

# Media *Digital Storytelling* pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung

Mingga Ratih<sup>1</sup>

Sumiyadi<sup>2</sup>

Rudi Adi Nugroho<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>minggaratih@upi.edu

<sup>2</sup>sumiyadi@upi.edu

<sup>3</sup>rudiadinugroho@upi.edu

## Abstrak

Media *digital storytelling* adalah berupa gabungan berbagai bagian dalam multimedia diantaranya gambar, teks, rekaman, musik dan video melalui seni bercerita untuk menyajikan materi atau poin tertentu dengan durasi waktu tertentu dan dibuat dalam bentuk format digital yang menarik. *Digital storytelling* dapat menyajikan visual materi dan bisa membantu siswa mengidentifikasi suatu obyek yang memerlukan alat berupa media digital. *Digital storytelling* terbukti memberikan pengaruh yang sangat baik dalam meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, teknik ini juga dapat menciptakan suasana kelas yang baik dan kondusif, siswa aktif bertanya dan siswa mampu memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media *digital strorytelling* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa SMP, dan respon guru terhadap penggunaan media *digital storytelling* dalam pembelajaran menulis cerpen. Metode yang dipakai adalah observasi dan wawancara. Lokasi penelitian ini dilakukan di sejumlah sekolah yaitu SMP Sumatra 40, SMP Pasundan 3, dan MTs Ibrahim Ulul Azmi Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *digital storytelling* ini membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa terutama dalam menulis cerita pendek. Hal tersebut berkaitan dengan *critical thinking* seseorang. Penggunaan penceritaan digital ini memanfaatkan bakat kreatif siswa saat mereka mulai meneliti dan menceritakan cerita dari pengalaman sendiri, belajar menggunakan internet untuk meneliti konten secara mendalam juga menganalisis berbagai informasi. Selain hal tersebut, siswa yang ikut berpartisipasi dalam pembuatan cerita digital dapat mengembangkan keterampilan komunikasi yang ditingkatkan dengan belajar menata ide-ide mereka, mengajukan pertanyaan, mengungkapkan pendapat, dan membangun sebuah teks. Sebagai alat instruksional, guru memiliki pilihan untuk menunjukkan cerita digital yang dibuat sebelumnya kepada siswa mereka untuk memperkenalkan konten dan menarik perhatian siswa saat mempresentasikan ide-ide baru. Sebagai seorang guru dalam merancang pembelajaran dapat juga menggunakan media *digital storytelling* sebagai alat guna meningkatkan keterampilan menulis dan menggunakan teknologi. Sehingga guru mampu membuat sebuah kegiatan pembelajaran berbasis media, selain itu juga untuk mengikuti era *digital* seperti saat ini.

**Kata kunci:** *menulis cerpen, media digital storytelling*

## Abstract

*Digital storytelling media is a combination of various parts of multimedia including graphics, text, recordings, music and video through the art of storytelling to present certain material or points for a certain duration and made in an attractive digital format. Digital storytelling is able to present visual material and help students identify an object that requires props. Digital storytelling has been proven to have a very good influence in increasing learning motivation. Apart from that, this technique can also*

*create a good and conducive classroom atmosphere, students are active in asking questions and students are able to solve problems. This research aims to describe digital storytelling media in learning to write short stories for junior high school students, and teachers' responses to the use of digital storytelling media in learning to write short stories. The methods used are observation and interviews. The location of this research was carried out at three schools, namely SMP Sumatra 40, SMP Pasundan 3, and MTs Ibrahim Ulul Azmi Bandung. The results of this research show that digital storytelling helps students or learners improve their language skills, especially in writing short stories. This is also related to a person's critical thinking. This use of digital storytelling harnesses students' creative talents as they begin to research and tell stories from their own experiences, learning to use libraries and the internet to research content in depth and analyze various information and opinions. In addition to this, students who participate in creating digital stories can develop enhanced communication skills by learning to organize their ideas, ask questions, express opinions, and construct a text. As an instructional tool, teachers have the option to show pre-created digital stories to their students to introduce content and capture students' attention while presenting new ideas. As a teacher, in terms of designing learning, you can also use digital storytelling media as a tool to improve your writing skills and use technology. So that teachers are able to create media-based learning and to meet the needs of today's digital era.*

**Keywords:** *writing short stories, digital storytelling media*

## **Pendahuluan**

Dalam ranah pendidikan, tuntutan kepada guru salah satunya yaitu mampu membangun situasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Di era serba teknologi saat ini yang semakin cepat, sebagai pendidik harus bisa menggunakan teknologi ke dalam materi pembelajaran dengan baik dan efektif, serta selaras dengan perkembangan kebutuhan siswa. Pembelajaran menulis teks cerpen membutuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran menulis sebaiknya siswa diberikan kesempatan untuk melahirkan kreativitas serta mengembangkan ide-ide yang dimilikinya. Taskesen (2019), menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran menulis, selain mengikuti struktur menulis, siswa juga dituntut untuk mengekspresikan seluruh pengetahuan dengan berbagai sudut pandang dan mengekspresikan kerativitasnya. Oleh sebab itu, latihan dan proses belajar yang tepat oleh guru di sekolah akan membantu proses belajar siswa. Salah satu kegiatan awal yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran yaitu kegiatan apresiasi. Tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk menggali kemampuan awal siswa pada materi pelajaran yang akan dilakukan. Dengan guru mengetahui kemampuan awal siswanya, guru akan mampu membimbing siswa dengan baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Sudah menjadi kewajiban seorang guru dalam membekali siswa dengan berbagai teknik menulis pada setiap tahap aktivitas menulis yang dilakukan siswa, menulis hakikatnya menjadi sebuah kebutuhan bagi siswa dalam berekspresi, Abidin (2015). Namun, pembelajaran saat ini masih kurang dalam hal inovasi, sehingga belum mampu menghidupkan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis serta dalam menguasainya. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, peran guru harus bekerja lebih lagi untuk terus mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan dan sikap pada diri siswa, dengan menciptakan pembelajaran yang inovatif. Sejalan dengan kurikulum merdeka yang berusaha menerapkan Profil Pelajar Pancasila yaitu suatu bentuk usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang bertujuan membentuk karakter siswa di Indonesia. Dalam hal ini, cara ini sangat sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia

dalam kurikulum merdeka dengan metode belajar yang lebih fleksibel untuk membangun karakter siswa yang dapat berguna di lingkungan sosial. Kompetensi yang membentuk siswa yang akan dibangun dalam diri siswa dapat dilakukan melalui (1) berakhlak mulia, bertakwa, dan beriman kepada tuhan dalam diri siswa; (2) mandiri; (3) kreativitas; (4) benalar kritis; (5) dan membentuk berkebinekaan secara global kepada siswa. Pada ranah pembelajaran menulis cerpen diharapkan siswa dapat menuliskan sebuah karangan yang bermakna.

Pembelajaran menulis teks cerpen masih kurang mencapai hasil yang diharapkan, dari segi aspek hasil pembelajarannya dan juga dari segi proses. Dalam penyampaianya di dalam proses mengajar materi guru masih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan. Karenanya, dibutuhkan stimulus guna menarik minat dan membangun ide dalam menulis teks cerpen pada siswa. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media *digital storytelling*. *Digital storytelling* atau disebut juga bercerita secara digital dikenal sebagai ekspresi modern dari seni mendongeng kuno yang digunakan untuk berbagi pengetahuan, kebijaksanaan, dan nilai-nilai melalui komputer dan media pendukung lainnya. Selain itu, berikut ini terdapat manfaat dari media *digital storytelling* menurut Porter, Frazel, dan Cennamo yang pertama, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan teknologi baru sebagai bagian dari pembelajaran mereka dan mengembangkan berbagai gaya komunikasi digital. Kedua, *digital storytelling* memberikan ruang bagi siswa untuk menjadi pelajar aktif dalam proses belajar mengajar melalui refleksi, representasi, dan mengkomunikasikan apa yang mereka ketahui. Ketiga, mendongeng digital menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana penelitian-penelitian sebelumnya, *digital storytelling* telah dibuktikan manfaatnya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka rumusan masalah dalam artikel ini yaitu bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media digital storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen di SMP? Sejalan dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan respon guru terhadap penggunaan media digital storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen di SMP.

## Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Menurut Sugiyono (2019) penelitian studi pustaka yaitu kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang ada pada situasi sosial. Penelitian ini tidak hanya menyajikan fakta-fakta, data, namun juga menganalisis data-data berdasar pada prosedur penelitian guna menghasilkan sebuah konsep proses uraian model dan media. Menurut Zed dalam Hasanudin (2020) memaparkan bahwa penelitian studi pustaka membatasi kegiatannya hanya pada telaah kepustakaan bukan pada riset di lapangan. Berdasarkan pengertian tersebut digunakanlah metode penelitian studi pustaka untuk mengumpulkan sejumlah referensi yang digunakan peneliti untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan dari hasil peneliti sebelumnya yang sejenis. Proses literatur ini diawali dengan mengumpulkan sumber-sumber jurnal, buku yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji guna menemukan solusi dari masalah yang ditemukan. Hasil dari pengumpulan tersebut guna mampu menyimpulkan penggunaan media *digital storytelling* dalam pembelajaran menulis cerpen di sekolah. Teknik analisis data yang

digunakan dalam penulisan artikel ini menggunakan teknik analisis isi dari beberapa sumber tertentu agar mendapatkan kesimpulan yang valid berdasarkan analisis pemikiran, pengembangan, perbandingan dan pemilihan literasi, sehingga mendapatkan kesimpulan yang baik.

## Hasil

Hasil dari penulisan artikel ini berupa hasil kajian dari sejumlah artikel yang relevan dengan topik peneliti yang menggunakan metode studi pustaka. Hasil temuan yang disusun akan menghasilkan sudut pandang yang baru berupa saran. Berikut ini hasil dari kajian artikel media *digital storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut.

### **Digital storytelling Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru**

*Digital storytelling* adalah aplikasi teknologi yang memiliki posisi yang baik untuk memanfaatkan konten kontribusi pengguna dan untuk membantu guru mengatasi beberapa hambatan untuk menggunakan teknologi secara produktif di kelas mereka. Pada intinya, mendongeng digital memungkinkan pengguna komputer supaya menjadi pendongeng yang kreatif melalui proses memilih topik, melakukan penelitian, menulis naskah cerita, dan mengembangkan cerita yang menarik. Materi ini kemudian dikombinasikan dengan berbagai jenis multimedia, termasuk grafik berbasis komputer, rekaman audio, teks yang dihasilkan komputer, video, dan musik sehingga dapat diputar di komputer, diunggah di situs web, atau melalui DVD. Kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak teknologi yang kuat, namun terjangkau, sangat cocok dengan kebutuhan banyak ruang kelas saat ini, di mana fokusnya adalah pada penyediaan siswa dengan keterampilan yang mereka perlukan untuk "berkembang di lingkungan yang semakin bervariasi media", Riesland (2005).

Sebagai alat instruksional, guru memiliki pilihan untuk menunjukkan cerita digital yang dibuat sebelumnya kepada siswa mereka untuk memperkenalkan konten dan menarik perhatian siswa saat mempresentasikan ide-ide baru. Para peneliti seperti Burmark (2004) menyatakan bahwa membuat gambar visual dengan teks tertulis meningkatkan juga mempercepat pemahaman siswa, dan mendongeng digital adalah alat teknologi yang sangat baik untuk mengumpulkan, membuat, menganalisis, dan menggabungkan gambar dengan teks tertulis. Guru yang mampu membuat cerita digital mereka sendiri mungkin menemukan bahwa mereka dapat sangat membantu tidak hanya dalam melibatkan siswa dalam konten tetapi juga dalam memfasilitasi diskusi mengenai topik yang disajikan dalam cerita dan membantu membuat konten konseptual lebih mudah dipahami.

Sebagai seorang guru di dalam merancang pembelajaran, guru dapat memasukkan *digital storytelling* sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi sehingga guru bisa membuat sebuah pembelajaran berbasis media dan untuk memenuhi kebutuhan di era *digital*. Guru bisa merancang pembelajaran berbasis media ini dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa untuk bisa ikut andil dalam pembelajaran dengan tugas berbasis proyek untuk membuat sebuah karya menggunakan *digital storytelling* ini dengan menceritakan pengalaman pribadi. Siswa dituntut mampu mandiri dan bisa mengaplikasikan teori tentang cerita pendek. Mereka bukan hanya belajar bagaimana atau apa saja yang harus mereka tulis dalam membuat dan menyusun cerita pendek, tetapi dengan menggunakan media *digital storytelling* tersebut mereka dapat membuat sebuah cerita dengan menarik.

Dimulai dari menyusun awal ceritanya, kemudian proses pembuatan gambar dan semua hal untuk merancang tugas proyek mereka ini. Siswa akan termotivasi untuk menulis karena selama proses penyusunan, tantangan juga akan muncul dimana mereka harus membuat sebuah cerita dalam bentuk film pendek, sehingga mereka akan bisa lebih mengasah kreatifitas dan imajinasi mereka.

Pada proses pembelajarannya, guru memiliki kesempatan untuk menggunakan media *digital storytelling* ini tidak hanya menjadikannya sebuah tugas kepada siswa, tetapi guru juga dapat menggunakannya sebagai media atau bahan ajar yang inovatif. Hal ini memang tidak berkaitan dengan peningkatan pemahaman siswa dalam menulis cerita pendek, tetapi guru dapat membuat cerita mereka sendiri yang kemudian cerita tersebut diperlihatkan kepada siswa sebagai langkah dalam menyajikan sebuah materi baru. Media *digital storytelling* digunakan sebagai sebuah alat agar dapat memancing perhatian siswa dan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam memunculkan ide-ide baru sehingga guru dapat meminta siswa untuk membuat atau melakukan hal serupa yang dilakukan oleh gurunya dengan menggunakan media *digital storytelling* tersebut.

### **Digital Storytelling Untuk Media Belajar Siswa**

Menurut ROBIN (2006), terdapat banyak jenis cerita digital, tetapi penulis telah mengusulkan untuk mengelompokan jenis-jenis utama ke dalam tiga kategori berikut: a) cerita yang berisi laporan tentang kejadian signifikan dalam kehidupan seseorang; b) dokumenter – cerita yang meneliti peristiwa dramatis yang membantu kita memahami masa lalu, dan c) cerita yang menginformasikan atau menginstruksikan pemirsa tentang konsep atau praktik tertentu.

Media digital storytelling membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mereka terutama dalam menulis cerita pendek. Hal ini berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis seseorang. Banyak hal yang dapat diperoleh dengan menggunakan media ini sebagai alat dalam memfasilitasi belajar siswa yang berkenaan dengan motivasi mereka dalam mempelajarinya, bagaimana media digital storytelling dapat mempermudah meningkatkan pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan berkembangnya teknologi pada zaman ini.

Penggunaan penceritaan digital ini memanfaatkan bakat kreatif siswa saat mulai meneliti dan menceritakan kisah mereka sendiri, belajar untuk meneliti konten yang kaya dan mendalam sambil menganalisis berbagai informasi dan pendapat. Disamping itu, siswa yang berpartisipasi dalam pembuatan cerita digital mengembangkan kemampuan komunikasi yang ditingkatkan dengan belajar mengatur ide mereka, mengajukan pertanyaan, mengungkapkan pendapat, dan membangun teks. Siswa yang memiliki peluang untuk berbagi pekerjaan mereka dengan teman sejawat mereka juga dapat memperoleh pengalaman berharga dalam memberi kritik dan saran pekerjaan mereka sendiri dan siswa lain, yang bisa mempromosikan keuntungan dalam pembelajaran sosial.

Terdapat banyak manfaat yang disajikan dalam penggunaan media digital storytelling ini. Diantaranya siswa dengan mudah dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis cerita pendek dengan cara menceritakan pengalaman pribadi mereka masing-masing. Banyak faktor yang berkontribusi di dalamnya, memori, konteks, dan juga memori menjadi satu sehingga dapat memunculkan daya untuk siswa membuat sebuah cerita yang utuh.

Menurut David Boud, terdapat tiga aspek yang mendasari tentang digital storytelling, yakni bagaimana kita mengingat semua pengalaman, mengikuti perasaan

kita dan juga menggali pengalaman kita sendiri. Jadi dengan menggunakan digital storytelling ini siswa akan mampu meningkatkan daya ingat bagaimana cerita yang mereka alami dibuat menjadi sebuah cerita dan hal itu juga bisa menjadi wadah bagi mereka untuk menuangkan perasaan kepada semua yang melihat ataupun menikmati cerita yang siswa ciptakan.

Disamping itu, dengan menggunakan digital storytelling ini siswa juga mendapatkan sebuah pelajaran tentang bagaimana ketika cerita tersebut di publis, maka siswa dapat mengkritik pekerjaan mereka sendiri maupun milik teman. Siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka lebih dalam lagi dan dapat membuat mereka untuk bisa lebih menghargai dan belajar dari pendapat atau kritik orang lain terhadap karya yang telah dibuat.

Digital storytelling berguna juga supaya siswa diajak untuk bisa menggabungkan semua kemampuan untuk mengasah kemampuan mendengar, melihat dan juga gerak mereka. Dalam membuat karya dengan menggunakan media digital storytelling ini siswa dituntut untuk bisa berperan aktif secara individual, bagaimana mereka membuat karya dengan menggunakan alat pendengaran dan penglihatan mereka dengan mencoba merekam semua kejadian. Kemampuan kinestetik juga akan digunakan siswa dalam membuat rekaman ataupun bagaimana mengambil gambar untuk melengkapi karya mereka dalam membuat cerita pendek dengan menggunakan digital storytelling ini. Hal ini juga berkaitan dengan bagaimana siswa mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka dan imajinasi.

Penggunaan media digital storytelling ini siswa diberi ruang dan kesempatan sebebaskan dalam mengembangkan kreatifitas mereka, imajinasi dan juga bagaimana mereka bisa fokus dalam menyelesaikan sebuah tugas bercerita dengan menggunakan digital storytelling. Siswa diberikan keleluasaan untuk mendesain apa yang akan mereka sisipkan di dalam media storytelling dengan menggunakan multimedia.

Adanya teknologi tentunya dapat menjadikan literasi sebagai budaya generasi muda di Indonesia. Terdapat penelitian yang menyatakan bahwa dengan menerapkan media *digital storytelling* tidak hanya menjembatani antara teknologi dan pendidikan, namun juga memberi motivasi siswa untuk belajar membuat cerita pendek berdasarkan pengalaman pribadi.

### **Kelebihan Digital Storytelling**

Terdapat serangkaian manfaat yang terkait dengan penggunaan *digital storytelling* sebagai alat pedagogi menurut Robin, dkk (2010). Manfaat tersebut termasuk:

- A. Perolehan dan konsolidasi pengetahuan dan keterampilan
- B. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi terhadap kegiatan belajar
- C. Perolehan keterampilan literasi digital
- D. Peningkatan kinerja akademik secara keseluruhan
- E. Pengembangan keterampilan menulis, teknis, presentasi dan penelitian
- F. Kemajuan dalam pemikiran tingkat tinggi, sosial, bahasa, refleksi dan keterampilan artistic.
- G. Kesempatan bagi siswa untuk membuat hubungan otentik antara pengalaman mereka sendiri dan isi akademik pelajaran mereka.

## Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan *digital storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode studi pustaka, menghasilkan pemahaman baru yang berupa saran atau masukan sesuai topik penelitian. Kajian ini mengidentifikasi dua area utama penerapan *digital storytelling*: sebagai media pembelajaran untuk guru dan sebagai media belajar bagi siswa.

Digital storytelling memudahkan siswa menulis cerita pendek berdasarkan pengalaman pribadi mereka, menggabungkan memori dan konteks, sehingga cerita menjadi runtut dan mudah ditulis. Terdapat tiga aspek dasar digital storytelling adalah mengingat pengalaman, mengikuti perasaan, dan menaksir pengalaman. Proses ini meningkatkan daya ingat dan memberikan wadah bagi siswa untuk mengekspresikan perasaan mereka.

Selain mengasah kemampuan berpikir kritis, digital storytelling juga mengembangkan keterampilan auditory, visual, dan kinestetik siswa. Proses ini melibatkan siswa dalam mendengarkan, melihat, dan bergerak untuk membuat cerita, mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan konsentrasi mereka. Siswa diberikan kebebasan untuk mendesain dan menyisipkan elemen multimedia dalam cerita mereka, terkait dengan aktivitas sehari-hari. *Digital storytelling* adalah gabungan narasi pribadi dengan media, menghasilkan film otobiografi pendek yang memperluas pemakaiannya di ruang kelas. Literasi digital menjadi budaya generasi muda di Indonesia, dan digital storytelling menjadi jembatan antara teknologi dan pendidikan, memberi motivasi kepada siswa untuk belajar melalui pembuatan cerita.

Dengan demikian, digital storytelling adalah alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran di era digital, membantu guru dan siswa dalam mengembangkan berbagai keterampilan penting.

## Daftar Pustaka

- Puspito, D. W. (2015). *Implementasi Literasi Digital*. 304–399.
- Subekti, M. A. (2022). *Keterampilan menulis cerita pendek siswa sma*. 4(1), 1–6.
- Abderrahim, L., & Gutiérrez-Colón Plana, M. (2021). A theoretical journey from social constructivism to digital storytelling. *The EuroCALL Review*, 29(1), 38. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2021.12853>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sugiyono (ed.); 2017th ed.). ALFABETA. [www.cvalfabet.com](http://www.cvalfabet.com)
- Sumiyadi. (2021). *Kesusastraan Indonesia (Teori, Pengkajian dan Model Pembelajaran)*. UPI PRESS.
- Sumiyadi, & Durachman, M. (2014). *Sanggar Sastra*. ALFABETA.
- Thesis, B. (2011). *Masaryk University Brno Using Digital storytelling in the English Language Classroom*.
- Sudarmaji, I., Mulyana, A., & Karsiyah, K. (2020). Applying Digital Storytelling To Improve Indonesian High School Students' Visual Memory and Writing Skill. *English Review: Journal of English Education*, 8(2), 91. <https://doi.org/10.25134/erjee.v8i2.2987>

- Wulan, A. N. (2022). Penerapan Media Digital storytelling untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kemampuan Menulis Berita. 05(1), 81-92. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i2.9330>
- Heriyana, W., & Maureen, I. yolanita. (2014). Penerapan Metode Digital storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. Jurnal Siswa Teknologi Pendidikan, VOL 2, No, 1-9. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/8471/>
- Lambert, J. (2010). Digital storytelling Cookbook. Berkeley. In Center for Digital Story Telling, a non-profit arts and education organization. (Issue January).