



Efektivitas Media *Digital Storytelling* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 01 Klegen

Riris Zatira Wira Hastuty, Universitas PGRI Madiun

Fauzatul Ma'rufah R, S.Pd., M.Pd., Universitas PGRI Madiun

Dr. Sri Budyartati, S.S. M.Pd., Universitas PGRI Madiun

✉ ririszatira0212@gmail.com

Abstrak: Bahasa Indonesia merupakan sebuah program pembelajaran yang di fokuskan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Keterampilan Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi, artikulasi atau beberapa kata yang tersusun menjadi sebuah kalimat untuk mengungkapkan dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan pada lawan bicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *digital storytelling* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas III SDN 01 Klegen. Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kuantitatif dengan metode eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel diambil dengan cara total sampling yang berjumlah 28 siswa di SDN 01 Klegen. Pengambilan data dilakukan dengan teknik pretest dan posttest berupa tes lisan melalui metode bercerita. Data yang diperoleh kemudian dioalah dengan metode uji prasyarat dan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *digital storytelling* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas III SDN 01 Klegen

Kata kunci:;keterampilan berbicara; media *digital storytelling* ;pembelajaran bahasa indonesia



PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa. Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya, dan hampir dapat dipastikan bahwa dalam kehidupan kita sehari-hari tidak terlepas dari kegiatan berbicara. Pada kenyataannya, yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang berbicara, masih banyak siswa yang kurang mampu mengekspresikan dirinya lewat kegiatan berbicara, misalnya siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran tentang berbicara, siswa seringkali malu ketika diminta untuk berbicara atau berbicara di depan kelas, bahkan ada siswa yang takut berdiri dan berbicara dihadapan teman – temannya (Kelly, 2015). Berbicara merupakan tindakan penting dalam hidup karena dengan berbicara dapat memudahkan dalam memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Lailiyah & Wulansari, 2016). Berbicara merupakan aktivitas penting dalam kehidupan karena dengan berbicara dapat berkomunikasi baik dengan orang lain. Keterampilan berbicara sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa, oleh karena itu proses pembelajaran berbicara akan menjadi mudah jika peserta didik terlibat aktif dalam berkomunikasi (Elvira *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 01 Klegen Madiun pada saat PLP di bulan Oktober-Desember 2022. Melalui observasi yang dilakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan siswa di sekolah yang muncul ketika melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu terlihat adanya masalah yang terjadi diakibatkan oleh cara mengajar guru yang menggunakan media *power point* yang terkesan monoton bagi peserta didik dan gambar yang kurang menarik minat siswa serta cara mengajar guru yang menyampaikan materi dengan ceramah dan tanya jawab saja, menyebabkan siswa kurang efektif dalam mengikuti pembelajaran. Terbukti dengan adanya siswa kurang aktif menyebabkan siswa cenderung malu-malu, merasa takut, dan tidak percaya diri dalam berbicara, sehingga siswa sulit untuk mengungkapkan apa yang ada di pikirannya. Aktivitas berbicara siswa juga masih rendah, banyak siswa tidak mau maju ke depan kelas karena masih rendah dalam menyampaikan pikiran mereka. Jadi saat menyampaikan suara mereka tidak jelas. Hal ini menyebabkan keterampilan berbicara siswa berkembang kurang baik dan hanya menunggu stimulus berupa pertanyaan dari guru. Selain itu penggunaan media pembelajaran masih kurang. Selama belajar, sebagian besar siswa cenderung tidak fokus dan beberapa siswa semangat di kelas. Ada beberapa siswa belum memahami materi yang diberikan guru. Pengkodisian lingkungan kelas sangat kurang, dikarenakan tidak ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Salah satu hal yang mendukung tercapainya pendidikan yang lebih baik yaitu penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran seharusnya memenuhi kriteria yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan yang dimiliki siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa belajar di kelas (Heriyana & Maureen, 2014). Guru tidak cukup jika menggunakan buku dan lisan untuk menyampaikan materi pelajaran. Dibutuhkan alat atau sarana

penyalur peran dari guru yaitu media. Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa menggambarkan sesuatu yang abstrak. Tanpa media pembelajaran, guru merasa kesulitan untuk menyampaikan materi pelajaran, maka peran media dalam pembelajaran sangatlah penting.

Permasalahan ini perlu di benahi dengan baik, dalam pembenahannya diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan antusias dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Salah satu cara untuk menstimulus kemampuan berbicara siswa kelas III di SDN 01 Klegen adalah dengan penggunaan media *digital storytelling*. *Digital storytelling* adalah suatu cerita yang dibuat dengan menggabungkan gambar, teks, efek suara, dan suara pengisi guna menceritakan kisah atau cerita tertentu. *Storytelling* adalah kegiatan berbicara lisan yang dirancang tidak hanya untuk mendengarkan tetapi terlibat didalam cerita (Khairoes & Taufina, 2019). Secara tidak langsung media *digital storytelling* mengajak pendengar membayangkan alur cerita yang disajikan dalam *digital storytelling*, *Digital storytelling* termasuk media interaktif, yang dapat menumbuhkan kreativitas, rasa ingin tahun dan ketertarikan (Fauyan, 2019).

Digital storytelling merupakan kombinasi dari seni dari seni bercerita dengan fitur multimedia yaitu grafik *digital*, teks, rekaman narasi suara, video dan musik yang menyajikan materi tertentu dengan durasi waktu tertentu yang dikemas dalam format digital. Sederhananya, digital storytelling yaitu mendongeng dengan teknologi *digital*. *Digital storytelling* dapat digunakan dalam beragam gaya belajar siswa, membangkitkan minat belajar siswa, meningkatkan perhatian siswa, serta melatih daya berbicara siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, jenis eksperimen yang digunakan yaitu Pre-Ekperimental Design. Desain pada penelitian ini adalah One Group Pretest–Posttest Design, desain ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diawali dengan pretest O_1 sebelum diberi perlakuan, kemudian posttest O_2 setelah diberikan perlakuan. X adalah lambang yang digunakan untuk menunjukkan perlakuan pada penelitian ini.

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan

O_1 : Pretest, tes awal sebelum diberikan perlakuan

O_2 : Posttest, tes akhir setelah diberi perlakuan

X : Perlakuan pemberian *digital storytelling*

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 01 Klegen. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 01 Klegen, karena

sampel relatif kecil maka peneliti ini menggunakan total sampling yang berjumlah 28 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yang sudah teruji jenis tes yang digunakan berupa tes subjektif berbentuk praktek berbicara. Kemudian data hasil tes di analisis dengan uji prasyarat dengan Klomogorov-Smirnov, untuk melihat apakah data berdistribusi normal. Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan uji t-test. Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan t-test Paired Samples Test, untuk mengetahui efektivitas media *digital storytelling* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD.

HASIL PENELITIAN

Data hasil dari penelitian tersebut dianalisis untuk menggambarkan pretest keterampilan berbicara siswa sebelum di berikan perlakuan dan dilakukan posttest sesudah diberikan perlakuan berupa media *digital storytelling*.

1. Data Nilai Pretes Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan

Berikut ini adalah data hasil pretes siswa diperoleh melalui tes keterampilan berbicara sebelum di berikan perlakuan dengan menggunakan media *digital storytelling* pada 28 subjek siswa. Data hasil pretes dapat di lihat dalam tabel di bawah ini.

Deskripsi	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	28	28
Nilai Terendah	40	48
Nilai Tertinggi	60	72
Rata-Rata	49.57	59.29

Berdasarkan tabel data hasil pretes diatas dapat diketahui, rata-rata (Mean) hasil penilaian siswa kelas III SDN 01 Klegen setelah dilakukan pretes adalah 49,57

dari skor ideal 100. Skor maksimum yang dicapai murid adalah 60 dan skor minimum

40, yang berarti bahwa skor hasil keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa

Indonesia siswa di SDN 01 Klegen, Kota Madiun, tersebar dari skor minimum 40

sampai skor maksimum 60.

2. Data Nilai Postes Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Diberi Perlakuan

Perolehan data hasil postes siswa diperoleh melalui tes keterampilan berbicara, sesudah di berikannya perlakuan berupa media *digital storytelling*. Data

hasil

posttest dapat di lihat dalam tabel di bawah ini,

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	28	28
Nilai Terendah	40	72
Nilai Tertinggi	64	100
Rata-Rata	50,71	83,86

Berdasarkan tabel data hasil postes diatas dapat diketahui, rata-rata (Mean) hasil penilaian siswa kelas III SDN 01 Klegen adalah 83,86 dari skor ideal 100.

Skor

maksimum yang dicapai murid adalah 100 dan skor minimum 72, yang berarti bahwa

skor hasil *pretest* keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III di SDN 01 Klegen, Kota Madiun, tersebar dari skor minimum 72 sampai skor

maksimum 100.

Tabel Uji Normalitas Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti			Statisti		
	Kelas	c	df	Sig.	c	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.165	28	.048	.929	28	.059
	Posttest Eksperimen	.136	28	.199	.933	28	.072
	Pretest Kontrol	.187	28	.014	.943	28	.128
	Posttest Kontrol	.162	28	.057	.955	28	.260

Setelah mendapatkan data hasil dari penelitian, langkah selanjutnya adalah pengolahan data. Data yang digunakan untuk uji-t harus berdistribusi normal.

Suatu

distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikansinya $> 0,05$, sebaliknya jika taraf

signifikansinya $< 0,05$ maka suatu distribusi dikatakan tidak normal. Untuk menguji

normalitas uji yang digunakan adalah Kolmogorov-smirnov, data yang di uji adalah nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Uji kenormalan data memperoleh hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perbandingan data *pretest* kelas eksperimen diperoleh sig. $0,059 > 0,05$ sedangkan data *pretest*

kelas kontrol diperoleh sig. 0,128 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan data pretest kelas eksperimen dan data kelas kontrol berdistribusi normal, karena hasil sig. > 0,05. Hasil uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen diperoleh sig. 0,072 > 0,05 sedangkan data *posttest* kelas kontrol diperoleh sig. 0,260 > 0,05 maka dapat disimpulkan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, karena hasil sig. > 0,05.

Tabel Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen (*Posttest*)

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar Speaking Skills	Based on Mean	3.778	1	54	.057
	Based on Median	3.879	1	54	.054
	Based on Median and with adjusted df	3.879	1	48.369	.055
	Based on trimmed mean	3.909	1	54	.053

Setelah uji normalitas dilakukan, yaitu uji homogenitas diperoleh hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh 0,057 > 0,05, maka kedua data tersebut dapat dikatakan homogen, karena nilai sig. > 0,05.

3. Uji Hipotesis

Tabel Uji Hipotesis

Kelas		Mean	N	Sig (2-tailed)
Hasil Keterampilan Berbicara	Pretest Eksperimen (<i>Digital Storytelling</i>)	50,71	28	0,000
	Posttest Eksperimen (<i>Digital Storytelling</i>)	83,86	28	
	Pretest Kontrol (<i>Power Point</i>)	49,57	28	0,000
	Posttest Kontrol (<i>Power Point</i>)	58,29	28	

Setelah uji prasyarat dilakukan, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dan data tersebut telah berdistribusi normal serta memiliki variansi yang sama (homogen), maka dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh mean *pretest* kelas eksperimen sebesar 50,71 dan mean *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,86. Mean *pretest* kelas kontrol sebesar 49,57 dan mean *posttest* kelas kontrol sebesar 58,29, maka terdapat perbedaan hasil tes siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, nilai sig. (2-tailed) kelas eksperimen adalah 0,000 < 0,05 dan kelas kontrol 0,000 < 0,05 maka H_0

ditolak dan H_a diterima. Jadi keputusan uji hipotesis pada penelitian ini dinyatakan bahwa “Terdapat perbedaan efektivitas antara media *Digital Storytelling* dengan media *Power Point* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 01 Klegen Kota Madiun.

Padmawati *et al.*, (2019), mengemukakan indikator keterampilan berbicara sebagai berikut :

Tabel Indikator Keterampilan Berbicara

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi
1.	Lafal	Siswa menyampaikan informasi dengan pengucapan yang jelas.
2.	Intonasi	Siswa menyampaikan informasi dengan intonasi yang benar.
3.	Kelancaran	Siswa yang fasih dapat berkomunikasi dengan lancar.
4.	Penampilan	Siswa menggunakan ekspresi untuk menyampaikan informasi.
5.	Ketetapan Isi Pembicaraan	Siswa menggunakan kalimat yang efektif untuk menyampaikan isi percakapan

PEMBAHASAN

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dalam menyampaikan pikiran, perasaan dilakukan dengan produksi arus sistem bunyi, yang pengucapannya memakai artikulasi guna menghasilkan intonasi yang beraneka ragam. Hal ini sejalan dengan pendapat (Putri & Putri, 2018) keterampilan berbicara (*speaking skills*) adalah kemampuan dalam memproduksi arus sistem bunyi artikulasi guna menyalurkan kebutuhan perasaan, keinginan, ataupun kehendak pada orang lain.

Penelitian ini dilaksanakan pada seluruh siswa kelas III SDN 01 Klegen Kota Madiun. Penelitian pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *digital storytelling*. Pembelajaran dengan media *power point* membuat siswa menjadi bosan dan membuat siswa tidak tertarik. Kejadian tersebut karena guru hanya menggunakan media pembelajaran *power point* sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara penuh. Kemudian kelas menjadi kurang menarik dan siswa cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran seperti halnya saat guru memberi pertanyaan, banyak dari siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan guru dan ketika pembelajaran berakhir siswa enggan menanyakan kembali materi yang mereka kurang pahami. Pembelajaran yang kurang menarik akan membuat siswa merasa bosan dan cenderung kurang fokus, karena siswa hanya sebagai pendengar tidak dilibatkan secara aktif. Hasil ini didukung Herlina & Saputra (2022) yang

memberikan temuan bahwa belajar menggunakan media *power point* yang biasa saja akan membuat siswa bosan karena hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengakibatkan hasil tes mereka rendah.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *digital storytelling* pada kelas eksperimen dan media *power point* pada kelas kontrol, diperoleh rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol sebesar 59,29, sedangkan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 83,86. Hasil data menunjukkan bahwa kelas eksperimen terdapat kenaikan rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah pembelajaran menggunakan media *digital storytelling*, sedangkan pada kelas kontrol terdapat sedikit kenaikan rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *digital storytelling* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara daripada menggunakan media *power point*. Hasil ini di dukung Zamzam (2020) yang memberikan temuan bahwa metode yang menarik harus diterapkan di dalam kelas untuk menarik siswa dalam pembelajaran berbicara. Peneliti menilai dengan melibatkan sumber belajar digital akan menarik perhatian siswa dalam bentuk penceritaan digital. *Digital storytelling* yang dibentuk oleh kemajuan teknologi dapat menjadi salah satu media yang cocok dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara khususnya dalam menceritakan kembali sebuah cerita. Oleh karena itu, *digital storytelling* dianggap sebagai media yang direkomendasikan untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Kemudian Syafryadin & Salniwati (2019) juga mengungkapkan keefektivan *digital storytelling* terhadap pemahaman mendengarkan siswa, mereka menyebutkan bahwa *digital storytelling* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, terdiri dari berbagai cerita di dalamnya yang berisi beberapa gambar yang indah di setiap agendanya. Dengan menerapkan *digital storytelling*, siswa juga memiliki kesempatan untuk berbicara dengan cara yang baik.

Penggunaan media *digital storytelling* efektif dalam keterampilan berbicara siswa juga diperkuat dengan uji hipotesis yang telah dilakukan yaitu uji normalitas, yang diperoleh hasil $0,072 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji homogenitas diperoleh hasil $0,057 > 0,05$ sehingga data tersebut memiliki variansi yang sama. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh data *mean pretest* pada kelas eksperimen sebesar 50,71 dan *mean posttest* pada kelas eksperimen sebesar 83,86. *Mean pretest* pada kelas kontrol sebesar 49,57 dan *mean posttest* kelas kontrol sebesar 59,29, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil tes siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, nilai *sig. (2-tailed)* kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$ dan kelas kontrol $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil tes keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III dengan menggunakan media *Digital Storytelling* dikatakan lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media *Power Point*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah di dilakukan menunjukan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN 01 Klegen, peningkatan tersebut dapat diketahui antaran nilai pretes yang semula sangat rendah. Hal ini dikarenakan siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang kurang

menarik, yang membuat siswa kurang termotivasi dalam meningkatkan keterampilan berbicaranya. Setelah diberikan perlakuan berupa media *digital storytelling* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada siswa yang lebih termotivasi dalam meningkatkan keterampilan dalam berbicara, peningkatan tersebut dapat diketahui berdasarkan nilai postes keterampilan berbicara yang meningkat dibandingkan pretest. Maka dapat disimpulkan terdapat keefektivan media *digital storytelling* terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas III SDN 01 Klegen

DAFTAR PUSTAKA

- Elvira, Fernanda Shella, Fenny Roshayanti, and Sunan Baedhowi. 2020. "Efektifitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4(3): 511–21.
- Fauyan, Muchamad. 2019. "Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6(2): 177–90.
- Heriyana, Wina, and Y Irena Maureen. 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): 1–9.
- Herlina, Pina, and Erwin Rahayu Saputra. 2022. "Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(2): 1800–1809.
- Kelly, Victor. 2015. "Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Menggunakan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Di Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 4(12).
- Khairoes, Desmarita, and Taufina Taufina. 2019. "Penerapan Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3(4): 1038–46.
- Lailiyah, Nur, and Widi Wulansari. 2016. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Diskusi Kelompok Model Tanam Paksa Siswa Kelas X Pemasaran 1 SMK PGRI 2 Kediri." *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik* 1(2): 166–73.
- Padmawati, Kadek Dwi, Ni Wayan Arini, and Kadek Yudiana. 2019. "Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas v Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Journal for Lesson and Learning Studies* 2(2): 190–200.
- Putri, Rini Fadhillah, and Rizqy Fadhlina Putri. 2018. "Keterampilan Berbicara Mahasiswa Dengan Integrasi Media Screencast o Matic Dengan Pembelajaran Inkuiri." *Wahana Inovasi* 7(2): 15–22.
- Syafryadin, Haryani, and ARAP Salniwati. 2019. "Digital Storytelling

Implementation for Enhancing Students' Speaking Ability in Various Text Genres.” *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)* 8(4): 3147–51.

Zamzam, Fadhilah. 2020. “Digital Storytelling to Improve Speaking Skill.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3(3): 524–28.