

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DENGAN
MODEL *DIGITAL STORYTELLING* PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA KELAS IV SDN TANAH TINGGI 09 JAKARTA PUSAT**

Fitra Putri Kusuma¹, Julius Sagita², Indah Trismawanti³

^{1,2}PPG PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta,

³SDN Tanah Tinggi 09 Jakarta Pusat

¹Fitraputrikusuma@gmail.com, ²juliusagita@gmail.com,

³ndahtris@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve students' speaking skills in social studies class IV at SDN Tanah Tinggi 09 Central Jakarta. The type of research conducted was classroom action research which was carried out in 2 cycles. The learning model used in this research is Digital Storytelling (DST). The instruments used in improving the achievement of research are teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, interviews and documentation. The conclusion of the research that has been done shows that there is an increase in the speaking skills of students after applying the Digital Storytelling model. This can be seen from the completeness of teacher and learner activities above 80%. In cycle I, the teacher's activity was 74% which in cycle II increased to 81.5%. In the activity of students in cycle I, it was 75%, which in cycle II increased to 85%. From the observation data obtained in the learning process, a model is needed that can motivate students to improve students' speaking skills.

Keywords: Digital Storytelling, Speaking Skills, Social Studies Learning.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Tanah Tinggi 09 Jakarta Pusat. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Digital Storytelling (DST). Instrumen yang digunakan dalam meningkatkan ketercapaian penelitian adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, wawancara dan dokumentasi. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan berbicara peserta didik setelah diterapkan model Digital Storytelling. Hal tersebut terlihat dari ketuntasan aktivitas guru dan peserta didik diatas 80%. Pada siklus I aktivitas guru yaitu sebesar 74% yang pada siklus II meningkat menjadi 81,5%. Pada aktivitas peserta didik di siklus I yaitu sebesar 75% yang mana pada siklus II meningkat menjadi 85%. Dari data observasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran dibutuhkan model yang mampu memotivasi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Kata Kunci: *Digital Storytelling*, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan lah yang menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Dijelaskan di dalam UU. No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab (Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pendidikan diselenggarakan dalam rangka mengembangkan seluruh potensi siswa ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu keberhasilan proses pembelajaran yang efektif ditentukan oleh beberapa komponen, diantaranya siswa, guru dan model pembelajaran yang digunakan.

Pada zaman sekarang penggunaan teknologi sangatlah penting pada dunia pendidikan. Terutama dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menunjang keberhasilan tujuan dalam pembelajaran. Disaat kondisi Covid-

19 pada tahun 2020 melanda, sebagai tenaga pendidik dituntut untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin demi kelangsungan proses pembelajaran di kelas.

Terdapat beberapa pembelajaran di sekolah dasar yang lebih bagus jika dalam pengaplikasiannya di dukung oleh teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat menunjang kreativitas siswa, seperti media pembelajaran yang menggunakan video pada beberapa mata pelajaran dikarenakan video pembelajaran dapat memberikan pengalaman serta materi yang nyata pada siswa sehingga siswa tergugah untuk melakukan kegiatannya secara mandiri menurut (Fujiyanto, 2016) Contoh pembelajaran yang akan lebih maksimal jika di dukung oleh teknologi yaitu pembelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi social masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Sulistyawati, 2020)

Salah satu Pembelajaran IPS di SD kelas IV terdapat materi tentang Kekayaan Budaya Indonesia. Kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat (Wahyuni, 2021). Dengan demikian, kegiatan pembelajaran IPS di SD sangat membutuhkan metode dan model pembelajaran untuk merangsang minat belajar peserta didik terkhusus dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Tarigan dalam (Heriyana, 2014) menyatakan bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Tujuan utama berbicara ialah meyakinkan pendengarnya akan sesuatu. Bentuk-bentuk kegiatan berbicara adalah berbicara berdasarkan gambar, wawancara, bercerita, pidato, diskusi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di SDN Tanah

Tinggi 09 dapat diketahui proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran IPS, yaitu: 1) metode yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi, 2) media yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu media powerpoint, video dan media yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Namun, dengan metode dan media yang digunakan tersebut terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPS yaitu 1) siswa masih kurang dalam menerima materi yang telah diberikan oleh guru, hal ini ditandai ketika ditanya oleh guru siswa masih membuka buku untuk mencari jawaban, 2) siswa kurang percaya diri dalam presentasi di depan kelas, 3) metode yang digunakan dalam pemberian tugas selama ini masih belum memberikan rangsangan kepada siswa untuk menggunakan media sehingga siswa cenderung tidak termotivasi dalam menyampaikan pendapat. Dalam bukunya, (Djamrah, 2010) menyatakan bahwa metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya memenuhi beberapa kriteria yaitu: 1) dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa, 2) sesuai dengan tujuan

pembelajaran, 3) dapat meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki oleh siswa, 4) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas.

Hal inilah yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara peserta didik. Sebagai tenaga pengajar upaya seorang pendidik sangat diperlukan dan dibutuhkan guna menambah potensi keaktifan belajar dan keterampilan berbicara peserta didik. Dimana dalam proses belajar dikelas, guru membentuk murid untuk lebih aktif dan berkembang dalam segala cakupan mulai dari berbicara menyampaikan pendapat, menangkap materi sampai komunikasi yang baik dan benar.

Untuk memaksimalkan keterampilan berbicara siswa di kelas IV SDN Tanah Tinggi 09 haruslah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada seperti model pembelajaran *digital story telling*.

Model *Digital story telling* merupakan model pembelajaran kombinasi dari seni bercerita dengan fitur multimedia yaitu grafik digital, teks, rekaman, narasi suara, video dan musik yang menyajikan materi dan durasi waktu tertentu yang dikemas dalam format digital (Weech,

2013). Langkah - langkah pembelajaran yang dilakukan supaya penerapan metode *digital storytelling* dapat berjalan dengan lancar yaitu di mulai dari menulis cerita, merancang *storyboard*, mengembangkan *digital storytelling*, dan menampilkan DST sebagai langkah terakhir dalam mengembangkan *digital storytelling* (Heriyana, 2014).

Selain itu, dalam web University of Houston (Educational Of Digital Storytelling, 2020) dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *digital storytelling* dapat meningkatkan beberapa keterampilan siswa yaitu mulai dari keterampilan meneliti, keterampilan menulis, keterampilan menggunakan teknologi, keterampilan presentasi, keterampilan berwawancara, keterampilan interpersonal, keterampilan dalam memecahkan masalah, keterampilan dalam menilai sesuatu. Jean Piaget dalam (Marinda, 2020), peserta didik kelas IV termasuk kedalam Periode Operasional Konkrit (7 – 12 tahun) Karakteristik pada periode ini adalah cara berfikir anak sudah dikatakan menjadi operasional. Periode ini disebut operasi konkrit sebab berfikir logikanya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek.

Digital story telling juga mempermudah seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran terhadap siswa terutama pada siswa Sekolah dasar, dimana pada usia tersebut lebih menerima sesuatu yang menarik dan baru, terlebih di era teknologi dimana mereka akan lebih tertarik dengan sesuatu yang bersifat *online* dan internet dan mudah diakses menggunakan gawai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *digital story telling* terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDN Tanah Tinggi 09. Setelah adanya penelitian ini di harapkan dapat dijadikan acuan bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran lebih menarik, kreatif dan inovatif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan, serta dapat dijadikan acuan bahan referensi penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Digital Storytelling* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 4A SDN Tanah Tinggi 09 Jakarta Pusat sebanyak 24 peserta didik pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 bulan Maret s.d April 2023. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah model *Digital Storytelling* dengan menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model penelitian yang digunakan untuk penelitian tindakan kelas ini dipaparkan oleh Kemmis dan Mc Taggart.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Berdasarkan Gambar 1, dapat diuraikan sebagai berikut: Pertama, perencanaan (*planning*) adalah rencana tindakan yang dilakukan untuk menetapkan materi yang akan diajarkan, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyediakan media pembelajaran, menyiapkan lembar observasi guru dan peserta didik, serta menyusun evaluasi. Kedua melaksanakan (*acting*) tindakan dilaksanakan sesuai jadwal yang ditetapkan dan menggunakan model *Digital Storytelling* kepada peserta didik dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Ketiga (*observing*) Pengamatan ini bertujuan untuk mengamati atau mendokumentasikan pengaruh-pengaruh yang diakibatkan oleh tindakan di dalam kelas dengan data yang diamati yaitu berupa aktivitas guru dan peserta didik. Hasil pengamatan ini merupakan dasar dilakukannya refleksi sehingga pengamatan yang dilakukan harus dapat menceritakan keadaan yang sesungguhnya. Keempat, (*reflecting*) refleksi adalah revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, dan akan dipergunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada pertemuan selanjutnya. Semua tahapan saling

berhubungan antar pelaksanaan setiap siklus I dan siklus berikutnya. Siklus II merupakan penambahan atau perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada penelitian ini, terdapat dua jenis data yang diperlukan yakni melalui lembar observasi mengenai aktivitas Guru dan Peserta didik selama kegiatan belajar mengajar dikelas, penilaian produk yang dibuat peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian dan tes yang dibuat oleh pendidik dalam penelitian ini, dan dokumentasi pembelajaran yang diambil oleh observer yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

Dalam melakukan analisis data terdapat beberapa tahapan yaitu: Pertama, analisis data observasi aktivitas guru dan peserta didik menggunakan kategori penilaian aktivitas guru dan peserta didik yang dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Tingkat Presentase	Keterangan
80% - 100%	Sangat Baik (SB)
60% - 79%	Baik (B)
40% - 59%	Cukup (C)
20% - 39%	Kurang (K)
0% - 19%	Sangat Kurang (SK)

Berdasarkan tabel 1 mengenai persentase aktivitas guru dan peserta didik dapat disimpulkan

terdapat lima predikat dalam kategori penilaian, di mana untuk presentase 80-100 sangat baik, 60-79 baik, 40-59 cukup, 20-39 kurang dan 0-19 sangat kurang

Menganalisis hasil observasi aktivitas guru dengan cara menghitung persentase tiap kategori untuk setiap tindakan yang dilakukan oleh peneliti dan menghitung persentase dari observer dengan menggunakan rumus :

$$\text{Aktivitas Guru} = \frac{\text{nilai skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Selanjutnya menganalisis hasil keterampilan berbicara dari hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan model *Digital Storytelling*. Untuk menentukan seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Aktivitas Siswa} = \frac{\text{frekuensi}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100 \%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan kedalam II siklus, yang terdiri dari atas 2 kali pertemuan setiap satu siklusnya yang menggunakan model pembelajaran *Digital Storytelling*

pada peserta didik kelas IVA SDN Tanah Tinggi 09 dengan pembelajaran IPAS terkhusus IPS BAB 6 Indonesia Kaya budaya pada topik B Keberagaman Budaya Indonesia dan Topik C Cara Melestarikan Keberagaman Budaya Indonesia. Perangkat pembelajaran yang akan digunakan seperti Modul, bahan ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik, Video Pembelajaran, dan instrument evaluasi) disiapkan sebelum melakukan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penerapan model *Digital Storytelling* pada penelitian tindakan kelas telah berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada dua siklus yang telah diterapkan.

Pelaksanaan tindakan siklus I Pertemuan I dilaksanakan pada Rabu, 15 Maret 2023 pada jam pelajaran pertama dan kedua dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 24 peserta didik. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut :

Guru menjelaskan materi tentang kekayaan budaya Indonesia berupa Pakaian adat, Makanan

tradisional, dan Rumah adat melalui penayangan *power point*, serta guru menjelaskan langkah - langkah pembuatan *Digital Storytelling* yang berbentuk video. Pembuatan video tersebut dengan menggunakan gawai dari perwakilan kelompok yang telah ditentukan.

Video *digital storytelling* ini berisi gambar serta rekaman suara dari setiap peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Capcut*. Pada siklus 1 pertemuan I, guru membagi peserta didik menjadi lima kelompok yang berjumlah 4-6 peserta didik. LKPD yang dibagikan oleh guru berbentuk rancangan *Storyboard* sebagai kerangka skenario pembuatan video digital storytelling. Peserta didik diminta untuk mengerjakan *storyboard* yang berisi nama kelompok, tema, pengisi suara anggota kelompok pertama hingga terakhir, kalimat narasi yang akan digunakan, penentuan gambar yang akan ditampilkan, dan lagu pengiring dari video *digital storytelling* yang akan dikerjakan.



Gambar 2. Peserta didik mengerjakan LKPD

Guru mengajak peserta didik agar aktif dalam berdiskusi dalam kelompoknya. Peserta didik diperbolehkan mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku dan internet. Setelah semua kelompok selesai menuliskan hasil diskusinya di *storyboard* tersebut, kemudian masing-masing kelompok dipersilahkan maju ke depan kelas untuk memaparkan hasil diskusinya. Setelah semua kelompok selesai presentasi, lembar *storyboard* masing-masing kelompok dikumpulkan kemudian guru mengevaluasi dan memberikan penjelasan terkait kekurangan serta kelebihan masing-masing kelompok.

Pelaksanaan tindakan siklus I Pertemuan 2 dilaksanakan pada Selasa, 21 Maret 2023 pada jam pelajaran pertama dan kedua dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 24 peserta didik. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

Guru menjelaskan materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Melanjutkan materi pada pertemuan 1, pada pertemuan kedua ini adalah membuat video *digital storytelling*. Sebelum mulai mengerjakan, guru membagikan lembar LKPD yang dikerjakan pada pertemuan 1 sebagai

bagian dari isi pembuatan video *digital storytelling* dan juga guru membagikan lembar LKPD baru sebagai acuan pengerjaan video *digital storytelling*.



Gambar 3. Peserta didik mengamati LKPD Pertemuan I



Gambar 4. Peserta didik mengisi narasi pada video *Digital Storytelling*

Setelah proses pembuatan video *digital storytelling* selesai, peserta didik mempersentasikan hasil dari video yang telah dibuat dengan ditampilkan di depan kelas. Guru mengarahkan kelompok lain yang belum presentasi untuk menanggapi kelompok yang sedang presentasi dengan cara bertanya atau menyanggah untuk memberikan tanggapannya terkait dengan video yang telah kelompok lain tampilkan. Guru mengevaluasi dan memberikan penjelasan terakit kekurangan serta kelebihan masing -masing kelompok

dalam membuat video *digital storytelling*.



Gambar 5. Peserta didik menampilkan hasil video

Berikut adalah hasil analisis data setelah melakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan model *Digital Storytelling* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik:

Tabel 2 Aktivitas Guru Siklus I SDN Tanah Tinggi 09

Siklus I	Presentase
Pertemuan 1	73%
Pertemuan 2	75%
Rata-rata	74%

Tabel 3 Aktivitas Siswa SDN Tanah Tinggi 09

Siklus I	Jumlah Siswa	Presentase
Pertemuan 1	24	71%
Pertemuan 2	24	79%
Rata-rata		75%

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh observer terhadap guru pada pembelajaran siklus I pertemuan 1 dan 2 ini yakni proses pembelajaran menggunakan model DST menunjukkan persentase sebesar **74%** pada **aktivitas guru**

ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil presentase **aktifitas keterampilan berbicara** peserta didik menunjukkan persentase sebesar **75%** pada saat pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I pertemuan 1 dan 2 menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukannya termasuk kategori **“Baik”**. Sedangkan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah jika 80% dari jumlah peserta didik maka penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus II.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan adanya kesulitan dalam penerapan *Digital Storytelling*, dikarenakan peserta didik belum terbiasa dengan perancangan *storyboard* serta pada saat video dibuat masih ada satu kelompok yang tidak membawa gawai. Maka dari itu untuk siklus II peneliti harus memastikan bahwa semua perwakilan peserta didik yang di tujuk sudah membawa peralatan pembuatan video digital storytelling dengan lengkap.

Pelaksanaan tindakan siklus II Pertemuan I dilaksanakan pada Rabu, 29 Maret 2023 pada jam pelajaran pertama dan kedua dengan jumlah peserta didik yang hadir

sebanyak 24. Pada dasarnya, langkah kegiatan pembelajaran siklus II sama dengan siklus I. Hanya saja yang membedakan adalah perencanaan dibuat lebih matang seperti, pembuaatn LKPD berbentuk *storyboard* dibuat lebih mudah dipahami peserta didik, peneliti menampilkan contoh video *digital storytelling* melalui situs *youtube* untuk menambah motivasi peserta didik dan tentunya berdasarkan refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Selain itu, materi yang dibahas pada siklus II pertemuan 1 adalah topik C mengenai permasalahan cara untuk melestarikan kebudayaan Indonesia. Dalam pengerjaannya, pada Siklus II pertemuan 1 ini peserta didik melengkapi *storyboard*.



Gambar 6. Guru menampilkan video pembelajaran



Gambar 7. Peserta didik mengerjakan lembar LKPD

Pelaksanaan tindakan siklus II Pertemuan 2 dilaksanakan pada Rabu, 5 April 2023 pada jam pelajaran pertama dan kedua dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 24. Pada dasarnya, langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II ini sama dengan siklus I pertemuan 2, yaitu peserta didik membuat video digital *storytelling* dari hasil *storyboard* yang telah dirancang.



Gambar 8. Peserta didik menampilkan video

Berikut adalah hasil analisis data setelah melakukan tindakan pada siklus II dengan menggunakan model *Digital Storytelling* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik:

Tabel 4 Aktivitas Guru Siklus II SDN Tanah Tinggi 09

Siklus II	Presentase
Pertemuan 1	81%
Pertemuan 2	82%
Rata-rata	81,5%

Tabel 5 Aktivitas siswa Siklus II SDN Tanah tinggi

Siklus II	Jumlah Siswa	Presentase
Pertemuan 1	24	83%
Pertemuan 2	24	87,5%
Rata-rata		85%

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh observer terhadap guru pada pembelajaran siklus II pertemuan 1 dan 2 ini yakni proses pembelajaran menggunakan model DST menunjukkan persentase sebesar **81,5%** pada **aktivitas guru** ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil presentase **aktifitas keterampilan berbicara** peserta didik menunjukkan persentase sebesar **85%** pada saat pembelajara. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II pertemuan 1 dan 2 menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukannya termasuk kategori **“Sangat Baik”** dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas yakni sebesar 80% dari jumlah peserta didik sehingga penelitian ini sudah tercapai.



Grafik 1. Peningkatan Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus 1 dan Siklus 2

Grafik di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada kegiatan aktivitas guru siklus I mendapat 74% dan menjadi 81,5% pada siklus II. Sementara kegiatan aktivitas keterampilan berbicara siswa pada siklus I mendapat 75% dan siklus II mendapat 85%. Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus, dapat tercapai karena pada setiap proses pembelajaran dilakukan refleksi yang menjadi acuan yang masih perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Guru dalam hal ini harus memberikan motivasi kepada peserta didik serta mengarahkan peserta didik agar lebih disiplin dalam pembelajaran dikelas.

D. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan terdiri atas 2 siklus, dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Digital Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada kelas IV-A pembelajaran IPS Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Tanah Tinggi O9 Jakarta Pusat tahun ajaran 2022/2023. Ketercapaian hasil aktivitas keterampilan berbicara

peserta didik dengan rentang lebih>80% yaitu dengan ketuntasan 85% pada siklus II dengan demikian model *Digital Storytelling* sudah terbukti berhasil dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamrah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (2020). *Educational Of Digital Storytelling*. Texas: University of Houston, College of Education. Diambil kembali dari <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27>
- Fujianto, A. K. (2016). The use of audio visual media to improve student learning outcomes in material relations between living creatures. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1, 841-850.
- Heriyana, W. (2014). Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5 (2). Diambil kembali dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/8471>
- Heriyana, W. (2014). Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Keterampilan

Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas VII di SMP Negeri I Kedamean, Gresik. *UNESA*.

Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jember: Pusat Studi Gender dan Anak (PGSA) LP2M IAIN .
doi:10.35719/annisa.v13i1.26

(2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil kembali dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

Sulistyawati, L. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bedrug Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019. *E-Jurnal Wahana Kreatifitas Pendidik*, No.3, 9-15.

Wahyuni, E. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Index Card Match Kelas IV Di MIN 3 Kota Medan Jalan Pembangunan 1 Kecamatan Medan Timur Kota Medan. Diambil kembali dari <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/11684>

Weech, E. (2013). The art of storytelling: telling truths through telling stories. 37(114).