajah siswa juga masih terlihat kaku sehingga cerita yang disampaikan kurang menarik perhatian pendengar. Setelah penggunaan digital *storytelling*, siswa mulai mampu menggunakan variasi intonasi dan ekspresi yang lebih baik. Mereka dapat menyesuaikan nada suara dengan suasana cerita, seperti suara yang lebih tegas pada bagian konflik atau lebih lembut pada bagian sedih. Tidak hanya itu, siswa juga mulai menampilkan ekspresi wajah

dan gerakan tubuh yang mendukung karakter yang diperankan, sehingga cerita terasa lebih nyata dan memikat.

Peningkatan ekspresi dan intonasi siswa dipengaruhi oleh penggunaan media digital yang mampu menghadirkan suasana cerita secara lebih nyata. Musik latar, gambar, dan animasi membantu siswa memahami emosi dan suasana dalam cerita sehingga mereka lebih mudah menyesuaikan cara berbicara saat bercerita. Cerita fantasi juga mendorong siswa memainkan berbagai karakter dengan ekspresi yang berbeda-beda. Dengan demikian, digital *storytelling* cerita fantasi tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan isi cerita, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berbicara yang lebih komunikatif dan ekspresif. Menurut Rusmawan (2014), ekspresi merupakan bentuk pengungkapan perasaan dan pikiran yang mencerminkan isi hati seseorang. Sementara itu, intonasi tampak melalui tinggi rendahnya nada saat mengucapkan kata atau kalimat tertentu (Rois dkk., 2022). Dalam kegiatan bercerita, penggunaan ekspresi dan intonasi yang tepat sangat penting karena dapat membantu meningkatkan kemampuan bercerita dan rasa percaya diri siswa (Khairiah, 2025).

#### **4. Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Membuat Cerita**

Penggunaan digital *storytelling* cerita fantasi mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat cerita. Sebelum penggunaan media digital, sebagian siswa masih kesulitan menemukan ide cerita dan cenderung membuat cerita yang sederhana serta kurang bervariasi. Setelah diterapkan digital *storytelling*, siswa mulai mampu menciptakan cerita yang lebih kreatif dengan tokoh, latar, dan alur cerita yang menarik. Selain itu, penggunaan media digital membuat siswa lebih tertarik menambahkan gambar, efek suara, dan animasi yang sesuai dengan isi cerita sehingga hasil cerita menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Peningkatan kreativitas siswa terjadi karena cerita fantasi memberikan kebebasan kepada siswa untuk berimajinasi dan mengembangkan ide cerita. Digital *storytelling* juga didukung media visual dan audio yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi menghasilkan karya yang kreatif. Oleh karena itu, penggunaan digital *storytelling* cerita fantasi terbukti mampu mendukung pengembangan kreativitas

siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Oci (2016), kreativitas merujuk pada kemampuan individu untuk menciptakan ide atau hasil karya yang orisinal dan berbeda dari karya sebelumnya. Pembelajaran kreatif juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide melalui pengalaman belajar (Delima dkk. dalam Mulyani dkk., 2023). Oleh karena itu, penerapan *storytelling* dapat membantu meningkatkan kreativitas, antusiasme, dan rasa percaya diri siswa dalam kegiatan bercerita (Badaruddin dkk., 2025).

### **5. Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran**

Penerapan digital *storytelling* berbasis cerita fantasi terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum media digital tersebut digunakan, kegiatan pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif karena siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru dan membaca teks cerita tanpa keterlibatan yang optimal. Namun setelah diterapkan digital *storytelling*, siswa mulai aktif bertanya, berdiskusi, serta memberikan tanggapan terhadap cerita teman-temannya. Siswa juga terlihat lebih bersemangat ketika membuat dan menampilkan cerita digital di depan kelas sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif.

Peningkatan keaktifan siswa terjadi karena digital *storytelling* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Media digital membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran karena melibatkan unsur gambar, suara, dan animasi. Selain itu, cerita fantasi yang penuh imajinasi membuat siswa lebih tertarik berdiskusi dan bertukar ide dengan teman-temannya. Dengan demikian, penggunaan digital *storytelling* cerita fantasi dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Murni (2021), siswa aktif adalah siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, intelektual, maupun emosional. Dalam hal ini, pendidik perlu mengetahui berbagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa, salah satunya melalui penerapan digital *storytelling* (Pratiwi, 2016). Selain mampu menarik antusiasme siswa, *storytelling* juga dapat membantu mengembangkan keterampilan

berbicara sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar (Maisyurah, 2024).

## SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan digital *storytelling* cerita fantasi penting diterapkan dalam pembelajaran keterampilan bercerita karena memberikan berbagai manfaat bagi siswa, yaitu 1) meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam bercerita, 2) meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun alur cerita secara runtut, 3) meningkatkan ekspresi dan intonasi saat bercerita, 4) meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat cerita, serta 5) meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

## REFERENSI

- Adnyana, I. K. S., Aryasuari, I. G. A. P. I., & Riptayani, N. N. A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Siswa Kelas VII B SMP Dwijendra Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025. *Widya Accarya*, 16(2), 216-235. <https://doi.org/10.46650/wa.16.2.1735.216-235>
- Aminah, S., Setiabudi, D. I., & Susiawati, I. (2025). Penerapan Metode Bercerita (Storytelling) dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 335-346. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33766>.
- Azhari, J. F. (2025). Inovasi Pembelajaran Mufradat Melalui Digital Storytelling: Mengoptimalkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 248-263. <https://doi.org/10.30739/arabiyat.v5i2.3938>.
- Badaruddin, K. K., Amin, F. H., & Wahid, A. (2025). Pelatihan Keterampilan Storytelling untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris di SMP Islam Al-Azhar 24 Makassar. *MARADEKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 64-70. <https://t3pian.org/index.php/maradeka/article/view/78>.
- Delvia, R., Taufina, T., & Zuleni, E. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1022-1030. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.230>.
- Dewi, T. I. A., Triyadi, S., & Setiawan, H. (2022). Penggunaan Media Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 100-111. <https://doi.org/10.24269/dpp.v10i1.4550>.
- Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Pengembangan bahan ajar digital storytelling cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bernalar

- kritis siswa di SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 3170-3187. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4075>.
- Fandini, I. (2018). Penguasaan struktur teks dan unsur kebahasaan cerita fantasi siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR). <https://doi.org/10.24036/jess.v5i2.382>.
- Fauziyah, T. R. (2022). Improving Speaking Skill in Narrative Text using Storytelling Method. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 164-169. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.341>
- Guslob, S. A., Wakka, A., & Nawir, Y. (2026). Implementasi metode storytelling pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan berbahasa kelas IV SDN 25 Radda Kabupaten Luwu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 211-222. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43901>
- Hadi, N. F., & Afandi, N. K. (2021). Literature review is a part of research. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 1(3), 64-71. <https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203>.
- Hanafi, H., & Hanafi, F. (2019). Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi (Cerita Fantasi) Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Wawotobi. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 4(2), 268-283. <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/804>.
- Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Husnullail, M., & Jailani, M. S. (2024). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70-78. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1148>.
- Jabnabillah, F., Aswin, A., & Fahlevi, M. R. (2023). Efektivitas situs web pemerintah sebagai sumber data sekunder bahan ajar perkuliahan statistika. *Jurnal Sustainable*, 6(1), 59-70. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i1.3373>.
- Jannah, A., Widayati, W., & Kusmiyati, K. (2017). Bentuk dan makna kata makian di terminal purabaya surabaya dalam kajian sosiolinguistik. *Jurnal Ilmiah Fonema*, 4(2). <https://doi.org/10.25139/fn.v4i2.758>.
- Katoningsih, S. (2021). *Keterampilan bercerita*. Malang: Muhammadiyah University Press.
- Khairiah, D. (2025). *Keterampilan Bercerita Anak Usia Dini*. wawasan Ilmu: Banyumas.
- Maisyurah, F. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode Storytelling Untuk Siswa Kelas Rendah. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 289-301. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i1.825>.
- Mulyani, A., Yudiyanto, M., & Sabirin, A. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Menulis Cerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 1006-1018. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10806809>.
- Murni, N. F. (2021). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. *In Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series* 5(1), 78-89. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>.
- Najah, S. (2024). Persepsi pedagogi digital pada pelaksanaan digital storytelling guru PAUD. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(2), 193-198. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.9976>.

- Novita, E., & Nursaid, N. (2020). Struktur, unsur, dan tipe teks dalam teks cerita fantasi karya siswa kelas vii SMP Negeri 7 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNP*, 9(3), 55-68. <https://doi.org/10.24036/110720-019883>
- Oci, M. (2016). Kreativitas Belajar. *SANCTUM DOMINE: JURNAL TEOLOGI*, 4(2), 55-64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>.
- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan metode storytelling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN S4 Bandung. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 1(1), 199-207. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.9074>.
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025): Digital Storytelling Untuk Pembelajaran Yang Menyenangkan Dan Efektif Di Era Teknologi Periode 2020-2025. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161-173. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>.
- Ratih, M., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (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>.
- Rismawan, S. A. (2014). Ekspresi Musikal Dan Fungsi Musik Saestu Band Reggae Bagi Masyarakat Kota Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 3(1), 103-120. <https://doi.org/10.15294/jsm.v3i1.4058>.
- Rois, H., Yustanto, H., & Wibowo, A. H. (2022). Struktur Melodi Dalam Intonasi Bahasa Indonesia: Eksperimen Pada Dimensi Gender. In *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS)* (4), 249-261. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/view/65302>.
- Saputra, R. A. V. W., Kom, S. I., & Kom, M. I. (2024). *Retorika: Teori dan teknik praktis seni berbicara di era digital. wawasan Ilmu*.
- Sari, S. P., & Ahmadi, A. (2025). Peningkatan Antusiasme Siswa pada Video Youtube “Metode Discovery Learning Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita Fantasi SMPN 1 Magelang”. *Jurnal Tahsinia*, 6(4), 532-547. <https://doi.org/10.57171/jt.v6i4.694>.
- Sinaga, S. H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Melalui Media Online Oleh Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Laguboti. *Jurnal Littera: Fakultas Sastra Darma Agung*, 1(2), 196-202. <http://jurnal.universitasdarmaagung.ac.id/littera/article/view/1350>.
- Supriatna, A., Kuswandi, S., Ariffianto, M. A., Suryadipraja, R. P., & Taryana, T. (2022). Upaya melatih kemampuan berbicara Anak Usia Dini melalui metode bercerita. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 37-44. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.310>.
- Supriyadi, S., & Salapa, S. N. (2017). Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa SMK. *LITERA*, 16(2). <https://doi.org/10.21831/ltr.v16i2.14050>.
- Suyanto, A., & Hilmiyah, I. (2024). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SD dalam Kemampuan Bercerita Melalui Media Hand Puppets. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 6(2), 68-81. <https://doi.org/10.51675/jp.v6i2.986>
- Taufik, N. M., Satria, D., Rasyid, Y., & Indriyani, V. (2026). Pengaruh Metode Digital Storytelling Project Berbantuan Platform Storybird Terhadap Kemampuan Mengembangkan Alur Cerita dalam Teks Cerpen Siswa Kelas Xi Man 1 Kota

- Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 234-243. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47711>
- Ulya, A. S. (2025). Analisis Unsur Pembentuk dan Klasifikasi Cerita Anak dalam Perspektif Pendidikan Bahasa. *Multidisciplinary Research Journal*, 1(2), 61-67. <https://doi.org/10.70716/murej.v1i2.151>.
- Wahyuni, S. (2017). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Kelompok B RA An-Nida. *Jurnal Raudhah*, 5(2), 45-56. <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v5i2.177>.
- Wirda, W. (2025). Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Sosial Budaya pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(3), 78-88. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i3.84>.
- Wiyanto, A. (2012). *Kitab bahasa Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh penggunaan digital storytelling terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36-46. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7>.
- Yuliani, S., Yulianto, Y., & Novitri, S. (2021). Penggunaan Digital Storytelling Pada Pengajaran Online Bagi Guru-Guru SMP YLPI Perhentian Marpoyan Pekanbaru. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(3), 263-269. <https://doi.org/10.22437/jkam.v5i3.16185>.
- Yusuf, N. N., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Integrasi Legenda urban dalam Model Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi di SMP. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 2985-2997. <https://e-journal.my.id/onoma/article/view/4036>.
- Zahrina, L. N., & Qomariyah, U. U. (2018). Peningkatan keterampilan menulis teks cerita fantasi melalui strategi joyfull learning untuk siswa kelas vii b smp negeri 7 semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 64-71. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v7i2.25746>.
- Zamhariroh, N. M., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Analisis Model ASSURE dalam Pembelajaran SKI Berbasis Digital Storytelling: Penggunaan Plotagon Sebagai Media Interaktif. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 97-115. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v9i1.10423>.