

Penerapan Digital Storytelling untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar dalam Keterampilan Berbicara, Khususnya di Daerah Pedesaan

Received: 28/08/2026 ¹Shofi Fauziah, ²Setiawan Edi
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Accepted: 23/09/2026 ¹shofiifauzi1206@gmail.com *Corresponding author
²setiawanediwibowo@uny.ac.id

Published: 24/09/2026

How to cite :

Fauziah, S., & Edi, S. (2026). Penerapan Digital Storytelling untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar dalam Keterampilan Berbicara, Khususnya di Daerah Pedesaan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(3), 578-590. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v5i3.5845>

Abstract

This study aims to analyze the implementation of Digital Storytelling (DST) in enhancing the speaking confidence of primary school students, particularly those in rural areas. Conducted in Grade III at SD N 3 Karangbawang, the research employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. The findings indicate that the application of Digital Storytelling positively impacts students' speaking skills and self-confidence. Through video media, students demonstrate greater courage in delivering stories, speak more clearly, and structure their narratives more coherently compared to direct storytelling in front of the class. The use of video also helps reduce shyness, fear of making mistakes, and speaking anxiety, as students can practice and re-record their performances independently. Furthermore, utilizing their home environments and rural settings as video backgrounds provides comfort for students to express themselves. Despite challenges such as limited devices and weak signal connectivity, the implementation of DST effectively creates an engaging, interactive, and enjoyable learning environment. Therefore, Digital Storytelling can serve as an innovative alternative learning method to enhance speaking skills and build self-confidence among primary school students in the digital era.

Keywords: Digital Storytelling, Speaking Skills, Self-Confidence, Primary School, Digital Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Digital Storytelling (DST) dalam meningkatkan kepercayaan diri berbicara siswa sekolah dasar, khususnya siswa di daerah pedesaan. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III di SD N 3 Karangbawang dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Digital Storytelling memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbicara dan kepercayaan diri siswa. Melalui media video, siswa menunjukkan keberanian yang lebih besar dalam menyampaikan cerita, berbicara dengan lebih jelas, serta menyusun cerita secara lebih runtut dibandingkan dengan kegiatan bercerita secara langsung di depan kelas. Penggunaan video juga membantu mengurangi rasa malu, takut melakukan kesalahan, dan kecemasan ketika berbicara karena siswa dapat berlatih dan merekam ulang penampilan mereka secara mandiri. Selain itu, pemanfaatan lingkungan rumah dan kondisi pedesaan sebagai latar belakang video memberikan rasa nyaman bagi siswa dalam mengekspresikan diri. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang kurang stabil, penerapan Digital Storytelling mampu menciptakan

lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, Digital Storytelling dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan membangun kepercayaan diri siswa sekolah dasar di era digital.

Kata Kunci: Digital Storytelling, Keterampilan Berbicara, Kepercayaan Diri, Sekolah Dasar, Pembelajaran Digital

Pendahuluan

Berbicara pada dasarnya merupakan kemampuan individu untuk mengekspresikan gagasan, pendapat, perasaan, dan pikiran secara lisan kepada orang lain. Kemampuan ini menjadi salah satu fondasi utama dalam komunikasi manusia dan memegang peranan penting dalam pendidikan dasar. Pada tingkat sekolah dasar, keterampilan berbicara menjadi landasan bagi siswa untuk berkomunikasi secara efektif, baik dalam konteks akademik maupun sosial. Melalui kemampuan berbicara yang berkembang dengan baik, siswa dapat menyampaikan informasi, mengemukakan ide, berpartisipasi dalam diskusi kelas, serta berinteraksi dengan guru, teman sebaya, dan masyarakat luas.

Kompetensi berbicara membutuhkan latihan dan pembiasaan secara berkelanjutan. Siswa memerlukan kesempatan untuk mengekspresikan gagasan mereka secara lisan dalam situasi pembelajaran yang bermakna sehingga secara bertahap mereka dapat mengembangkan kelancaran, kecukupan kosakata, pengucapan (lafaz), intonasi, dan rasa percaya diri. Latihan berbicara yang teratur memungkinkan siswa menjadi lebih komunikatif dan efektif dalam mengungkapkan pikiran serta gagasan mereka ([Mubarak et al., 2022](#)). Namun, perkembangan kemampuan berbicara tidak hanya ditentukan oleh faktor linguistik semata. Kemauan dan rasa percaya diri siswa untuk berkomunikasi juga merupakan faktor krusial yang memengaruhi partisipasi mereka dalam kegiatan berbicara.

Dalam pendidikan dasar, banyak siswa masih mengalami kesulitan saat mengekspresikan gagasan secara lisan, terutama ketika dituntut untuk berbicara di depan teman-teman sekelasnya. Rasa malu, rasa takut melakukan kesalahan, kecemasan akan respons negatif dari teman sebaya, keterbatasan kosakata, serta kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara secara bermakna sering kali menghambat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan komunikasi lisan ([Yunelda et al., 2025](#); [Rofi'i, 2023](#)). Kesulitan-kesulitan ini tampak lebih nyata di sekolah dasar perdesaan, di mana siswa memiliki kesempatan yang lebih terbatas dalam mengakses sumber belajar digital dan lebih terbiasa dengan interaksi kelas konvensional. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan secara bertahap, bermakna, dan suportif bagi siswa untuk berlatih berbicara.

Salah satu pendekatan yang menunjukkan potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar adalah bercerita (*storytelling*) yang didukung oleh media audio-visual. Penelitian oleh [Hernawati et al. \(2024\)](#) memberikan landasan empiris yang penting bagi penelitian ini. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa bercerita berbantuan video dongeng animasi secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. Nilai rata-rata berbicara siswa meningkat dari angka 54 (kategori rendah) menjadi 81 (kategori sangat baik) setelah diberikan intervensi pembelajaran. Peningkatan tersebut diidentifikasi pada beberapa aspek berbicara, meliputi pelafalan, pemilihan kosakata, intonasi, serta kepercayaan diri siswa saat mengekspresikan diri secara lisan.

Temuan [Hernawati et al. \(2024\)](#) mengindikasikan bahwa bercerita yang didukung

media visual dan audio-visual mampu menciptakan kondisi belajar yang memfasilitasi perkembangan berbicara siswa. Penggunaan konten naratif memberikan konteks konkret bagi siswa untuk memahami dan menyampaikan gagasan, sementara stimulasi audio-visual dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan kegiatan berbicara lebih menarik. Yang tidak kalah penting, temuan tersebut mengisyaratkan bahwa perkembangan berbicara berkaitan erat dengan rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan diri. Siswa yang difasilitasi dengan konteks narasi yang menarik dan dukungan media yang tepat cenderung lebih mudah dalam mengorganisasi gagasan dan mengomunikasikannya secara lisan.

Penelitian ini mengadopsi temuan [Hernawati et al. \(2024\)](#) sebagai landasan konseptual dan empiris utama, khususnya terkait hubungan antara media bercerita, kinerja berbicara, dan kepercayaan diri siswa dalam berekspresi secara lisan. Meski demikian, penelitian ini memperluas perspektif tersebut dengan mengubah kegiatan bercerita—dari sekadar aktivitas audio-visual yang disajikan oleh guru menjadi kegiatan *Digital Storytelling* (DST), di mana siswa terlibat aktif dalam menyusun dan menyajikan cerita mereka sendiri melalui media digital. *Digital Storytelling* menggabungkan ekspresi naratif dengan elemen multimedia seperti gambar, teks, audio, narasi suara, dan video. Pendekatan ini memberi kesempatan kepada siswa tidak hanya untuk mendengarkan atau mengamati cerita, tetapi juga untuk mengonstruksi, mengorganisasi, dan mengomunikasikan gagasan mereka secara aktif ([Cahyanti & Nuroh, 2023](#); [Yuliani et al., 2021](#)).

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian [Hernawati et al. \(2024\)](#) terletak pada fokus utamanya. Jika [Hernawati et al. \(2024\)](#) menguji penggunaan video dongeng animasi sebagai media pendukung bercerita untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III, maka penelitian ini berfokus pada *Digital Storytelling* yang diproduksi secara mandiri oleh siswa sebagai strategi pembelajaran untuk memperkuat kepercayaan diri berbicara. Dengan demikian, peran media digital tidak terbatas pada penyajian materi pembelajaran, melainkan menjadi sarana media tempat siswa dapat mempersiapkan, berlatih, merekam, dan mengomunikasikan gagasan mereka.

Pembedaan ini sangat relevan bagi siswa di sekolah dasar perdesaan. Penerapan *Digital Storytelling* di lingkungan perdesaan memang menghadapi tantangan praktis, seperti keterbatasan kepemilikan perangkat digital pribadi dan koneksi internet yang tidak stabil. Namun demikian, keterbatasan tersebut tidak menjadi penghalang dalam implementasi DST. Aktivitas *Digital Storytelling* dapat disesuaikan dengan sumber daya yang dimiliki siswa dengan memanfaatkan lingkungan sekitar yang sudah dikenal serta proses perekaman digital yang sederhana. Pendekatan semacam ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi siswa untuk berlatih berbicara sebelum menyampaikan gagasannya di dalam kelas ([Salam et al., 2024](#)).

Konteks perdesaan juga memberikan dimensi penting dalam penelitian ini karena pengalaman belajar siswa terikat erat dengan lingkungan sosial dan budayanya. *Digital Storytelling* dapat memanfaatkan pengalaman nyata, lingkungan lokal, serta kearifan lokal yang akrab dengan kehidupan siswa sebagai materi narasi. Dengan menyajikan cerita dari konteks yang dikuasai siswa, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyediakan bahan yang konkret bagi siswa untuk mengembangkan gagasannya. Dimensi kontekstual ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengorganisasi pikiran sebelum diungkapkan secara lisan.

Pertimbangan penting lainnya adalah karakteristik perkembangan siswa kelas III sekolah dasar. Pada fase ini, siswa masih dalam tahap mengembangkan kemampuan mengorganisasi ide dan mengomunikasikannya secara sistematis. Akibatnya, aktivitas

berbicara yang menuntut siswa tampil secara spontan di depan kelas dapat menimbulkan kesulitan bagi sebagian peserta didik. *Digital Storytelling* menawarkan proses alternatif di mana siswa dapat merancang ide terlebih dahulu, menyusun alur cerita, melatih penyampaian, dan merekam penampilan mereka. Proses bertahap ini menciptakan lingkungan yang lebih suportif bagi siswa yang ragu atau enggan berbicara secara langsung di depan umum (Multi et al., 2021; Hafidhoh et al., 2023).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini dibangun di atas bukti empiris Hernawati et al. (2024) sekaligus mengisi celah penelitian yang belum banyak dieksplorasi. Meskipun penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas bercerita berbantuan media animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III, studi tersebut belum secara spesifik mengkaji produk *Digital Storytelling* buatan siswa, konteks pendidikan perdesaan, keterbatasan teknologi, dan pengembangan rasa percaya diri berbicara melalui proses produksi digital. Celah inilah yang menjadi dasar untuk memperluas penerapan pembelajaran berbasis cerita menuju bentuk yang lebih partisipatif dan berbasis teknologi.

Dengan demikian, penelitian ini menempatkan karya Hernawati et al. (2024) sebagai rujukan empiris utama dalam mengamati hubungan antara media bercerita, perkembangan berbicara, dan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini memperluas landasan tersebut dengan menyelidiki *Digital Storytelling* sebagai kegiatan berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana siswa secara aktif mengonstruksi dan merekam narasi mereka sendiri. Penelitian ini secara khusus mengamati bagaimana DST dapat diterapkan pada siswa kelas III SD di wilayah perdesaan dengan keterbatasan sumber daya teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penerapan *Digital Storytelling* sebagai strategi untuk memperkuat kepercayaan diri berbicara siswa dalam konteks sekolah dasar perdesaan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran bahasa berbasis cerita dengan menunjukkan bagaimana media digital dapat disesuaikan dengan kondisi belajar siswa secara nyata, tanpa terbatas pada lingkungan dengan infrastruktur teknologi yang canggih. Selain itu, temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis bagi guru-guru sekolah dasar yang ingin menerapkan pendekatan kontekstual, partisipatif, dan didukung teknologi untuk membangun kepercayaan diri berbicara siswa (Adiyawati & Nuroh, 2023; Naresti et al., 2024).

Metode Penelitian

Desain Penelitian dan Partisipan

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penerapan Digital Storytelling (DST) serta kontribusinya terhadap kepercayaan diri berbicara siswa di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman, perilaku, respons, dan persepsi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dalam kondisi kelas yang alami. Pendekatan ini dinilai tepat untuk menangkap perubahan partisipasi dan rasa percaya diri siswa yang tidak dapat diukur secara memadai hanya melalui pengukuran kuantitatif.

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Karangbawang, Kecamatan Rembang, sebuah sekolah dasar yang terletak di kawasan perdesaan. Partisipan penelitian terdiri dari 10 siswa kelas III dan seorang guru kelas. Seluruh siswa kelas III (10 orang) berpartisipasi aktif dalam kegiatan Digital Storytelling dan dilibatkan sebagai subjek dalam proses

pengumpulan data. Karena seluruh siswa diwawancarai, tidak ada kriteria seleksi khusus yang diterapkan untuk memilih sampel wawancara siswa. Guru kelas bertindak sebagai informan kunci yang memberikan hasil observasi profesional terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan respons para siswa. Partisipan dipilih berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam implementasi Digital Storytelling di kelas.

Prosedur Implementasi Digital Storytelling

Prosedur penelitian dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip Project-Based Learning (PjBL) ke dalam pengembangan dan pelaksanaan Digital Storytelling (DST). Untuk menjamin kejelasan prosedural dan mempermudah replikasi, implementasi DST di kelas III diorganisasi ke dalam lima tahapan terstruktur yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa SD dan kondisi teknologi di daerah perdesaan ([Cahyanti & Nuroh, 2023](#); [Yuliani et al., 2021](#)):

Inisiasi dan Eksplorasi Ide (Brainstorming)

Pada tahap pertama, guru membangkitkan motivasi siswa dan mengaktifkan pengetahuan awal mereka dengan menampilkan contoh video storytelling melalui papan tulis pintar (smart board) sekolah. Siswa kemudian dibimbing untuk mengidentifikasi dan memilih tema cerita berdasarkan kearifan lokal yang dikenal, pengalaman sehari-hari, dan lingkungan sekitar. Penggunaan topik yang akrab bertujuan membantu siswa menghasilkan ide secara lebih mudah serta mengurangi kesulitan dalam mengorganisasi pikiran sebelum berbicara ([Lestari et al., 2026](#)).

Perencanaan Naskah dan Papan Cerita (Storyboarding)

Pada tahap kedua, siswa menyusun naskah cerita pendek dengan durasi sekitar satu hingga dua menit. Naskah awalnya ditulis di buku catatan berdasarkan tema yang dipilih pada tahap brainstorming. Guru memberikan scaffolding (bantuan instruksional) untuk membantu siswa menyusun urutan cerita dan mengubah ungkapan lisan sehari-hari menjadi narasi yang koheren dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan tepat. Tahap ini memungkinkan siswa mempersiapkan gagasan mereka sebelum masuk ke proses perekaman ([Adiyawati & Nuroh, 2023](#)).

Produksi Audio dan Visual (Perekaman)

Pada tahap ketiga, siswa merekam narasi dan penampilan bercerita mereka gunakan perangkat seluler (smartphone) yang tersedia. Kegiatan perekaman dilakukan di rumah atau lokasi yang akrab di lingkungan desa yang membuat siswa merasa nyaman untuk berbicara. Proses perekaman tidak memerlukan koneksi internet secara terus-menerus. Siswa diberi kesempatan untuk mengulangi dan merekam kembali penampilan mereka sampai merasa cukup siap dan percaya diri. Proses ini memungkinkan siswa berlatih berbicara secara mandiri dan membangun rasa percaya diri secara bertahap sebelum menampilkan cerita digitalnya kepada teman sekelas ([Prianto & Nurharini, 2023](#)).

Penyuntingan dan Penggabungan Digital (Editing & Assembly)

Pada tahap keempat, klip video dan narasi suara yang telah direkam disatukan menjadi cerita digital yang utuh menggunakan aplikasi penyuntingan video seluler secara luring (offline). Proses penyuntingan disesuaikan dengan sumber daya teknologi yang dimiliki siswa, mengingat akses ke komputer dan koneksi internet yang stabil cukup terbatas. Guru memberikan panduan mengenai pengorganisasian dasar komponen video

dan audio. Jika diperlukan, orang tua memberikan bantuan teknis sederhana selama proses produksi di rumah tanpa mengambil alih peran utama siswa dalam pembuatan konten cerita.

Publikasi Lokal dan Apresiasi Teman Sebaya (Sharing & Reflection)

Pada tahap akhir, produk Digital Storytelling yang telah selesai dikumpulkan dan ditampilkan di dalam kelas menggunakan proyektor sekolah. Video diputar di dalam ruang kelas dan tidak diunggah ke platform online publik untuk menghemat penggunaan internet serta menjaga lingkungan belajar yang aman dan terarah. Setelah menyaksikan cerita digital tersebut, siswa didorong untuk memberikan respons positif, apresiasi, dan dukungan kepada teman-teman mereka. Tahap ini bertujuan menciptakan suasana kelas yang suportif di mana siswa dapat mengakui pencapaian mereka sendiri dan menghargai penampilan berbicara orang lain (Multi et al., 2021).

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan tiga teknik yang saling melengkapi: observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang komprehensif mengenai penerapan Digital Storytelling dan pengalaman berbicara siswa (Asyadi et al., 2025).

Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif dilakukan sepanjang pelaksanaan Digital Storytelling untuk mengamati praktik pembelajaran guru, partisipasi siswa, serta respons afektif dan perilaku siswa selama kegiatan berbicara. Perhatian khusus diberikan pada kemauan siswa untuk berbicara, keraguan, kontak mata, bahasa tubuh, kelancaran verbal, serta respons mereka saat menyajikan atau menyaksikan produk DST.

Wawancara Semi-Terstruktur

Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada seluruh siswa kelas III (10 orang) dan guru kelas. Karena jumlah siswa hanya 10 orang, seluruh siswa dijadikan responden wawancara tanpa teknik penarikan sampel. Wawancara siswa dilakukan untuk memperoleh informasi langsung mengenai pengalaman, perasaan, kesulitan, dan persepsi mereka selama mengikuti kegiatan DST. Wawancara dengan guru kelas dilakukan untuk memperoleh perspektif profesional tambahan mengenai tingkat partisipasi siswa, perilaku berbicara, dan perubahan yang teramati selama proses pembelajaran.

Wawancara siswa dilakukan secara individual dengan menggunakan pertanyaan yang disesuaikan dengan usia anak agar mereka dapat menyampaikan pengalamannya secara jelas dan nyaman. Jawaban siswa didokumentasikan dan dibandingkan dengan hasil observasi serta produk DST yang dihasilkan.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP/Modul Ajar), catatan instruksional, naskah tertulis buatan siswa, produk video Digital Storytelling, foto-foto kegiatan belajar, serta artefak pembelajaran relevan lainnya. Dokumen-dokumen ini menjadi bukti tambahan mengenai partisipasi dan perkembangan siswa selama proses Digital Storytelling.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti mengidentifikasi lokasi penelitian, menentukan partisipan, merancang kegiatan pembelajaran, serta menyusun instrumen observasi dan wawancara. Tahap pelaksanaan mengikuti lima langkah Digital Storytelling, yakni brainstorming, perencanaan naskah atau papan cerita, perekaman, penyuntingan dan penggabungan, serta berbagi dan refleksi. Selama pelaksanaan, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Pada tahap akhir, data yang terkumpul diorganisasi, direduksi, disajikan, dan ditafsirkan untuk mengidentifikasi pola yang berkaitan dengan partisipasi serta rasa percaya diri siswa dalam berbicara.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi, peneliti memilih, menyederhanakan, merangkum, dan memfokuskan data penting dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, terutama yang berkaitan dengan perilaku berbicara, rasa percaya diri, partisipasi, dan pengalaman siswa. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam narasi terstruktur dan tabel agar pola serta hubungan antar-temuan lebih mudah dikenali. Catatan observasi, transkrip wawancara, dan dokumentasi dibandingkan untuk menemukan bukti yang konsisten. Kesimpulan dirumuskan dan diverifikasi secara bertahap melalui perbandingan berkelanjutan antara ketiga sumber data tersebut, sehingga interpretasi tidak hanya bertumpu pada satu sumber.

Keabsahan Data

Kredibilitas dan keabsahan temuan dijaga melalui triangulasi metode, triangulasi sumber, dan *member checking*. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan informasi tentang pengalaman dan perilaku berbicara siswa selama *Digital Storytelling* yang diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari 10 siswa kelas III sebagai sumber utama dan guru kelas yang memberikan penilaian profesional mengenai perubahan perilaku siswa. Sementara itu, *member checking* digunakan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan maksud partisipan. Dalam proses ini, siswa mengisi lembar konfirmasi atau transkrip respons secara jujur berdasarkan pengalaman mereka, kemudian mengonfirmasi kembali respons tersebut melalui wawancara atau dialog langsung dengan guru kelas.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD N 3 Karangbawang yang terletak di daerah perdesaan. Berdasarkan kondisi geografis dan sosio-ekonomi, sebagian besar siswa memiliki akses mandiri yang terbatas terhadap perangkat teknologi di rumah, dan interaksi sosial harian mereka masih didominasi oleh bahasa daerah (bahasa Jawa dialek lokal).

Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa meningkat secara signifikan ketika kegiatan bercerita diubah dari presentasi tatap muka konvensional menjadi penggunaan video *Digital Storytelling* (DST). Siswa yang sebelumnya menunjukkan rasa takut, cemas, bahkan menangis saat diminta berbicara di depan kelas, berubah menjadi lebih ceria, santai, dan bangga ketika video hasil karya mereka diputar di depan kelas. Fenomena di mana video berfungsi sebagai "perisai digital" (*digital shield*) ini

dapat dijelaskan melalui *Communication Apprehension Theory* (Teori Kecemasan Komunikasi) yang dikemukakan oleh James C. McCroskey.

Menurut McCroskey, kecemasan komunikasi merujuk pada ketakutan atau kecemasan yang dialami seseorang saat berkomunikasi dengan orang lain. Bagi anak-anak di perdesaan yang memiliki kesempatan terbatas untuk berbicara di depan umum, tampil langsung di hadapan teman-teman sekelasnya kerap dipersepsikan sebagai ancaman sosial yang besar. Mereka takut dinilai negatif, seperti ditertawakan oleh teman sebaya atau dianggap tidak mampu jika membuat kesalahan saat berbicara (Fatmah et al., 2021; Rofi'i, 2023).

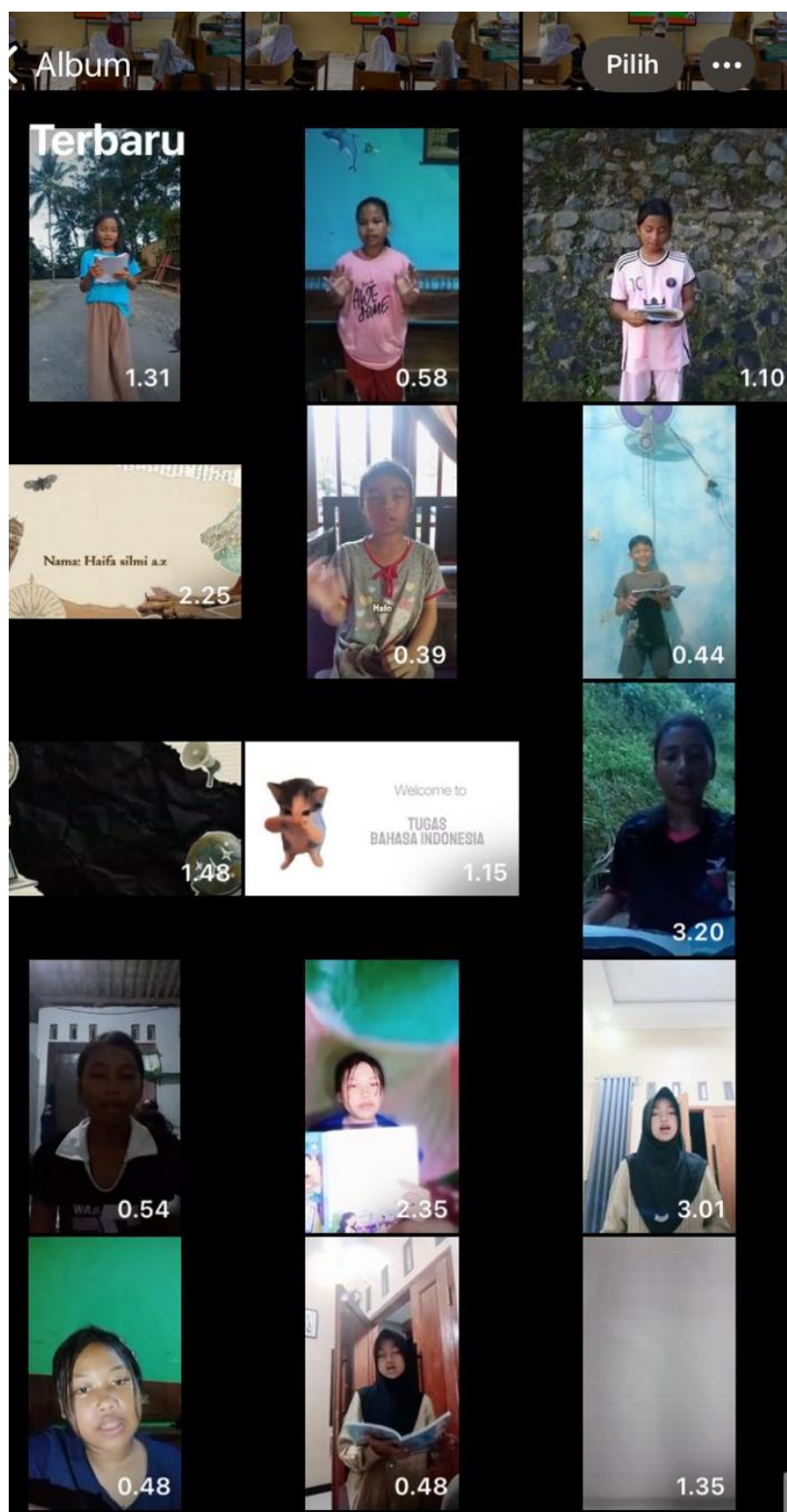
Dalam konteks *Digital Storytelling*, video berfungsi sebagai "perisai digital"—sebuah media perantara yang mengalihkan perhatian audiens dari kehadiran fisik siswa secara langsung menuju ke tampilan presentasi digital di layar. Dari sudut pandang Teori Kecemasan Komunikasi, penerapan DST berkontribusi pada penurunan tingkat kecemasan berkomunikasi, yang pada gilirannya memfasilitasi optimalisasi fungsi kognitif siswa. Ketika tingkat kecemasan menurun, siswa dapat menggunakan memori kerja (*working memory*) mereka secara lebih efektif untuk menyusun kalimat, memilih kosakata yang tepat, dan mengorganisasi narasi secara runtut.

Selain itu, kesempatan latihan mandiri yang difasilitasi oleh teknologi seluler menciptakan apa yang disebut oleh Albert Bandura sebagai *mastery experiences* (pengalaman menguasai). Ketika siswa berhasil membuat dan menampilkan video yang cukup panjang dengan narasi yang jelas dan percaya diri melalui usahanya sendiri, pengalaman positif tersebut secara bertahap memperkuat persepsi diri mereka dan berkontribusi pada pembentukan rasa percaya diri yang lebih tinggi (Hafidhoh et al., 2023; Fatmah et al., 2021).

Penerapan *Digital Storytelling* dalam penelitian ini memanfaatkan fasilitas sekolah, khususnya *smart board*, serta mengintegrasikan media visual dan audio sederhana untuk membantu siswa membuat narasi pendek berdurasi 1–2 menit berdasarkan pengalaman pribadi mereka selama liburan sekolah. Berdasarkan triangulasi data observasi, wawancara, dan dokumentasi, hasil penelitian dikelompokkan ke dalam tiga tema utama. Tema pertama berkaitan dengan proses implementasi DST berbasis kearifan lokal.

Tabel 1 Rekapitulasi Performa Berbicara Siswa dalam Pembelajaran

Dimensi Kepercayaan Diri	Perilaku Siswa dalam Bercerita Konvensional	Perilaku Siswa dalam Digital Storytelling (DST)
Aspek Verbal (Volume Suara & Kelancaran)	Siswa berbicara dengan suara sangat pelan (sering berbisik), ragu-ragu, serta sering berhenti dan menggunakan kata jeda/penjelas (seperti "eoo...", "emmm...").	Siswa berbicara dengan suara lebih lantang dan jelas. Narasi lebih runtut dan lancar karena mereka dapat melihat naskah saat proses perekaman suara.
Aspek Non-Verbal (Kontak Mata & Gestur)	Siswa sering menunduk, menghindari kontak mata dengan guru dan teman, postur tubuh kaku, serta menunjukkan gestur gugup (seperti memainkan jari atau memegang pakaian).	Siswa menunjukkan gestur yang lebih tenang dan santai. Mereka lebih berani menatap ke depan karena perhatian audiens terbagi ke layar video.
Aspek Mental & Interaksional	Siswa menunjukkan tingkat kecemasan tinggi, cenderung pasif, perlu didorong berulang kali untuk tampil, bahkan ada yang menangis karena takut salah.	Siswa secara sukarela mengajukan diri untuk tampil, tidak cemas saat videonya diputar, serta menunjukkan ekspresi bangga, antusias, dan percaya diri.



Gambar 1 Kumpulan Produk Video Digital Storytelling Siswa

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Digital Storytelling memberikan pengalaman bercerita yang lebih nyaman dan mendukung keberanian siswa dalam mengungkapkan gagasan dibandingkan dengan kegiatan bercerita secara konvensional di depan kelas. Dokumentasi yang disajikan pada Gambar 1 memberikan bukti nyata mengapa

siswa kelas III SD di wilayah perdesaan menunjukkan kepercayaan diri yang lebih besar saat bercerita melalui rekaman video dibandingkan dengan presentasi lisan secara langsung di depan kelas. Pada kegiatan bercerita konvensional, siswa dituntut untuk tampil dalam situasi formal yang terkesan asing dan menakutkan bagi anak-anak usia sekolah dasar tingkat rendah.

Sebaliknya, bercerita berbasis video menawarkan fleksibilitas ruang dan kenyamanan psikologis. Siswa bebas memilih lokasi perekaman di mana mereka merasa paling nyaman, seperti di kamar tidur, ruang tamu, atau halaman rumah—ruang-ruang yang terikat erat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu siswa (S-4) dalam wawancara:

"Kalau harus maju langsung di kelas, saya takut ditertawakan teman kalau salah omong. Tapi kalau merekam di dekat rumah, rasanya seperti sedang ngobrol biasa, jadi tidak takut lupa kata-katanya."

Temuan ini sejalan dengan konsep *situated learning* (pembelajaran tersituasi), yang menyatakan bahwa anak-anak cenderung mengekspresikan diri secara alami dan percaya diri ketika aktivitas belajar berlangsung dalam lingkungan yang akrab dan bermakna bagi mereka (Naresti et al., 2024; Lestari et al., 2026).

Reduksi Beban Kognitif dan Peran Regulasi Diri dalam Durasi Berbicara

Dalam setting kelas konvensional, siswa kelas III SD perdesaan sering kali mengalami kebingungan atau berhenti berbicara hanya setelah 10–20 detik karena rasa gugup akibat diamati oleh penonton. Namun, data dokumentasi menunjukkan fenomena yang sebaliknya. Siswa mampu menyampaikan cerita secara runtut dengan durasi yang jauh lebih lama, bahkan beberapa rekaman mencapai durasi lebih dari tiga menit (misalnya 3 menit 1 detik dan 3 menit 20 detik).

Peningkatan durasi berbicara ini terjadi berkat proses regulasi diri (*self-regulation*) yang difasilitasi oleh *Digital Storytelling*. Saat merekam secara mandiri menggunakan ponsel, siswa memegang kendali penuh atas proses bercerita. Jika mereka mengalami kesulitan dalam pelafalan, kelancaran, atau penggunaan bahasa Indonesia baku, mereka dapat menghentikan rekaman (*pause*), melihat catatan, menenangkan emosi, dan merekam ulang sesuai kebutuhan.

Guru kelas III (G-1) membenarkan pengamatan ini dalam wawancara:

"Biasanya kalau anak-anak diminta maju langsung ke depan kelas, mereka cuma bicara beberapa detik terus diam karena malu. Tapi lewat tugas video ini, saya kaget melihat banyak anak yang bisa cerita lancar sampai 2 atau 3 menit. Kemampuan bercerita mereka yang sebenarnya jadi kelihatan karena mereka tidak merasa 'dihakimi' oleh seisi kelas yang memperhatikan."

Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa *Digital Storytelling* secara efektif mengurangi kecemasan berbicara pada siswa SD di perdesaan. Video berfungsi sebagai media berekspresi bertekanan rendah (*low-pressure medium*) yang mengubah rasa tidak percaya diri menjadi rasa bangga atas karya digital mereka sendiri.

Digital Storytelling sebagai "Perisai Digital" terhadap Kecemasan Komunikasi

Salah satu temuan utama penelitian ini adalah bahwa siswa kelas III SD N 3 Karangbawang menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang jauh lebih tinggi ketika menyajikan cerita melalui video hasil karya sendiri dibandingkan saat bercerita secara lisan dan spontan di depan kelas. Dari sudut pandang psikologis, aktivitas bercerita tradisional

menuntut siswa untuk menjadi satu-satunya pusat perhatian di dalam kelas. Bagi anak-anak perdesaan yang memiliki pengalaman terbatas dalam berbicara di depan umum, situasi tersebut memicu kecemasan sosial dan ketakutan akan penilaian negatif.

Ketika DST diterapkan, video berfungsi sebagai perisai digital (*digital shield*). Perhatian guru dan teman-teman sekelas dialihkan dari sosok fisik siswa menuju ke tampilan gambar, animasi, dan konten visual yang diproyeksikan di layar. Pergeseran ini secara signifikan mengurangi tekanan psikologis dan kecemasan komunikasi pada diri siswa.

Interpretasi ini didukung oleh pernyataan dari siswa S-1:

"Kalau harus maju ke depan kelas, saya takut dan malu nanti ditertawakan teman-teman. Tapi kalau pakai video, saya senang karena teman-teman melihat gambar di layar, bukan melihat saya yang deg-degan. Suara saya juga terdengar lebih bagus karena bisa direkam di rumah."

Regulasi Diri melalui Perekaman Ulang dan Latihan Terstruktur

Keunggulan penting lainnya dari *Digital Storytelling* terletak pada kesempatan regulasi diri melalui latihan dan perbaikan secara berulang. Dalam kegiatan bercerita konvensional, kesalahan berbicara terjadi secara terbuka dan tidak dapat diperbaiki seketika, yang sering kali membuat siswa tingkat dasar berhenti berbicara sama sekali karena malu. Sebaliknya, DST memungkinkan siswa berlatih secara pribadi dan memperbaiki aspek kelancaran, pelafalan, serta intonasi melalui beberapa kali percobaan merekam hingga memperoleh hasil yang memuaskan (Cahyanti & Nuroh, 2023; Zuliana et al., 2023).

Guru kelas (G-1) menekankan manfaat ini:

"Anak-anak sebenarnya punya banyak pengalaman menarik untuk diceritakan, seperti bermain di sungai atau membantu orang tua di kebun. Tapi begitu diminta bicara bahasa Indonesia di depan kelas, mereka mendadak kaku dan hilang percaya diri. Lewat video DST, mereka bisa merekam diri berulang kali di rumah. Pengulangan ini membantu mereka tahu letak salahnya, jadi pas hasil akhirnya diputar, bahasanya jauh lebih teratur dan suaranya lebih lantang."

Keberhasilan melewati siklus latihan berulang ini membentuk *mastery experiences* (pengalaman menguasai), yang menurut Bandura merupakan salah satu sumber paling berpengaruh dalam membentuk efikasi diri (*self-efficacy*) dan kepercayaan diri.

Kreativitas dan Kenyamanan Ruang di Lingkungan Perdesaan

Analisis terhadap dokumentasi video siswa menunjukkan bahwa sebagian besar rekaman diambil di lingkungan domestik yang dikenal siswa, seperti halaman rumah, pemandangan desa, dan ruang tamu keluarga. Lingkungan ini berfungsi sebagai zona aman (*safe zone*) yang memberikan rasa aman dan nyaman. Alhasil, siswa tidak menganggap kegiatan ini sebagai penilaian formal yang menakutkan, melainkan sebagai kesempatan untuk berbagi cerita dan pengalaman pribadi secara alami.

Meskipun terdapat tantangan terkait adaptasi teknologi dan keterbatasan perangkat digital di desa Karangbawang, siswa tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi sepanjang proses pembelajaran (Salam et al., 2024; Prianto & Nurharini, 2023). Integrasi pengalaman budaya lokal dengan media digital yang fleksibel berhasil meruntuhkan hambatan psikologis dalam berkomunikasi. Ditambah lagi, apresiasi dari teman-sebaya saat pemutaran video di kelas—berupa tepuk tangan, pujian, dan umpan balik positif—makin memperkuat konsep diri positif siswa. Siswa yang tadinya pemalu secara bertahap berubah

menjadi lebih percaya diri, ekspresif, dan bangga akan kemampuan serta hasil karya mereka sendiri (Multi et al., 2021; Zuliana et al., 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Digital Storytelling* (DST) efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri berbicara siswa kelas III SD N 3 Karangbawang. Penggunaan media bercerita berbasis video membuat siswa lebih percaya diri, santai, dan berani mengekspresikan gagasan mereka dibandingkan dengan kegiatan bercerita tatap muka secara konvensional di depan kelas. Melalui proses produksi video, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih berulang kali, memperbaiki penampilan, dan mengelola strategi berbicara mereka, sehingga menghasilkan presentasi lisan yang lebih lancar, runtut, dan terstruktur. Selain itu, pemanfaatan lingkungan rumah dan alam perdesaan sebagai lokasi perekaman memberikan kenyamanan dan rasa aman secara psikologis, sehingga siswa dapat mengekspresikan diri secara lebih bebas dan autentik. Penerapan DST juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat teknologi dan sinyal internet yang tidak stabil, DST tetap dapat diimplementasikan dengan baik di sekolah dasar perdesaan melalui bimbingan guru secara bertahap dan dukungan pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, *Digital Storytelling* dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pedagogis yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kompetensi berbicara sekaligus membangun kepercayaan diri siswa sekolah dasar, khususnya di wilayah perdesaan. Temuan penelitian ini makin mempertegas potensi pembelajaran berbasis cerita berbantuan teknologi sebagai strategi yang bermakna dalam membina kemampuan komunikatif dan perkembangan kepribadian positif siswa pada tingkat pendidikan dasar.

Referensi

- Adiyawati, F. F., & Nuroh, E. Z. (2023). The influence of digital storytelling on story writing skills of class II elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 357–369.
- Asyadi, M., Taere, G. J., Toha, A. R., & Pratama, W. (2025). Penggunaan digital storytelling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Dikdas*, 13(2), 229–238. <https://doi.org/10.22487/jds.v13i2.4014>
- Cahyanti, N. N., & Nuroh, E. Z. (2023). Digital storytelling media to improve students' speaking skills in elementary school. *Journal of Education Technology*, 7(2), 261–268. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.58679>
- Fatmah, N., Anward, H. H., & Mayangsari, M. D. (2021). Efikasi diri dan kepercayaan diri mahasiswa PGSD terkait kecemasan berbicara di depan umum. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, 1(1), 31–40. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i1.558>
- Hafidhoh, S. A., Drahati, 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.
- Hernawati, E., Prihatin, Y., & Sudibyo, H. (2024). Efektivitas metode story telling bermedia video dongeng animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 6519–6525.

<https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2072>

- Lestari, F. A., Nurrohmah, N., Syaifurrohman, A., & Setyazi, G. (2026). Penerapan metode digital storytelling pada pembelajaran dan membentuk karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (J-Diteksi)*, 5(1), 17–21. <https://doi.org/10.30604/diteksi.v5i1.2363>
- Mubarak, A. F., Rozi, F., & Husin, M. (2022). Penggunaan metode storytelling dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 183. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5520>
- Multi, A. O. P., Riyadi, A. R., & Mulyasari, E. (2021). Penerapan metode storytelling untuk meningkatkan percaya diri siswa di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 72–83. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v6i2.40034>
- Naresti, D. A., Suratmi, S., & Hartono, H. (2024). Improving elementary school students' science literacy skills through digital picture storybooks. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 634–643. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i4.86894>
- Prianto, R., & Nurharini, A. (2023). Digital storytelling media to increase creativity in dance creation on simple dance movement exploration material. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(3), 437–445. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i3.68569>
- Rofi'i, A. (2023). Kesulitan berbicara siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 615–629. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617>
- Yuliani, Y., Jabu, B., & Salija, K. (2021). Digital online learning by using digital storytelling for pre-service teacher students. *International Journal of Language Education*, 5(1), 393–406.
- Yunelda, D., Fitrisia, T., Fatmiatillah, K., & Apfani, S. (2025). Metode storytelling dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia anak sekolah dasar: Studi pustaka. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(3), 200–207. <https://doi.org/10.62710/yez4bg45>
- Zuliana, S., Syaflin, S. L., & Sholeh, K. (2023). Efektivitas metode pembelajaran story telling terhadap hasil belajar siswa SDN 19 Rambang Niru, Muara Enim. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 339–349. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5362>