

Efektivitas Multimedia Pembelajaran Berbasis Cerita Digital sebagai Inovasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar

Muhammad Nur Abdullah ^{1*}, Nurul Fatin Rafiudin ²

Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2}

E-mail: muh.nurabdullah26@gmail.com*

ARTICLE INFO

Article history

Received: 02-12-2025

Revised: 03-12-2025

Accepted: 03-12-2025

Kata Kunci:

Pembelajaran multimedia,
cerita digital, inovasi
Pendidikan, Sekolah Dasar,
Abad ke-21.

ABSTRACT

Melalui Tinjauan Literatur Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif multimedia berbasis cerita digital bisa menjadi inovasi dalam meningkatkan kualitas belajar di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka, yang berfokus pada analisis, berbagai literatur ilmiah, hasil penelitian sebelumnya, serta kebijakan pendidikan dalam Kurikulum Merdeka. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan cerita digital dalam pembelajaran mampu mengombinasikan teks, visual, suara, dan animasi secara harmonis sehingga menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Media ini terbukti tidak hanya memperkuat kemampuan literasi dan pemahaman konsep siswa, tetapi juga membangun karakter positif seperti tanggung jawab, kejujuran, empati, dan semangat gotong royong. Selain itu, penerapannya sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta literasi digital. Dengan demikian, multimedia cerita digital dapat dijadikan alternatif inovatif untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, berkarakter, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Through a literature review, this study aims to examine the extent to which digital storytelling-based multimedia can serve as an innovation to improve the quality of learning in elementary schools. This research employs a descriptive qualitative approach using library research methods focused on analyzing various academic sources, previous studies, and educational policies within the Merdeka Curriculum framework. The findings indicate that the use of digital storytelling in learning effectively combines text, visuals, sound, and animation in harmony, creating a more interactive and meaningful learning process. This medium has been shown not only to strengthen students' literacy skills and conceptual understanding but also to foster positive character traits such as responsibility, honesty, empathy, and cooperation. Moreover, its implementation aligns with the principles of 21st-century learning, which emphasize creativity, collaboration, communication, and digital literacy. Therefore, digital storytelling multimedia can be considered an innovative alternative for creating enjoyable, character-oriented, and contextually relevant learning experiences that suit the demands of modern education.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



How to Cite: Abdullah, M., N., Rafiudin, N. F. (2025). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Berbasis Cerita Digital sebagai Inovasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 5(3), 185-196. doi: 10.35508/haumeni.v5i3.26318

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan secara sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang teratur dan terencana agar dapat memberikan manfaat maksimal dalam pemahaman dan penguasaan materi. Proses pembelajaran yang tepat mendorong siswa untuk aktif mengembangkan potensinya. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu memiliki kemampuan intelektual, sosial, moral, dan spiritual yang seimbang. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berperan penting dalam membentuk dasar kepribadian dan kecerdasan peserta didik yang akan menentukan kualitas tenaga kerja di masa depan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu didesain secara menarik dan bermakna agar dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa.

Salah satu aspek yang berperan dalam keberhasilan proses belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk memberikan informasi kepada siswa agar materi lebih mudah dipahami. Segala bentuk sarana yang dapat membantu penyampaian pesan dan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa termasuk dalam kategori media pembelajaran. Dengan pemilihan dan penggunaan media yang sesuai, kegiatan belajar dapat berlangsung lebih efektif, dapat menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai visualisasi dan kegiatan yang menarik.

Salah satu bentuk media yang kini berkembang pesat adalah buku cerita digital interaktif. Media ini merupakan inovasi dari buku cerita bergambar konvensional yang dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, animasi, video, dan kuis interaktif. Menurut Maula dan Antara (2023), buku interaktif digital terbukti efektif meningkatkan literasi baca-tulis siswa kelas I sekolah dasar karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Temuan serupa juga disampaikan oleh Yasrini dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa buku cerita digital berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa SD secara signifikan.

Selain berfungsi sebagai sarana literasi, buku cerita digital interaktif juga dapat menjadi media penguatan karakter dan nilai moral bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan Teori perkembangan kognitif Piaget menyebutkan bahwa anak-anak sekolah dasar sedang berada di tahap operasional konkret. Pada tahap ini, mereka lebih mudah memahami dan belajar melalui pengalaman langsung serta gambar-gambar yang nyata. Oleh karena itu, buku cerita digital yang menampilkan tokoh, peristiwa, dan nilai-nilai moral secara interaktif dapat membantu anak memahami konsep moral secara lebih mendalam (Nurjamaludin dkk., 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media buku cerita digital interaktif tidak hanya membuat siswa lebih paham tentang konsep, tetapi juga membuat mereka lebih semangat dan aktif ikut belajar. Putri dan Ramadhani (2024) menemukan bahwa buku digital berbasis cerita bergambar interaktif layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD karena memiliki tingkat kepraktisan dan keefektifan yang tinggi. Dengan demikian, pengembangan buku cerita digital interaktif

sangat potensial diterapkan di sekolah dasar sebagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan edukatif guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran yang bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan maksud untuk menganalisis secara dalam kontribusi multimedia pembelajaran berbasis cerita digital sebagai inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. pendekatan ini dipilih karena hasil penelitian. tidak berorientasi pada pengembangan produk dan tidak melibatkan peserta didik secara langsung melalui uji coba lapangan, melainkan berfokus pada kajian kajian teoritis, analisis literatur, dan telaah ilmiah terhadap berbagai sumber yang relevan. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, peneliti berupaya untuk memahami fenomena pendidikan secara mendalam berdasarkan perspektif teoretis, hasil penelitian sebelumnya, serta kebijakan pendidikan nasional terkait transformasi pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini tidak melakukan intervensi pada proses pembelajaran secara langsung, melainkan menyajikan analisis argumentatif tentang efektivitas multimedia cerita digital dalam membentuk pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik sebagaimana diarahkan oleh Kurikulum Merdeka.

Sumber data penelitian ini diambil dari berbagai dokumen ilmiah dan sumber sekunder yang relevan, yaitu jurnal nasional dan internasional yang terindeks Google Scholar, buku teks pendidikan, kebijakan Kementerian Pendidikan mengenai implementasi Kurikulum Merdeka, publikasi mengenai profil pelajar Pancasila, serta hasil penelitian terdahulu tentang multimedia dan digital storytelling dalam Pembelajaran. Pemilihan sumber data dilakukan dengan teknik purposive sampling, yang mempertimbangkan relevansinya dengan fokus penelitian dan kontribusi informasinya terhadap analisis. Data dikumpulkan melalui metode riset kepustakaan dengan meninjau, mencatat, dan mengkategorikan informasi penting yang berkaitan dengan karakteristik multimedia pembelajaran, prinsip pembelajaran abad ke-21, kebutuhan literasi digital siswa sekolah dasar, serta peran cerita digital sebagai media edukatif yang mampu menstimulasi imajinasi, pemahaman konsep, dan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif yang diproduksi oleh Miles dan Huberman. Model tersebut terbagi menjadi tiga tahap, yaitu mengurangi data, menyajikan data, serta memverifikasi atau mengambil kesimpulan. Pada tahap reduksi data peneliti memilih dan menyederhanakan informasi dengan mengidentifikasi temuan-temuan kunci dari berbagai sumber pustaka yang relevan. Tahap penyajian data melibatkan pengorganisasian informasi yang telah direduksi menjadi narasi deskriptif yang logis dan sistematis untuk menggambarkan hubungan antara potensi multimedia berbasis penceritaan digital dan peningkatan kualitas pembelajaran. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan secara menyeluruh. interpretatif dengan mengacu pada pola data yang ditemukan, sehingga diperoleh pemahaman komprehensif mengenai bagaimana

multimedia berbasis cerita digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Penelitian ini dilakukan secara administratif tanpa lokasi lapangan tertentu karena tidak melibatkan subjek peserta didik atau praktik langsung di sekolah. Waktu penelitian disesuaikan dengan periode pengumpulan dan penelaahan dokumen, yang berlangsung secara intensif melalui proses identifikasi, pengorganisasian, dan analisis literatur. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar analisis literatur yang memuat komponen identifikasi penulis, tahun terbit, tujuan penelitian, metode yang digunakan peneliti terdahulu, temuan utama, serta relevansinya dengan fokus penelitian ini. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan landasan argumentatif dan teoretis yang kuat mengenai urgensi penerapan multimedia pembelajaran berbasis cerita digital sebagai salah satu inovasi pendidikan dalam mewujudkan pembelajaran bermakna, menyenangkan, serta relevan dengan tuntutan abad ke-21 di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel berikut menyajikan rangkuman penelitian terdahulu yang relevan, yang menunjukkan bagaimana multimedia pembelajaran berbasis cerita digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

| No | Peneliti dan Tahun | Judul penelitian | Jenis Metode | Subjek | Hasil Utama | Temuan Utama Penjelasan Singkat |
|----|-------------------------------|--|-----------------|--------------------|--|---|
| 1 | Putri, Ramadhani (2023) | Pengembangan Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar | R&D model ADDIE | Siswa kelas IV SD | Media valid dan respons siswa tinggi (respons ~85,27%) | Relevan untuk aspek pengembangan media cerita digital di SD |
| 2 | Kartika Sari & Wardani (2022) | Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar | R&D | Siswa SD kelas III | Buku cerita digital layak & efektif untuk karakter tanggung jawab | Relevan untuk dimensi afektif/karakter |
| 3 | Wirda (2023) | Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Sosial | Studi literatur | Siswa SD | DST meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konten sosial budaya & empati | Relevan untuk aspek karakter & nilai – nilai social budaya |

| | | Budaya pada Siswa SD | | | | |
|---|---------------------------------------|--|--------------------------------------|-------------------------------|--|---|
| 4 | Sundari, Setiawan & Chisyarani (2024) | Video Digital Storytelling Berbantuan Boneka Tangan pada Cerita Dongeng Kelas 4 Sekolah Dasar | R&D (one-group pre-post) | Siswa kelas IV SD | Video DST + boneka tangan layak, praktis dan efektif mendukung kemampuan menuturkan kembali cerita & nilai moral | Relevan untuk media cerita digital yang menggabungkan elemen interaktif dan kreatif siswa |
| 5 | Mutia Ramadhani & Sutarini (2024) | Pengembangan Media Pembelajaran Buku Dongeng Fabel Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 101797 Delitua | R&D (model 4-D) | Siswa kelas III SD | Media sangat layak; mengintegrasikan kearifan lokal dengan dongeng digital; ilustrasi + audio + animasi semi-motion. | Relevan untuk aspek pengembangan media cerita digital di SD dengan konteks kearifan lokal. |
| 6 | Elsa Nofiani (2024) | Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Menggunakan Media Digital Storytelling di Kelas IV Sekolah Dasar | PTK (classroom action research) | Siswa kelas IV SDN Sukaraja 1 | Media audio-visual digital storytelling meningkatkan kemampuan menyimak cerita siswa. | Mendukung bahwa cerita digital tak hanya membaca/tulis tapi juga menyimak, relevan untuk aspek kognitif & literasi. |
| 7 | Luthfiah Hanum et al. (2024) | Upaya Melestarikan Kebudayaan Indonesia Berbasis Digital Storytelling di Sekolah Dasar | Studi deskriptif/kajian implementasi | Siswa SD | DST membantu memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan melalui pembelajaran digital di SD. | Relevan untuk integrasi nilai budaya dan digital storytelling di SD. |
| 8 | Alifia Fitri Rosadi et al. (2024) | Implementasi Nilai Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas 2 SD Berbasis Digital Storytelling | Studi Deskriptif | Siswa SD Kelas 2 | Penggunaan digital storytelling sebagai media karakter terbukti memfasilitasi nilai-karakter seperti kejujuran dan tanggungjawab | Relevan untuk aspek afektif dan karakter dalam |

| | | | | | | |
|----|---|--|-----------------------------|--------------------|--|--|
| 9 | Yuwirda Saimona et al. (2022) | Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Cerita Dongeng untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar | R&D (model ADDIE) | Siswa kelas IV SD | Media scrapbook digital cerita dongeng layak dan direspons positif oleh siswa. | Relevan untuk bukti empiris pengembangan media cerita digital di SD. |
| 10 | Meli Wulandari & Febrianti Yuli Satriyani (2023) | Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar untuk Pembelajaran Tematik Siswa SD | R&D (ADDIE) | Siswa SD (tematik) | Buku digital cerita bergambar mendapat skor sangat | Relevan sebagai bukti pengembangan media cerita digital dalam pembelajaran tematik SD. |
| 11 | Hanan Faizatzahra & Sukardi (2023) | Multimedia ARTESI Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar | R&D (Borg & Gall) | Siswa kelas IV SD | Multimedia digital meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. | Relevan untuk aspek literasi, kognitif, dan pembelajaran digital cerita/teks di SD. |
| 12 | Fortinasari, P., Anggraeni, C.W., & Malasari, S. (2023) | Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif di Era New Normal | Kualitatif (Pelatihan Guru) | Guru Sekolah Dasar | Guru memiliki kemampuan membuat media DST dan menunjukkan respon positif | Pelatihan DST membantu guru menciptakan pembelajaran kreatif dan menarik di era digital. |
| 13 | Hafidhoh, S.A., Drajiati, N., & Sukmawati, F. (2023) | Pengembangan Media Digital Storytelling Berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini | R&D (Model 4-D) | Anak usia dini | Media sangat valid dan efektif meningkatkan | Cerita digital multimodal mendorong anak mengekspresikan diri secara lebih percaya diri. |
| 14 | Putri, S.B., Haliza, V.N., & Wahyuningsih, Y. (2023) | Efektivitas Metode Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar | Studi Literatur | Siswa SD kelas IV | DST meningkatkan pemahaman konsep IPS dan minat belajar | Cerita digital menjadikan pembelajaran IPS lebih kontekstual dan menyenangkan. |

| | | | | | | |
|----|--|---|--------------------------------------|---|---|---|
| 15 | Yasrini, D.A., Putrayasa, I.B., & Sudiana, I.N. (2025) | Buku Cerita Bergambar Digital Berkearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD | R&D (ADDIE) | Siswa kelas II SD | Media sangat valid (86,96%) dan efektif meningkatkan kemampuan membaca | Cerita digital berbasis budaya lokal memperkaya kosakata dan pemahaman siswa |
| 16 | Urva, M. (2025) | Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Dongeng untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca | R&D | Siswa kelas II SD | Media komik digital meningkatkan kemampuan membaca pemahaman | Cerita bergambar digital berbentuk komik meningkatkan minat baca anak. |
| 17 | Muyasyaroh, M. (2025) | Cerita Bergambar Digital Berbasis StoryJumper Materi Energi Alternatif pada Siswa Kelas IV SDN 1 Rejotangan | R&D | Siswa kelas IV SD | Media sangat valid dan praktis digunakan | Cerita digital StoryJumper membantu pemahaman konsep energi alternatif secara menyenangkan. |
| 18 | Hafidzah, R., & Lestari, D. (2024) | Implementasi Digital Storytelling Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila | Kualitatif | Guru & siswa SD | DST memperkuat nilai gotong royong dan mandiri | Cerita digital berbasis budaya lokal menumbuhkan karakter pelajar Pancasila. |
| 19 | Gustap, S.R., Soedarto, H., & Rasdawita (2024) | Pengembangan Media Digital Storytelling untuk Peningkatan Kompetensi | R&D | Siswa SMP (relevan untuk SD | Media DST efektif meningkatkan kemampuan menulis narasi | Cerita digital interaktif menstimulasi kreativitas dalam menulis. |
| 20 | Elsa Nofiani (2025) | Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Menggunakan Media Digital Storytelling di Kelas IV Sekolah Dasar | Classroom Action Research (2 siklus) | Siswa kelas IV SDN Sukaraja 1, Sukabumi | Rata-rata skor menyimak naik dari ~70 ke ~81; persentase penguasaan naik dari ~46 % ke ~86 %. | Digital storytelling meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa karena kombinasi visual dan audio |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|-------------------------|
| | | | | | | memperjelas isi cerita. |
|--|--|--|--|--|--|-------------------------|

Berdasarkan hasil analisis terhadap dua puluh penelitian terdahulu yang telah ditelaah, dapat dipahami bahwa multimedia pembelajaran berbasis cerita digital memiliki peran yang penting dalam meningkatkan mutu proses belajar di tingkat sekolah dasar. Kehadiran media ini tidak hanya memberikan warna baru dalam proses pembelajaran, tetapi juga membawa perubahan pada cara siswa memahami materi, bersikap terhadap pelajaran, dan berinteraksi selama kegiatan belajar. Cerita digital menggabungkan elemen teks, gambar, suara, dan animasi menjadi satu keseluruhan yang utuh. sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi anak-anak. Dalam konteks pembelajaran sekolah Pada tahap ini, siswa berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret seperti yang dijelaskan oleh Piaget. Selama fase ini, mereka merasa lebih mudah memahami hal-hal yang nyata, terlihat, dan dialami secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media cerita digital menjadi sangat relevan. Cerita yang divisualisasikan melalui media digital mempermudah siswa memahami isi materi, karena mereka tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat peristiwa tersebut. mendengar narasi, dan menyimak alur cerita yang hidup. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Ramadhani (2023) maupun Hanan dan Sukardi (2023) menunjukkan bahwa buku digital interaktif berbasis cerita bergambar terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Siswa menjadi lebih fokus dan antusias, karena materi tidak lagi disajikan dalam bentuk teks yang monoton, melainkan dikombinasikan dengan gambar dan suara yang kontekstual. Hal serupa juga diperlihatkan oleh penelitian Elsa Nofiani (2024, 2025) yang menemukan bahwa digital storytelling mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Kombinasi antara audio dan visual membantu mereka memahami isi cerita dengan lebih baik, sekaligus melatih daya konsentrasi dan imajinasi.

Lebih dari sekadar meningkatkan kemampuan akademik, media cerita digital juga memainkan peran penting dalam membentuk karakter seseorang. Nilai-nilai moral dan adab juga terbentuk melalui pengalaman dalam dunia maya. Kartika Sari dan Wardani (2022) membuktikan bahwa buku cerita digital dapat menumbuhkan tanggung jawab pada siswa, sementara Rosadi dkk. (2024) dan Hafidzah & Lestari (2024) menunjukkan bahwa digital storytelling berbasis kearifan lokal mampu memperkuat nilai kejujuran, gotong royong, dan kemandirian. Cerita yang diangkat dari budaya dan lingkungan sekitar anak membuat nilai-nilai tersebut terasa lebih dekat dan mudah dipahami. Misalnya, ketika anak membaca cerita tentang tokoh yang menolong temannya atau berjuang untuk menjaga lingkungan, mereka tidak hanya menikmati cerita itu, tetapi juga belajar tentang makna kebaikan, kerja sama, dan tanggung jawab.

Selain aspek kognitif dan karakter, penerapan multimedia berbasis cerita digital juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian Sundari, Setiawan, dan Chisyarani (2024) memperlihatkan bahwa penggunaan video digital storytelling yang dipadukan dengan boneka tangan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi ikut aktif menirukan tokoh, berdialog, atau menuturkan kembali isi

cerita. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wirda (2023) yang menunjukkan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan empati serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai sosial dan budaya. Dengan kata lain, media ini bukan hanya sarana penyampaian informasi, tetapi juga wadah bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi secara emosional dengan isi pembelajaran.

Dari segi kreativitas dan kepercayaan diri, media ini juga memiliki dampak positif yang nyata. Fortinasari dkk. (2023) menyoroti bahwa pelatihan guru dalam membuat media digital storytelling mendorong munculnya ide-ide kreatif baik dari guru maupun siswa. Guru menjadi lebih inovatif dalam mengembangkan pembelajaran, sedangkan siswa berani mengekspresikan ide mereka dalam bentuk cerita digital sederhana. Hasil serupa diperoleh oleh Hafidhoh dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa media multimodal berbasis cerita digital dapat meningkatkan kepercayaan diri anak untuk berbicara dan tampil di depan kelas. Bahkan, penelitian Gustap (2024) menunjukkan bahwa kegiatan menulis narasi melalui media digital dapat melatih kemampuan berpikir kreatif dan memperkaya keterampilan menulis siswa.

Kehadiran multimedia berbasis cerita digital juga sangat selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka mengutamakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menumbuhkan Profil Pelajar Pancasila. Cerita digital mendorong pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna karena mengaitkan isi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Selain itu, media ini memfasilitasi kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital tiga kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik di abad ke-21. Munir (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran digital interaktif dapat menumbuhkan kreativitas dan kemandirian belajar, Karena peserta didik tidak hanya mendapat informasi, tetapi juga ikut serta dalam prosesnya. pencarian dan eksplorasi makna.

Melalui berbagai penelitian yang telah dikaji, tampak jelas bahwa multimedia pembelajaran berbasis cerita digital bukan sekadar inovasi teknologi, melainkan transformasi cara belajar itu sendiri. Media ini memungkinkan guru untuk sMereka berlatih berpikir, berimajinasi, bekerja sama, sekaligus membangun karakter yang kuat.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengembangan dan penerapan multimedia berbasis cerita digital merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Guru sebagai fasilitator perlu memanfaatkan media ini secara kreatif, menyesuaikannya dengan konteks budaya lokal, serta menggunakannya untuk membangun interaksi belajar yang bermakna. Melalui cerita digital, pembelajaran tidak lagi hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kepedulian, dan karakter positif pada diri siswa. Jika dikembangkan dan diterapkan secara konsisten, media berbasis cerita digital berpotensi menjadi salah satu inovasi pembelajaran paling efektif dalam mewujudkan pendidikan yang relevan, humanis, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

SIMPULAN

Berdasarkan telaah terhadap sejumlah penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis cerita Digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas belajar di tingkat SD. Media ini menggabungkan gambar, suara, teks, dan animasi yang menarik, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Dengan pendekatan berbasis cerita, siswa bisa memahami materi lebih mudah, melatih kemampuan membaca dan mendengar, serta belajar menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, cerita juga membantu siswa dalam memahami konten secara lebih baik. Cerita digital turut berkontribusi dalam menanamkan berbagai nilai karakter pada diri siswa, seperti tanggung jawab, kejujuran, empati, dan semangat gotong royong. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kontekstual, sejalan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang belajar melalui pengalaman konkret dan visualisasi menarik.

Secara keseluruhan, pemanfaatan multimedia berbasis cerita digital tidak hanya memberikan efek positif pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial siswa. Media ini mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi serta berkreasi dalam proses pembelajaran. Bagi guru, penerapan media cerita digital menjadi sarana inovatif untuk membuat pembelajaran yang lebih hidup, relevan, dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mengutamakan peserta didik, maka penggunaan multimedia pembelajaran berbasis cerita digital bisa menjadi solusi yang strategis. Dengan cara ini, pembelajaran di era abad ke-21 tidak hanya memberikan informasi saja, tetapi juga bisa memberikan semangat, menyenangkan, serta memiliki ciri khas yang berbeda. Saran

Agar penerapan multimedia pembelajaran berbasis cerita digital dapat memberikan hasil yang optimal, guru diharapkan mampu berperan aktif sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran yang inovatif. Guru perlu mengembangkan kemampuan dalam memilih, mengadaptasi, atau bahkan menciptakan sendiri media cerita digital yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks materi pelajaran. Dukungan sekolah juga menjadi faktor penting, baik dalam penyediaan sarana dan prasarana teknologi, maupun melalui pelatihan dan pendampingan agar guru lebih percaya diri dalam menggunakan media digital di kelas. Selain itu, kolaborasi antara guru, siswa, dan tenaga kependidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan partisipatif sehingga pembelajaran berbasis cerita digital benar-benar dapat diterapkan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizatzahra, H. (2024). Multimedia ARTESI Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 69-78.
- Fortinasari, P., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital storytelling sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era new normal. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 24-32.
- Gustap, S. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Storytelling Untuk Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Narasi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 617-628.
- Hafidhoh, S. A., Drajati, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(4), 2535-2541.
- Hanum, Luthfiah, et al. "Upaya Melestarikan Kebudayaan Indonesia Berbasis Digital Storytelling di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2.12 (2023): 1165-1672.
- Hidayati, S. W., Farida, N., Faisal, V. I. A., Mulyani, P. S., Erviana, Y., & Muslikah, R. (2025). Pendekatan STEAM Sederhana Untuk Membentssuk Ecoliteracy Lingkungan Pertanian Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 237-252.
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252-260.
- Miftah Al Hafidz, S. P. B. Landasan Hukum Standar Nasional Pendidikan di Indonesia. Strategi Pembelajaran Efektif, 27.
- Mudianti, H., & Rizqiyani, R. (2025). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Dalam Meningkatkan Moral Anak Usia 4-5 Tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 1-16.
- Munir. (2021). Pembelajaran Digital dan Multimedia Interaktif dalam Pendidikan Abad 21. Bandung: Alfabeta. Google Books Version.
- Muyasyaroh, M., & Oktaviarini, N. (2025). Pengembangan Cerita Bergambar Digital Berbasis StoryJumper Kelas IV Di SD Negeri 1 Rejotangan Tulungagung. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 201-207.
- Nofiani, E. (2025). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Menggunakan Media Digital Storytelling Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 401-411.
- Nurjamaludin, M., Muslihah, N. N., Hartati, S. N. A., & Mutaqin, E. J. (2025). Pengembangan Buku Cerita Digital Interaktif untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 350-358.
- Putri, G. P., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8, 1773-90.
- 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.

- Ramadhani, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Dongeng Fabel Digital Bebasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 101797 Delitua. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 338-352.
- Rosadi, A. F., Nurhalizah, F., Kusumawardani, S., & Marini, A. (2023). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas 2 SD BERBASIS Digital Storytelling: Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas 2 SD Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 413-420.
- Saimona, Y., Hermansah, B., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Cerita Dongeng Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 6.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1968-1977.
- Sundari, R., Setiawan, D. A., & Chisyarani, D. D. (2025). Video Digital Storytelling Berbantuan Boneka Tangan Pada Cerita Dongeng Kelas 4 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 693-706.
- Urva, M., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5 (3), 2868-2877.
- 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.
- Wulandari, M., & Satriyani, F. Y. (2023). Pengembangan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 544-556.
- Yasrini, D. A. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berkearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar (*Doctoral dissertation*, Universitas Pendidikan Ganesha).