
Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD

Jasminawati^{1,*}¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi; email: jasminawati@hamzanwadi.ac.id* Penulis Korespondensi: jasminawati@hamzanwadi.ac.id

Diterima: 22-07-2026
Direvisi: 16-08-2026
Disetujui: 26-08-2026
Diterbitkan: 31-08-2026
Versi Terkini: 31-08-2026
Hak Cipta: © 2026 oleh penulis. Naskah ini diajukan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike (CC BY-SA).

Abstrak: Artikel ini meninjau penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung peningkatan kemampuan menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Kajian dilakukan melalui narrative literature review terhadap penelitian empiris, meta-analisis, studi pengembangan, dan dokumen kebijakan pendidikan yang relevan, terutama publikasi 2020–2026. Literatur dianalisis secara tematik dengan memfokuskan pada karakteristik media digital, mekanisme dukungan terhadap proses menulis, hasil belajar yang dilaporkan, serta kondisi implementasinya di sekolah dasar. Sintesis menunjukkan bahwa media digital interaktif—terutama digital storytelling yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan aktivitas pengurutan cerita—berpotensi membantu siswa menghasilkan ide, mengorganisasikan alur, memperkaya kosakata, dan memperbaiki kualitas tulisan. Temuan meta-analisis juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis berkaitan dengan peningkatan kualitas dan kuantitas tulisan, meskipun besarnya efek dipengaruhi oleh jenis teknologi, genre tulisan, karakteristik peserta didik, dan desain pembelajaran. Dalam konteks kelas IV, media digital paling bermakna ketika digunakan sebagai scaffolding dalam tahapan pramenulis, penyusunan draf, revisi, dan publikasi, bukan sekadar sebagai alat penyaji materi. Kajian ini menegaskan bahwa kontribusi utama media digital terletak pada desain pedagogis yang menghubungkan multimodalitas dengan proses menulis. Implikasinya, guru perlu memilih media yang sederhana, interaktif, sesuai perkembangan siswa, dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: media digital interaktif; digital storytelling; pembelajaran Bahasa Indonesia; menulis narasi; sekolah dasar; literasi digital; kelas IV

1. Pendahuluan

Kemampuan menulis merupakan bagian penting dari literasi karena melalui kegiatan menulis siswa belajar mengorganisasikan gagasan, memilih kata, membangun hubungan antarkalimat, serta menyampaikan pengalaman dan pengetahuan kepada pembaca. Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan tersebut tidak berkembang hanya melalui pemberian tugas menulis, tetapi memerlukan pembelajaran yang memberikan contoh, stimulus, strategi, umpan balik, dan kesempatan untuk merevisi tulisan. Meta-analisis Kim et al. (2021) menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran menulis pada jenjang sekolah dasar memberikan efek positif terhadap kualitas, produktivitas, dan berbagai dimensi komposisi tulisan. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa pembelajaran menulis perlu dirancang sebagai proses yang eksplisit dan bertahap.

Kelas IV memiliki posisi penting karena berada pada Fase B dalam Kurikulum Merdeka. Pada fase ini, peserta didik diarahkan untuk memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif serta memaparkan pendapat secara lisan dan tertulis. Dokumen resmi pemerintah menempatkan kelas III–IV SD/MI pada Fase B dan menekankan kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar melalui beragam teks (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024). Dengan demikian, pembelajaran menulis di kelas IV perlu memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan gagasan secara lebih terstruktur, termasuk ketika menghasilkan teks narasi berdasarkan pengalaman, pengamatan, atau stimulus multimodal.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran menulis narasi adalah siswa mengalami kesulitan memulai tulisan, mengembangkan ide, menyusun urutan peristiwa, memilih kosakata, dan menjaga keterpaduan cerita. Kesulitan tersebut dapat menjadi lebih nyata ketika stimulus pembelajaran hanya berupa topik atau instruksi verbal. Dalam kondisi demikian, siswa harus membangun representasi cerita secara mandiri sebelum mampu mengubahnya menjadi teks. Media digital interaktif menawarkan salah satu alternatif karena informasi dapat disajikan melalui kombinasi kata, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas responsif.

Secara teoritis, penggunaan kombinasi representasi dalam pembelajaran perlu memperhatikan cara kerja sistem kognitif siswa. Mayer (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat mendukung pemahaman ketika kata dan gambar dirancang secara koheren dan tidak membebani kapasitas pemrosesan siswa. Mayer dan Fiorella (2021) juga menekankan pentingnya prinsip desain multimedia agar siswa melakukan pemrosesan aktif. Artinya, media digital interaktif tidak otomatis efektif hanya karena tampilannya menarik. Media harus dirancang untuk mengarahkan perhatian siswa pada informasi penting dan membantu mereka melakukan aktivitas kognitif yang relevan dengan tujuan menulis.

Bukti empiris menunjukkan arah yang cukup konsisten, tetapi juga memperlihatkan adanya variasi. Wen dan Walters (2022), melalui meta-analisis terhadap penelitian teknologi dan kemampuan menulis siswa sekolah dasar, menemukan bahwa integrasi teknologi memberikan efek sedang terhadap kualitas tulisan dan efek kuat terhadap kuantitas tulisan. Mereka juga menunjukkan bahwa jenis integrasi teknologi dan genre tulisan dapat menjadi moderator. Dahl-Leonard et al. (2024), melalui meta-analisis terhadap 53 studi teknologi dalam pembelajaran literasi siswa K–5, menemukan efek positif secara keseluruhan, tetapi menegaskan bahwa masih diperlukan penelitian untuk mengetahui pendekatan yang efektif bagi kelompok siswa dan kondisi tertentu.

Pada konteks digital storytelling, sejumlah penelitian menunjukkan potensi yang lebih spesifik untuk kemampuan menulis. Munajah et al. (2023a) mengembangkan digital storytelling berbasis kearifan lokal untuk siswa sekolah dasar dan menguji efektivitasnya dalam pembelajaran menulis. Nuroh dan Adiyawati (2023) melaporkan pengaruh digital storytelling terhadap keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar. Mukarromah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa proyek digital storytelling dapat mendukung kemampuan menulis narasi, brainstorming, pengembangan kosakata, dan penyusunan alur cerita. Bukti tersebut memberikan dasar untuk melihat media digital interaktif sebagai scaffolding, bukan sekadar perangkat presentasi.

Meskipun demikian, masih terdapat ruang untuk memperjelas bagaimana media digital interaktif digunakan secara pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Sebagian penelitian berfokus pada digital storytelling sebagai produk atau proyek, sebagian lainnya pada keterampilan menulis secara umum atau bahasa kedua. Sementara itu, pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV memiliki konteks kurikuler dan karakteristik bahasa yang berbeda. Oleh karena itu, artikel ini memusatkan perhatian pada mekanisme penggunaan media digital interaktif untuk membantu siswa kelas IV menghasilkan teks narasi, sekaligus membandingkan temuan penelitian terdahulu untuk mengidentifikasi kondisi yang membuat penggunaan teknologi lebih bermakna.

Kontribusi artikel ini adalah menyusun sintesis konseptual dan empiris mengenai hubungan antara karakteristik media digital interaktif, tahapan proses menulis, dan hasil kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar. Artikel disusun dengan urutan: tinjauan pustaka dan penelitian terkait, metode kajian, hasil dan pembahasan sintesis literatur, perbandingan state of the art, serta kesimpulan dan implikasi.

2. Tinjauan Pustaka / Penelitian Terkait

2.1. Kemampuan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar

Menulis narasi dapat dipahami sebagai kegiatan menghasilkan teks yang menyajikan rangkaian peristiwa secara bermakna. Pada siswa sekolah dasar, kemampuan ini mencakup kemampuan menghasilkan ide, menentukan tokoh dan latar, mengurutkan peristiwa, mengembangkan konflik atau masalah sederhana, menyusun penyelesaian, serta menggunakan bahasa yang dapat dipahami pembaca. Kualitas tulisan tidak hanya ditentukan oleh jumlah kata, tetapi juga oleh organisasi gagasan, pilihan kata, kelancaran kalimat, serta ketepatan mekanik. Temuan Kim et al. (2021) memperlihatkan bahwa pembelajaran menulis yang bersifat multikomponen cenderung memberikan hasil lebih baik daripada pembelajaran yang hanya berfokus pada satu aspek teknis.

Dalam konteks kelas IV, pembelajaran menulis narasi sebaiknya memberikan jembatan antara pengalaman konkret siswa dan representasi tertulis. Siswa dapat diminta mengamati gambar berurutan, menonton video pendek, mendiskusikan tokoh dan peristiwa, menyusun peta cerita, kemudian mengembangkan peta tersebut menjadi paragraf. Tahapan semacam ini membantu mengurangi beban siswa ketika harus menghasilkan teks dari topik yang terlalu abstrak.

2.2. Media Digital Interaktif dan Digital Storytelling

Media digital interaktif dalam artikel ini merujuk pada media pembelajaran yang menggunakan perangkat digital dan memungkinkan siswa menerima informasi melalui lebih dari satu representasi serta memberikan respons terhadap materi. Bentuknya dapat berupa video interaktif, komik digital, presentasi bercabang, permainan urutan cerita, kuis, maupun digital storytelling. Digital storytelling menjadi salah satu bentuk yang paling relevan karena menghubungkan unsur cerita dengan gambar, suara, teks, dan proses produksi atau interpretasi digital.

Mayer (2020) menjelaskan bahwa pesan multimedia yang dirancang berdasarkan prinsip kognitif dapat membantu siswa mengintegrasikan informasi verbal dan visual. Dalam pembelajaran menulis, prinsip ini dapat diterapkan dengan menyajikan stimulus visual yang mendukung proses pembentukan representasi cerita. Namun, penggunaan terlalu banyak elemen dekoratif dapat menjadi beban kognitif. Karena itu, interaktivitas harus diarahkan pada aktivitas yang mendukung tujuan menulis, misalnya memilih urutan peristiwa, mengidentifikasi tokoh, menentukan latar, memilih kosakata, dan memberikan alasan atas pilihan alur.

Digital storytelling juga memiliki dimensi proses. Siswa tidak hanya mengonsumsi cerita digital, tetapi dapat merancang, menulis, merevisi, dan mempublikasikan cerita. Munajah et al. (2023b) menunjukkan pentingnya bahan ajar digital storytelling yang relevan dengan kebutuhan guru dan siswa. Ferdiansyah (2024) menunjukkan bahwa digital storytelling berbasis genre dapat digunakan secara kolaboratif dalam konteks sekolah dasar Indonesia. Korosidou dan Griva (2024) juga menemukan bahwa digital storytelling dapat digunakan untuk mendorong pendekatan pembelajaran menulis yang lebih berpusat pada peserta didik.

2.3. Mekanisme Pedagogis Media Digital terhadap Menulis

Berdasarkan sintesis literatur, pengaruh media digital terhadap kemampuan menulis dapat dijelaskan melalui setidaknya empat mekanisme. Pertama, media menyediakan stimulus multimodal yang memperkaya sumber ide. Kedua, media membantu organisasi gagasan melalui urutan gambar, peta cerita, atau struktur digital. Ketiga, interaktivitas memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat keputusan dan memperoleh umpan balik. Keempat, media digital menyediakan ruang untuk revisi dan publikasi sehingga proses menulis tidak berhenti pada produk pertama.

Mekanisme tersebut konsisten dengan temuan Wen dan Walters (2022) bahwa efek teknologi berbeda menurut jenis integrasi dan genre tulisan. Dengan demikian, teknologi bukan variabel yang bekerja secara seragam. Media digital interaktif lebih mungkin bermanfaat ketika aktivitas digital memiliki hubungan langsung dengan tuntutan kognitif dalam menulis. Pada narasi, misalnya, pengurutan peristiwa dan visualisasi tokoh lebih relevan daripada sekadar menampilkan teks materi dalam bentuk slide.

3. Metode Penelitian

Artikel ini menggunakan narrative literature review dengan pendekatan sintesis tematik. Pendekatan ini dipilih karena tujuan artikel bukan menghasilkan ukuran efek baru, melainkan mengintegrasikan temuan penelitian mengenai penggunaan teknologi digital dan digital storytelling dalam pembelajaran menulis siswa sekolah dasar. Literatur yang dipertimbangkan terutama berasal dari publikasi tahun 2020–2026, dengan beberapa sumber lebih awal digunakan sebagai landasan teori yang bersifat fundamental.

Sumber literatur diidentifikasi dari artikel jurnal, meta-analisis, prosiding ilmiah, dan dokumen resmi pendidikan yang dapat diverifikasi. Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran meliputi digital interactive media, digital storytelling, narrative writing, writing skills, elementary school, primary education, Indonesian language learning, technology integration, dan multimodal literacy. Literatur dipilih berdasarkan relevansi dengan tiga fokus: (1) kemampuan menulis siswa sekolah dasar, (2) penggunaan media atau teknologi digital dalam pembelajaran bahasa/literasi, dan (3) konteks narasi atau storytelling.

Kriteria inklusi meliputi: penelitian membahas siswa sekolah dasar atau jenjang yang setara; intervensi atau objek kajian berkaitan dengan teknologi/media digital; hasil penelitian memuat kemampuan menulis atau keterampilan literasi yang relevan; dan publikasi memiliki informasi bibliografis yang dapat diverifikasi. Studi yang hanya membahas mahasiswa, pendidikan tinggi, atau teknologi tanpa hubungan dengan pembelajaran bahasa dikeluarkan dari sintesis utama. Analisis dilakukan dengan membaca tujuan, metode, karakteristik media, hasil, keterbatasan, dan implikasi setiap sumber, kemudian mengelompokkannya ke dalam tema yang sama.

Karena artikel ini merupakan kajian literatur, tidak ada pengumpulan data primer dari siswa dan tidak dilakukan uji statistik terhadap skor pretest-posttest. Oleh sebab itu, istilah peningkatan dalam artikel merujuk pada pola temuan penelitian terdahulu, bukan klaim bahwa peningkatan telah diuji pada satu kelas tertentu melalui penelitian lapangan baru.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Peta Temuan Literatur

Hasil sintesis menunjukkan bahwa media digital yang digunakan untuk pembelajaran menulis di sekolah dasar dapat dikelompokkan menjadi empat bentuk utama: digital storytelling, media visual-interaktif, platform kolaboratif/produksi digital, dan teknologi multimodal berbasis aplikasi. Di antara bentuk tersebut, digital storytelling paling dekat dengan tujuan menulis narasi karena struktur media secara langsung berkaitan dengan tokoh, latar, peristiwa, alur, dan penyelesaian.

Tabel. 1. Studi Media Digital

Sumber	Desain	Fokus	Temuan utama
Wen & Walters (2022)	Meta-analisis	Teknologi–menulis SD	Efek sedang pada kualitas dan kuat pada kuantitas tulisan; jenis teknologi dan genre menjadi moderator.
Kim et al. (2021)	Meta-analisis	Pembelajaran menulis	Intervensi menulis memberi efek positif; pembelajaran multikomponen lebih menjanjikan.
Munajah et al. (2023)	Pengembangan/eksperimen	Digital storytelling kelas IV	Digital storytelling berbasis kearifan lokal dikembangkan dan diuji untuk mendukung menulis cerita.
Nuroh & Adiyawati (2023)	Pre-eksperimen	Digital storytelling	Melaporkan perbedaan kemampuan menulis cerita setelah penggunaan digital storytelling.
Dahl-Leonard et al. (2024)	Meta-analisis	Teknologi–literasi K–5	Efek positif keseluruhan teknologi terhadap hasil literasi, tetapi faktor kondisi dan desain perlu diperhatikan.
Korosidou & Griva (2024)	Studi kelas	Digital storytelling	Mendukung pembelajaran menulis yang berpusat pada siswa dan pengalaman multimodal.
Mukarromah et al. (2025)	Kuasi-eksperimen	Proyek digital storytelling	Menunjukkan potensi peningkatan penulisan narasi, brainstorming, kosakata, dan koherensi alur.
Rizkiah et al. (2026)	Systematic literature review	Teknologi–menulis SD Indonesia	Menunjukkan potensi digital storytelling, platform kolaboratif, LMS, dan aplikasi berbasis AI, disertai kendala fasilitas dan kompetensi guru.

4.2. Bagaimana Media Digital Interaktif Mendukung Penulisan Narasi?

Sintesis menunjukkan bahwa manfaat pertama media digital adalah membantu siswa pada tahap pramenulis. Ketika siswa melihat rangkaian gambar atau video yang memiliki urutan peristiwa, mereka memiliki bahan konkret untuk dideskripsikan dan dikembangkan. Pada tahap ini guru dapat menggunakan pertanyaan seperti siapa tokohnya, di mana kejadian berlangsung, apa yang terjadi lebih dahulu, masalah apa yang muncul, dan bagaimana masalah diselesaikan. Aktivitas tersebut mengubah proses menulis dari kegiatan yang abstrak menjadi proses pengorganisasian pengalaman.

Manfaat kedua berkaitan dengan organisasi teks. Narasi membutuhkan hubungan temporal dan kausal antarkeadaan. Media digital dapat menyajikan fitur drag-and-drop atau kartu digital untuk mengurutkan peristiwa. Setelah urutan terbentuk, siswa dapat mengembangkan setiap bagian menjadi kalimat dan paragraf. Strategi ini sejalan dengan temuan penelitian tentang digital storytelling yang menunjukkan peningkatan pada organisasi gagasan dan unsur cerita. Dengan demikian, interaktivitas memiliki fungsi scaffolding terhadap struktur teks.

Manfaat ketiga adalah pengembangan kosakata dan ekspresi. Visual dan audio dapat memberikan konteks makna yang membantu siswa memahami dan memilih kata yang sesuai. Akan tetapi, guru perlu menghindari penyediaan seluruh kosakata siap pakai karena hal tersebut dapat mengurangi kesempatan siswa untuk bereksplorasi. Media sebaiknya memberikan stimulus dan pilihan terbatas, kemudian siswa tetap melakukan proses pemilihan dan pengembangan bahasa.

Manfaat keempat adalah revisi. Dalam pembelajaran konvensional, revisi sering kali tidak dilakukan secara memadai karena keterbatasan waktu. Media digital dapat membantu guru menampilkan draf, memberikan komentar, atau menyediakan checklist sederhana mengenai struktur narasi, kelengkapan peristiwa, penggunaan kata penghubung, dan ejaan. Dengan demikian, teknologi dapat mendukung writing process, bukan hanya menghasilkan produk akhir.

4.3. Kondisi yang Menentukan Efektivitas

Literatur juga menunjukkan bahwa keberadaan teknologi saja tidak cukup. Dahl-Leonard et al. (2024) menemukan efek positif teknologi-delivered literacy instruction secara umum, tetapi menegaskan perlunya penelitian yang lebih rinci untuk mengetahui apa yang efektif bagi siapa dan dalam kondisi apa. Wen dan Walters (2022) juga menemukan variasi berdasarkan jenis integrasi teknologi dan genre tulisan. Temuan tersebut berarti guru perlu memilih media berdasarkan tujuan pembelajaran, bukan berdasarkan popularitas aplikasi.

Kualitas desain media menjadi faktor penting. Media yang terlalu ramai, memiliki animasi yang tidak relevan, atau menyediakan terlalu banyak informasi dapat mengganggu perhatian siswa. Prinsip koherensi, signaling, segmenting, dan temporal/spatial contiguity dari teori pembelajaran multimedia dapat digunakan sebagai pertimbangan desain (Mayer, 2020; Mayer & Fiorella, 2021). Untuk siswa kelas IV, tampilan sebaiknya sederhana, navigasi jelas, instruksi singkat, dan aktivitas disusun bertahap.

Faktor guru juga menentukan. Munajah et al. (2023) menunjukkan adanya kebutuhan guru terhadap bahan ajar digital storytelling yang sesuai dengan pembelajaran menulis. Sementara itu, kajian Rizkiah et al. (2026) menyoroti kendala fasilitas, kompetensi digital guru, dan kebutuhan pelatihan. Karena itu, implementasi media digital interaktif perlu disertai penguatan kapasitas guru dan penyediaan alternatif aktivitas ketika perangkat atau koneksi internet tidak tersedia.

4.4. Relevansi untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV

Untuk kelas IV, media digital interaktif dapat dirancang dalam satu siklus pembelajaran menulis yang terdiri atas lima tahap. Tahap pertama adalah orientasi dan pemodelan, yaitu siswa mengamati cerita digital. Tahap kedua adalah eksplorasi, yaitu siswa mengidentifikasi tokoh, latar, urutan kejadian, dan masalah. Tahap ketiga adalah konstruksi, yaitu siswa membuat peta cerita dan mengembangkan draf. Tahap keempat adalah revisi, yaitu siswa memeriksa organisasi, pilihan kata, kalimat, dan ejaan. Tahap kelima adalah publikasi, yaitu siswa membacakan atau menampilkan cerita dalam bentuk digital sederhana.

Tabel 2 Relevansi Media dalam Pembelajaran

Tahap	Aktivitas siswa	Fungsi media digital	Produk
Orientasi	Mengamati cerita/video pendek	Memberikan konteks dan stimulus	Catatan awal
Eksplorasi	Mengidentifikasi tokoh, latar, dan peristiwa	Pertanyaan interaktif dan gambar berurutan	Peta unsur cerita
Konstruksi	Menyusun alur dan draf	Story map/urutan digital	Draf narasi
Revisi	Menilai dan memperbaiki tulisan	Checklist/komentar digital	Teks revisi
Publikasi	Membacakan/menampilkan cerita	Presentasi atau digital storytelling sederhana	Narasi final

5. Perbandingan

Perbandingan penelitian terdahulu menunjukkan tiga kecenderungan. Pertama, penelitian meta-analisis memberikan bukti bahwa teknologi dapat mendukung hasil menulis dan literasi, tetapi efeknya bervariasi menurut karakteristik intervensi (Kim et al., 2021; Wen & Walters, 2022; Dahl-Leonard et al., 2024). Kedua, penelitian digital storytelling menunjukkan bahwa media yang menggabungkan

unsur cerita dan multimodalitas lebih dekat dengan kebutuhan menulis narasi dibandingkan teknologi yang hanya berfungsi sebagai pengolah teks. Ketiga, penelitian di Indonesia mulai memperlihatkan penggunaan digital storytelling berbasis kearifan lokal, kolaborasi, dan proyek digital, tetapi penelitian yang secara khusus memetakan mekanisme penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV masih relatif terbatas.

Kebaruan konseptual yang ditawarkan artikel ini terletak pada penempatan media digital interaktif sebagai scaffolding sepanjang proses menulis, bukan hanya sebagai media penyajian. Sintesis menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menulis sebaiknya dilihat melalui perubahan pada beberapa aspek: kemampuan menghasilkan ide, organisasi alur, pengembangan tokoh dan latar, pilihan kata, konstruksi kalimat, serta mekanik tulisan. Dengan kerangka tersebut, guru dan peneliti dapat mengevaluasi media berdasarkan fungsi pedagogis setiap fitur.

Tabel 3. Tabel Perbandingan

Dimensi	Pendekatan terdahulu yang umum	Arah yang disarankan
Fungsi teknologi	Media presentasi	Scaffolding proses menulis
Stimulus	Teks atau gambar tunggal	Multimodal dan berurutan
Aktivitas siswa	Menonton/membaca	Mengamati, memilih, mengurutkan, menulis, merevisi
Penilaian	Skor produk akhir	Produk + proses dan aspek tulisan
Konteks	Teknologi umum	Konteks Bahasa Indonesia dan pengalaman siswa
Peran guru	Penyaji materi	Perancang pengalaman belajar dan pemberi umpan balik

6. Kesimpulan

Berdasarkan sintesis literatur, penggunaan media digital interaktif memiliki potensi untuk mendukung peningkatan kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar, termasuk siswa kelas IV. Bukti penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas tulisan, sementara digital storytelling secara khusus membantu siswa mengembangkan ide, mengorganisasikan alur, memperkaya kosakata, dan membangun pengalaman menulis yang lebih bermakna. Namun, manfaat tersebut tidak muncul secara otomatis dari penggunaan teknologi. Efektivitas sangat bergantung pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kualitas desain multimedia, aktivitas kognitif siswa, peran guru, dan kondisi implementasi.

Implikasi praktisnya adalah media digital interaktif sebaiknya dirancang sebagai bagian dari proses menulis yang mencakup pramenulis, penyusunan draf, revisi, dan publikasi. Untuk kelas IV, penggunaan gambar berurutan, video pendek, story map, pertanyaan interaktif, dan checklist revisi dapat menjadi bentuk scaffolding yang relatif mudah diterapkan. Penelitian berikutnya perlu menguji rancangan tersebut secara empiris pada kelas IV dengan desain kuasi-eksperimental atau mixed methods, menggunakan rubrik penilaian tulisan yang tervalidasi dan analisis terhadap aspek-aspek tulisan secara terpisah. Keterbatasan artikel ini adalah tidak menggunakan data primer sehingga kesimpulan tentang efektivitas tidak dapat menggantikan bukti eksperimen lapangan.

Kontribusi Penulis: Konseptualisasi, kajian literatur, analisis sintesis, dan penulisan draf dilakukan oleh penulis utama.

Pendanaan: Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.

Pernyataan Ketersediaan Data: Artikel ini merupakan kajian literatur dan tidak menghasilkan dataset primer. Sumber literatur yang dianalisis tercantum dalam daftar pustaka.

Ucapan Terima Kasih: Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak yang mendukung penyusunan kajian ini.

Konflik Kepentingan: Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan.

Daftar Pustaka

- Dahl-Leonard, K., Hall, C., & Peacott, D. (2024). A meta-analysis of technology-delivered literacy instruction for elementary students. *Educational Technology Research and Development*, 72, 1507–1538. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10354-0>
- Demirbaş, İ. (2023). The effect of digital stories on primary school students' creative writing skills. *Education and Information Technologies*, 28(4), 1–29. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11440-7>
- Ferdiansyah, S. (2024). Collaborative genre-based digital storytelling of English as a foreign language: A case of an Indonesian primary school. *Education* 3–13, 52(8), 1594–1601. <https://doi.org/10.1080/03004279.2023.2205437>
- Kim, Y.-S. G., Yang, D., Reyes, M., & Connor, C. (2021). Writing instruction improves students' writing skills differentially depending on focal instruction and children: A meta-analysis for primary grade students. *Educational Research Review*, 34, 100408. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100408>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia fase A–F untuk SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK/MAK. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Korosidou, E., & Griva, E. (2024). Fostering students' L2 writing skills and intercultural awareness through digital storytelling in elementary education. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(5), 585–597. <https://doi.org/10.26822/iejee.2024.355>
- Kritsotaki, K., Castro-Kemp, S., & Kamenopoulou, L. (2024). Digital storytelling: An educational approach for enhancing dyslexic children's writing skills, critical and cultural learning. *Journal of Research in Special Educational Needs*. <https://doi.org/10.1111/1471-3802.12722>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2021). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Mukarromah, N., Lidyasari, A. T., & Pangestu, R. F. (2025). Enhancing elementary students' narrative writing skills through digital storytelling projects. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 17(2), 58–66. <https://doi.org/10.18844/wjet.v17i2.9345>
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti. (2023a). Teachers' perceptions on the need to use digital storytelling based on local wisdom to improve writing skills. *South African Journal of Childhood Education*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.4102/sajce.v13i1.1314>
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti. (2023b). Usage digital storytelling based on local wisdom (DSLW): Improving story writing skills. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 18(3), 605–621. <https://doi.org/10.18844/cjes.v18i3.8792>
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti. (2023c). The use of digital storytelling to improve students' writing skills. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 579–585. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.01.006>
- Nuroh, E. Z., & Adiyawati, F. F. (2023). The influence of digital storytelling on story writing skills of class II elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 357–369. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i2.18582>
- Pratiwy, A., Meilanti, D., Dina, Sari, W., & Sulastri, S. (2026). Analisis penggunaan digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44587>
- Rizkiah, A., Salim, H., & Sopandi, W. (2026). Technology integration in writing instruction for elementary school student in Indonesia: A systematic literature review. *Proceedings of the International Conference on Elementary Education*, 8(1), 470–487.
- Tayibu, K. N. (2025). Kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar melalui strategi digital storytelling. *Journal of Integrative Elementary Education*, 1(1), 24–31.
- Thompson, J., & Childers, G. (2021). The impact of learning to code on elementary students' writing skills. *Computers & Education*, 175, 104336.
- Ting, C., & Shukor, N. A. (2025). Effects of peer learning on pupils' learning performance and creativity in English writing skills using digital storytelling. *Sains Humanika*, 14(3-2). <https://doi.org/10.11113/sh.v14n3-2.2025>
- Wen, X., & Walters, S. M. (2022). The impact of technology on students' writing performances in elementary classrooms: A meta-analysis. *Computers and Education Open*, 3, 100082. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100082>
- Arita, S. P. (2026). The effect of AI-assisted multimodal storytelling on elementary school students' narrative writing skills. *Etnopedagogi: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(3). <https://doi.org/10.62945/etnopedagogi.v3i3.892>