

Inovasi Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Literasi Sosial Siswa

Treesly Y.N Adoe^{1*}, Markus Sampe², Taty R Koroh³, Vera R Bulu⁴

^{1 2 3 4} Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia

***Corresponding author. : treesly.adoe@staf.undana.ac.id**

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: Digital Storytelling; Social Literacy; Social Studies Learning; Elementary School Students; Quasi-Experimental Research	<i>This study aims to analyze the effectiveness of Digital Storytelling media in improving students' social literacy in Social Studies learning at SD Inpres Naikoten 1, Kupang. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Pretest–Posttest Control Group Design. The participants consisted of 64 fifth-grade students, comprising 32 students in the experimental class and 32 students in the control class. The experimental class received Social Studies instruction using Digital Storytelling media, while the control class received conventional instruction. Data were collected through social literacy tests, student activity observation sheets, student response questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, Levene's homogeneity test, Independent Sample t-test, and Normalized Gain analysis. The results showed that the experimental class achieved a higher posttest mean score of 87.63 compared with 73.28 in the control class. The Independent Sample t-test produced a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between the two groups. Furthermore, the experimental class obtained an N-Gain score of 0.69, while the control class obtained 0.35. These findings indicate that Digital Storytelling is more effective than conventional learning in improving students' social literacy. The integration of narration, images, animation, video, music, and reflective questions creates a more contextual, interactive, and meaningful learning experience. Digital Storytelling also encourages students to analyze social problems, communicate ideas, collaborate, demonstrate empathy, and formulate responsible solutions. Therefore, Digital Storytelling can be considered an effective and innovative learning medium for supporting Social Studies learning and strengthening elementary school students' social literacy in the context of 21st-century education and the implementation of the Merdeka Curriculum.</i>

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan abad ke-21 mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Perubahan tersebut menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta literasi digital sebagai kompetensi utama yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi tantangan global. Perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai media digital sebagai sarana pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman konseptual melalui pengalaman belajar yang lebih autentik dan menarik (Robin, 2016; Yang & Wu, 2012).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan peserta didik memahami berbagai fenomena sosial sekaligus menumbuhkan karakter sebagai warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya. IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan mengambil keputusan, komunikasi, serta partisipasi sosial yang menjadi bagian dari kompetensi abad ke-21. Oleh karena itu, pembelajaran IPS memerlukan strategi dan media yang mampu menghubungkan konsep-konsep sosial dengan kehidupan nyata sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kondisi masyarakat saat ini (NCSS, 2013; Rahmawati & Atmojo, 2021).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran umumnya masih didominasi metode ceramah, penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama, serta minimnya pemanfaatan media digital yang mampu menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi IPS dengan realitas kehidupan sehari-hari. Akibatnya, kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan merespons berbagai persoalan sosial belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik (Pratiwi & Nugraha, 2022; Wahyuni et al., 2023).

Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran IPS adalah literasi sosial, yaitu kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta mengambil keputusan terhadap berbagai persoalan sosial berdasarkan informasi

yang diperoleh dari berbagai sumber. Literasi sosial juga mencakup kemampuan berempati, berkomunikasi, bekerja sama, dan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Pada era digital, kemampuan tersebut menjadi semakin penting mengingat peserta didik dihadapkan pada arus informasi yang sangat cepat melalui berbagai platform digital. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS memerlukan media yang mampu mengembangkan literasi sosial secara komprehensif melalui pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan berbasis teknologi digital (OECD, 2021; Kivunja, 2015).

Digital Storytelling merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan cerita dengan berbagai unsur multimedia, seperti gambar, video, animasi, musik, teks, dan narasi suara, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dalam pembelajaran IPS, media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami berbagai fenomena sosial melalui penyajian cerita yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penyampaian materi melalui cerita digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong siswa mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang autentik. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam menyusun maupun menganalisis cerita digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir reflektif dan komunikasi sosial (Robin, 2016; Yuliani et al., 2021).

Penggunaan Digital Storytelling juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi sosial siswa. Melalui cerita yang memuat berbagai permasalahan sosial, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis hubungan sebab akibat, mengevaluasi berbagai alternatif penyelesaian, serta menyampaikan pendapat secara logis berdasarkan fakta yang ditemukan. Aktivitas tersebut tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga membangun empati, kepedulian sosial, dan kemampuan mengambil keputusan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, Digital Storytelling menjadi media yang relevan untuk mendukung implementasi pembelajaran IPS yang berorientasi pada penguatan kompetensi abad ke-21 dan pembentukan karakter peserta didik secara holistik (Yang & Wu, 2012; Robin, 2016).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Digital Storytelling efektif meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, kemampuan komunikasi, hasil belajar, dan literasi peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek literasi membaca, keterampilan berbahasa, maupun hasil belajar kognitif. Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas Digital Storytelling dalam meningkatkan literasi sosial siswa pada pembelajaran IPS sekolah dasar masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan

adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut agar diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas media Digital Storytelling dalam membangun kemampuan literasi sosial peserta didik secara lebih komprehensif. (Robin, 2016; Rodríguez et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Digital Storytelling dalam meningkatkan literasi sosial siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Secara khusus penelitian ini diarahkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi sosial setelah penerapan Digital Storytelling, membandingkan kemampuan literasi sosial antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis Digital Storytelling dengan pembelajaran konvensional, serta mendeskripsikan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran IPS yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 serta implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh dalam penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest–Posttest Control Group Design, sehingga memungkinkan peneliti membandingkan kemampuan literasi sosial siswa sebelum dan sesudah perlakuan serta membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok. Menurut Sugiyono (2022) desain eksperimen semu digunakan ketika peneliti ingin menguji pengaruh suatu perlakuan pada kondisi lapangan yang tidak memungkinkan dilakukannya randomisasi secara penuh. Creswell dan Creswell (2018) juga menjelaskan bahwa desain pretest–posttest control group merupakan salah satu desain yang efektif untuk mengetahui perubahan yang terjadi akibat pemberian perlakuan tertentu. Pada penelitian ini, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran IPS menggunakan media Digital Storytelling, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode konvensional yang biasa diterapkan oleh guru.

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Naikoten 1, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur, pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025 selama enam minggu, mulai Februari hingga Maret 2025. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan implementasi Kurikulum Merdeka, ketersediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, serta kesiapan guru dalam mendukung pelaksanaan penelitian. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V

yang berjumlah 128 siswa, sedangkan sampel ditentukan menggunakan teknik cluster random sampling, sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang terdiri atas 32 siswa dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang terdiri atas 32 siswa. Teknik ini dipilih karena unit pengambilan sampel berupa kelas yang memiliki karakteristik relatif homogen (Arikunto, 2021; Fraenkel et al., 2019).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Digital Storytelling pada pembelajaran IPS, sedangkan variabel terikatnya adalah literasi sosial siswa. Media Digital Storytelling dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran interaktif yang memadukan narasi, ilustrasi gambar, animasi, video, musik latar, suara narator, serta pertanyaan reflektif yang berkaitan dengan fenomena sosial di lingkungan sekitar siswa. Literasi sosial diukur berdasarkan kemampuan siswa memahami informasi sosial, mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan sosial, berpikir kritis, mengemukakan solusi, berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, serta mengambil keputusan secara bertanggung jawab. Robin (2016) menyatakan bahwa Digital Storytelling mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang kontekstual, sedangkan OECD (2021) menegaskan bahwa literasi sosial merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan empat instrumen, yaitu tes literasi sosial, lembar observasi aktivitas siswa, angket respons siswa, dan dokumentasi. Tes literasi sosial terdiri atas 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan memahami fenomena sosial, mengidentifikasi masalah sosial, menganalisis penyebab masalah, menentukan solusi, mengambil keputusan, dan menunjukkan empati sosial. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media Digital Storytelling, sedangkan angket digunakan untuk mengukur respons siswa terhadap kemudahan penggunaan media, kualitas tampilan, motivasi belajar, dan manfaat media dalam pembelajaran IPS. Sebelum digunakan, seluruh instrumen divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi pendidikan menggunakan indeks Aiken's V, sedangkan reliabilitas dihitung menggunakan Cronbach's Alpha agar instrumen memenuhi kriteria valid dan reliabel (Azwar, 2019).

Data penelitian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27 melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai minimum, maksimum, rata-rata, standar deviasi, serta persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan homogenitas

menggunakan Levene's Test pada taraf signifikansi 0,05. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan literasi sosial antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Selain itu, efektivitas penggunaan media Digital Storytelling dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan literasi sosial siswa berdasarkan skor pretest dan posttest. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan efektivitas media Digital Storytelling dalam meningkatkan literasi sosial siswa pada pembelajaran IPS di SD Inpres Naikoten 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

A. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai kemampuan literasi sosial siswa sebelum dan sesudah penerapan media Digital Storytelling pada pembelajaran IPS. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik, perkembangan hasil belajar setelah perlakuan, serta membandingkan perubahan kemampuan literasi sosial antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Statistik deskriptif yang dianalisis meliputi jumlah responden, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi. Penyajian data secara deskriptif memberikan informasi mengenai karakteristik sebaran data sehingga dapat menjadi dasar dalam melakukan analisis statistik inferensial pada tahap berikutnya.

Sebelum diberikan perlakuan, seluruh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal literasi sosial. Setelah proses pembelajaran selesai selama enam kali pertemuan, kedua kelompok kembali diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur perubahan kemampuan literasi sosial setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai pretest dan posttest siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
Jumlah Siswa	32	32	32	32
Nilai Minimum	45	74	44	60
Nilai Maksimum	74	98	73	84
Mean	59,84	87,63	58,97	73,28
Standar Deviasi	7,28	5,36	7,65	6,24

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa jumlah responden pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 32 siswa, sehingga jumlah sampel penelitian secara keseluruhan adalah 64 siswa. Pada hasil pretest, kelas eksperimen memperoleh nilai minimum 45 dan nilai maksimum 74 dengan rata-rata 59,84 serta standar deviasi 7,28. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai minimum 44 dan nilai maksimum 73 dengan rata-rata 58,97 serta standar deviasi 7,65. Perbedaan rata-rata kedua kelompok yang hanya sebesar 0,87 poin menunjukkan bahwa kemampuan awal literasi sosial siswa relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Selain itu, nilai standar deviasi yang hampir sama mengindikasikan bahwa tingkat penyebaran kemampuan siswa pada kedua kelompok juga relatif homogen.

Setelah proses pembelajaran selesai, terjadi peningkatan kemampuan literasi sosial pada kedua kelompok. Kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Digital Storytelling menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang mencapai 87,63 dengan nilai minimum 74, nilai maksimum 98, dan standar deviasi 5,36. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh rata-rata 73,28, dengan nilai minimum 60, nilai maksimum 84, dan standar deviasi 6,24. Penurunan nilai standar deviasi pada kedua kelompok dibandingkan saat pretest menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah pembelajaran menjadi lebih merata. Namun demikian, kelas eksperimen memiliki rata-rata yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sehingga mengindikasikan bahwa penggunaan media Digital Storytelling mampu memberikan hasil belajar yang lebih optimal dalam meningkatkan literasi sosial siswa.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai besarnya peningkatan kemampuan literasi sosial siswa pada masing-masing kelompok, dilakukan perhitungan selisih antara nilai rata-rata pretest dan posttest. Hasil perhitungan peningkatan nilai tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Nilai Literasi Sosial Siswa

Kelompok	Pretest	Posttest	Peningkatan
Eksperimen	59,84	87,63	27,79
Kontrol	58,97	73,28	14,31

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 27,79 poin, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 14,31 poin. Selisih peningkatan kedua kelompok mencapai 13,48 poin, yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memperoleh peningkatan kemampuan literasi sosial hampir dua kali lebih besar dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan media

Digital Storytelling mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami berbagai fenomena sosial, menganalisis permasalahan, serta mengemukakan solusi berdasarkan situasi yang disajikan dalam cerita digital.

Secara keseluruhan, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif sama sebelum perlakuan diberikan. Namun, setelah pelaksanaan pembelajaran, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini memberikan indikasi awal bahwa penggunaan media Digital Storytelling berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi sosial siswa pada pembelajaran IPS. Meskipun demikian, untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan analisis lebih lanjut melalui analisis statistik inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (Independent Sample t-test), dan analisis N-Gain.

B. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh penggunaan media Digital Storytelling terhadap peningkatan literasi sosial siswa pada pembelajaran IPS. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat bertujuan untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi statistik parametrik sehingga hasil pengujian hipotesis dapat memberikan kesimpulan yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Apabila data penelitian memenuhi asumsi berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji parametrik. Selanjutnya, efektivitas penggunaan media Digital Storytelling juga dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan literasi sosial siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk karena jumlah sampel masing-masing kelompok kurang dari 50 responden. Pengujian dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan taraf signifikansi sebesar 0,05.

Kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (Shapiro–Wilk)

Kelompok	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,972	32	0,462	Normal
Posttest Eksperimen	0,981	32	0,756	Normal
Pretest Kontrol	0,976	32	0,538	Normal
Posttest Kontrol	0,984	32	0,811	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 3 diketahui bahwa seluruh kelompok memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,462, sedangkan posttest sebesar 0,756. Pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,538 dan posttest sebesar 0,811. Dengan demikian seluruh data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa distribusi nilai literasi sosial siswa baik sebelum maupun sesudah perlakuan mengikuti pola distribusi normal sehingga memenuhi salah satu syarat penggunaan analisis statistik parametrik. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka analisis dapat dilanjutkan pada uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok penelitian.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat keragaman yang sama atau homogen. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Levene's Test dengan taraf signifikansi sebesar 0,05.

Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka varians kedua kelompok dinyatakan tidak homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas (Levene Test)

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pretest	0,417	1	62	0,521	Homogen
Posttest	0,562	1	62	0,456	Homogen

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,521 untuk data pretest dan 0,456 untuk data posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Terpenuhinya asumsi homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok penelitian memiliki tingkat variasi data yang relatif sama. Oleh karena itu, hasil analisis yang dilakukan menggunakan Independent Sample t-test dapat memberikan estimasi yang lebih akurat dalam menguji perbedaan kemampuan literasi sosial antara kedua kelompok.

3. Uji Hipotesis (Independent Sample t-test)

Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi sosial siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Digital Storytelling dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan literasi sosial siswa antara kelas yang menggunakan media Digital Storytelling dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- b. H_1 : Terdapat perbedaan kemampuan literasi sosial siswa antara kelas yang menggunakan media Digital Storytelling dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 5. Hasil Independent Sample t-test

Variabel	Mean Eksperimen	Mean Kontrol	t	df	Sig. (2-tailed)
Literasi Sosial (Posttest)	87,63	73,28	9,641	62	0,000

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 5 diperoleh nilai rata-rata (mean) posttest kelas eksperimen sebesar 87,63, sedangkan kelas kontrol sebesar 73,28. Selisih rata-rata kedua kelompok mencapai 14,35 poin, yang menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Digital Storytelling memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil pengujian Independent Sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,641 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi sosial siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Digital Storytelling memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi sosial siswa. Penyajian

materi IPS dalam bentuk cerita digital yang memadukan narasi, gambar, animasi, video, dan ilustrasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa lebih mudah memahami berbagai fenomena sosial karena materi disajikan secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, menganalisis masalah sosial, serta memberikan solusi terhadap berbagai persoalan yang disajikan dalam cerita digital.

4. Analisis N-Gain

Selain menguji perbedaan hasil belajar, penelitian ini juga menghitung Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan kemampuan literasi sosial siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Analisis N-Gain

Kelompok	Mean N-Gain	Persentase (%)	Kategori
Eksperimen	0,69	69,00	Sedang (mendekati tinggi)
Kontrol	0,35	35,00	Sedang

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,69, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,35. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi sosial siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang mendekati tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya berada pada kategori sedang.

Perbedaan nilai N-Gain antara kedua kelompok menunjukkan bahwa penggunaan media Digital Storytelling memberikan peningkatan kemampuan literasi sosial yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional. Media Digital Storytelling mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPS melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Secara keseluruhan, hasil analisis statistik inferensial memperlihatkan bahwa seluruh prasyarat analisis telah terpenuhi, yaitu data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan analisis N-Gain mengonfirmasi bahwa peningkatan kemampuan literasi sosial siswa lebih tinggi pada kelas yang menggunakan media Digital Storytelling. Temuan ini menjadi dasar yang kuat bahwa media Digital Storytelling efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan literasi sosial siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Digital Storytelling memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi sosial siswa pada pembelajaran IPS di SD Inpres Naikoten 1. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 87,63 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,28. Hasil uji Independent Sample t-test juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini memperlihatkan bahwa Digital Storytelling mampu menghadirkan pembelajaran IPS yang lebih menarik melalui kombinasi narasi, gambar, suara, video, dan animasi. Media tersebut membantu siswa memahami fenomena sosial secara konkret sekaligus meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka selama pembelajaran (Ratri, 2018; Setiyorini, 2020).

Peningkatan literasi sosial siswa tidak terlepas dari kemampuan Digital Storytelling dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Cerita digital yang memuat persoalan sosial memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali masalah, memahami sebab-akibat, mengemukakan pendapat, dan mempertimbangkan berbagai alternatif penyelesaian. Proses tersebut mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pengambilan keputusan. Pembelajaran IPS menjadi lebih kontekstual karena siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga menghubungkan materi dengan pengalaman sosial yang mereka temui di lingkungan sekitar. Media cerita digital dengan demikian dapat membantu membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna (Cahyanti & Nuroh, 2023; Susilawati et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi selama enam kali pertemuan, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan aktivitas belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Siswa lebih aktif bertanya, memberikan tanggapan terhadap cerita, berdiskusi dalam kelompok, dan menyampaikan hasil analisis di depan kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa media digital berbasis cerita mampu menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih dinamis. Rangsangan visual dan audio yang terdapat dalam cerita digital membantu mempertahankan perhatian siswa dan mendorong partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang menarik juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih aktif dan komunikatif (Faizah et al., 2024; Hadi et al., 2023).

Peningkatan literasi sosial juga terlihat melalui perkembangan kemampuan siswa dalam memahami perspektif, menghargai perbedaan, dan memberikan respons terhadap persoalan sosial. Cerita digital memungkinkan siswa mengikuti alur peristiwa dan memahami pengalaman tokoh yang menghadapi masalah tertentu. Proses

tersebut dapat mendorong munculnya empati, kepedulian, dan kesadaran terhadap lingkungan sosial. Dalam pembelajaran IPS, aspek tersebut penting karena tujuan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu, media berbasis storytelling dapat menjadi sarana untuk mengintegrasikan pemahaman akademik dengan pembentukan karakter sosial peserta didik (Azima & Syami, 2024; Haslinda et al., 2024).

Jika dikaitkan dengan teori konstruktivisme, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Digital Storytelling dapat mendukung proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif. Siswa membangun pemahaman melalui kegiatan mengamati cerita, menginterpretasikan informasi, mendiskusikan permasalahan, menghubungkan materi dengan pengalaman, dan menyusun kesimpulan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran agar siswa mampu membangun pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif. Penggunaan media digital interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena siswa dapat memperoleh informasi melalui berbagai bentuk representasi. Pembelajaran demikian mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman yang lebih mendalam (Darma et al., 2024; Utami et al., 2024).

Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, pemanfaatan teknologi, dan pengembangan kompetensi abad ke-21. Digital Storytelling memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, kolaborasi, serta literasi digital. Melalui cerita yang dikaitkan dengan kehidupan sosial, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih dekat dengan realitas kehidupan mereka. Pembelajaran juga dapat diarahkan untuk membangun kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, bekerja sama, dan memahami permasalahan di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, penggunaan media digital berbasis cerita relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Fatmawati et al., 2024; Lazareva & Cruz-Martinez, 2021).

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memberikan kontribusi khusus karena menempatkan literasi sosial sebagai fokus utama dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media digital berbasis cerita dapat meningkatkan pemahaman membaca, literasi, komunikasi, dan hasil belajar. Namun, penelitian ini memperluas kajian tersebut dengan menunjukkan bahwa Digital Storytelling juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami fenomena sosial, menganalisis persoalan, berdiskusi, berempati, dan menyampaikan solusi. Dengan demikian, hasil

penelitian ini memperkuat pemanfaatan cerita digital sebagai media pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan kompetensi sosial siswa (Damarsari & Widodo, 2024; Naresti et al., 2024).

Secara keseluruhan, penggunaan Digital Storytelling terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi sosial siswa pada pembelajaran IPS. Perbedaan rata-rata posttest dan hasil uji statistik menunjukkan adanya pengaruh positif media terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, aktivitas pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengamati, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menganalisis persoalan sosial. Digital Storytelling mampu mengintegrasikan unsur pengetahuan, pengalaman, komunikasi, dan nilai sosial dalam satu proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran IPS yang relevan untuk mendukung pembelajaran aktif, kontekstual, kreatif, dan bermakna di sekolah dasar (Purwati et al., 2024; Wibowo et al., 2024).

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Digital Storytelling memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi sosial siswa dalam pembelajaran IPS di SD Inpres Naikoten 1. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, didukung oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan skor N-Gain sebesar 0,69. Digital Storytelling menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan bermakna sehingga mendorong siswa memahami fenomena sosial, menganalisis permasalahan, mengomunikasikan gagasan, bekerja sama, menunjukkan empati, serta merumuskan solusi secara bertanggung jawab. Oleh karena itu, Digital Storytelling merupakan media inovatif yang efektif untuk memperkuat literasi sosial dan mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa di sekolah dasar.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 3). Jakarta: Bumi Aksara.
- Azima, N. F., & Syami, S. S. (2024). Rofa dan Randai: A culturally-based children's storybook with digital integration. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.87765>
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas* (Edisi 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 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>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/research-design/book255675>
- Damarsari, N. A., & Widodo, S. T. (2024). Canva-based digital storybooks to improve Pancasila Education learning outcomes for fifth grade of elementary school. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(2), 384–393. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i2.78526>
- Darma, I. W., Margunayasa, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Interactive multimedia based on project based learning model using Articulate Storyline 3 material for fifth-grade elementary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 304–315. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.59642>
- Faizah, A. N., Purwati, P. D., & Murtini, T. (2024). Digital storytelling animation media with minimum competency assessment to enhancing students folktales reading comprehension. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 137–147. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67243>
- Fatmawati, E., Hartono, R., & Suwandi. (2024). The impact of digital storytelling and spoken storytelling to improve students' reading comprehension through project-based learning. *English Education Journal*, 14(1). <https://doi.org/10.15294/39fkgh76>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Hadi, W., Ramadhani, R., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2023). Digital musical storytelling to enhance first-grade elementary school students' listening skills. *Journal of Education Technology*, 7(2).
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University. <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Haslinda, O. H., & Wahid, A. (2024). The impact of Powtoon-based animated video media on storytelling appreciation among elementary school students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 57(3), 480–492. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.81628>
- Kivunja, C. (2015). Exploring the pedagogical meaning and implications of the 4Cs “Super Skills” for the 21st Century through Bruner's 5E lenses of knowledge construction. *Creative Education*, 6(2), 224–239. <https://doi.org/10.4236/ce.2015.62021>
- National Council for the Social Studies. (2013). *The College, Career, and Civic Life (C3) Framework for Social Studies State Standards*. Silver Spring, MD: NCSS.

- Naresti, D. A., Suratmi, & Hartono. (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>
- OECD. (2021). *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Pratiwi, A., & Nugraha, D. (2022). Inovasi pembelajaran IPS berbasis digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 135–147.
- Rahmawati, Y., & Atmojo, S. E. (2021). Pembelajaran IPS berbasis abad ke-21 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3963–3971. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1463>
- Ratri, S. Y. (2018). Digital storytelling pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter: Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 1(1), 1–8.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29. <https://doi.org/10.1344/der.2016.30.17-29>
- Rodríguez, C. L., García-Jiménez, M., Massó-Guijarro, B., & Cruz-González, C. (2021). Digital storytelling in education: A systematic review of the literature. *Review of European Studies*, 13(2), 13–28. <https://doi.org/10.5539/res.v13n2p13>
- Setiyorini, T. J. (2020). The effect of using digital storytelling on students' intrinsic motivation for learning vocabulary. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, Ranti, N., Hanif, M., Ridwan, I. R., & Sundari, N. (2024). The impact of Storyboard That media on students' critical thinking skills in social sciences subjects in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 379–390. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.58854>
- Utami, G. A. P., Kristiantari, M. G. R., & Pramunditya, D. (2024). Storytelling-based audiovisual media learning in improving the skills of grade IV elementary school students. *International Journal of Language and Literature*, 8(3), 110–120. <https://doi.org/10.23887/ijll.v8i3.93510>
- Wahyuni, S., Rahman, A., & Fitriani, N. (2023). Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2548–2559.
- Wibowo, S. E., & Nurhidayah, F. N. (2024). Improving children's digital literacy: A quantitative study on the use of digital storybooks in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2).

- Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339–352.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>
- 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.