

**DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI STRATEGI BARU MENINGKATKAN MINAT
LITERASI GENERASI MUDA**

Ika Nur Fadillah¹, Khurotu Dini²

*Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam,
Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah
Tulungagung*

Email : ikanurfadillah2019@gmail.com¹, khrt dini@gmail.com²

Abstrak

Digital Storytelling merupakan suatu cara dalam menyampaikan cerita baik itu fiksi maupun realita yang dapat disertai dengan gambar, teks, audio maupun video. DS dapat dijadikan strategi baru dalam meningkatkan literasi pada generasi muda di Indonesia. Majunya teknologi informasi dapat memudahkan semua orang dalam mengakses internet, mereka juga bisa memanfaatkan platform-platform yang ada untuk mengekspreskan diri baik itu dalam bentuk foto, teks, maupun video. Adapun jenis-jenis pengenalan yang dapat diterapkan pada generasi muda yaitu penerapan pembelajaran dan penerapan konten di internet seperti video blog (vlog) dan podcast. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*literature review*) dan menghasilkan bahwa *Digital Storytelling* dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan minat literasi khususnya pada generasi muda sekarang.

Kata kunci : *Digital Storytelling*, literasi, generasi muda

Abstract

Digital Storytelling is a way of conveying stories, both fiction and reality that can be accompanied by images, text, audio and video. DS can be used as a new strategy in increasing literacy in the younger generation in Indonesia. Advances in information technology can make it easier for everyone to access the internet, they can also take advantage of existing platforms to express themselves in the form of photos, text, or videos. The types of introduction that can be applied to the younger generation are the application of learning and the application of content on the internet such as video blogs (vlogs) and podcasts. This research uses a literature review method and results that *Digital Storytelling* can be an alternative in increasing literacy interest, especially in today's young generation.

Keywords: *Digital Storytelling*, literacy, young generation

PENDAHULUAN

Kami adalah generasi digital. Kami lahir dan dibesarkan di dunia digital yang terus berinovasi. Begitupun dengan generasi digital atau muda lainnya yang juga telah dipengaruhi oleh konektivitas, interaktivitas, dan akses teknologi informasi dan komunikasi.

Banaszewski (2005) mendefinisikan *digital storytelling* sebagai praktek gabungan narasi pribadi dengan media untuk menghasilkan film otobiografi pendek, terus meluaskan penggunaannya di ruang kelas di seluruh dunia. Literasi merupakan suatu istilah yang merujuk pada kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, memahami informasi, dan memecahkan suatu masalah. Perlu diketahui Indonesia berada di urutan kedua dari bawah terkait literasi dunia, yang berarti sangat memprihatinkan. UNESCO menyebutkan perbandingannya yaitu dari 1,000 orang, hanya 1 orang yang minat literasinya baik. Adanya teknologi dapat menjadikan literasi sebagai budaya generasi muda di Indonesia. Sementara itu, tentu ada pendekatan yang tepat dan efektif untuk menumbuhkan literasi khususnya pada generasi penerus bangsa. Salah satu literasi yang kerap digunakan oleh kalangan muda ialah literasi digital. Kali ini kami mencoba mengaitkan *digital storytelling* dengan minat

literasi generasi muda atau generasi millennial. Sejumlah penelitian menyebutkan bahwa menerapkan *digital storytelling* tidak hanya menjadi jembatan antara teknologi dan pendidikan, namun juga memberi motivasi siswa untuk belajar dengan membuat cerita pribadi (Ohler, 2008; Smeda, Dakich, & Sharda, 2014; Ware, 2006). Proyek ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran *digital storytelling* sebagai strategi baru dalam membangkitkan minat literasi pada generasi muda?. Dengan metode studi pustaka (literature review) dengan mengumpulkan bahan bacaan dan penelitian sebelumnya yang mendukung masalah yang dibahas. Hasil penelitian menghasilkan bahwa *digital storytelling* dapat menjadi cara yang efektif dalam meningkatkan minat literasi pada generasi muda. Dan diharapkan penelitian ini dapat membantu pembaca dalam memperdalam pengetahuannya mengenai cara penerapan *Digital storytelling* pada generasi muda saat ini, dan memahami seberapa pentingnya literasi khususnya bagi generasi muda penerus bangsa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode studi pustaka atau literature review yang merupakan metode pengumpulan data

dengan pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik itu dokumen tertulis, foto/gambar, maupun dokumen elektronik serta beberapa laporan yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini diantaranya dengan :

- 1)Pemilihan topik,
- 2)Mencari informasi,
- 3)Menentukan fokus penelitian,
- 4)Pengumpulan sumber data,
- 5)Penyajian data,
- 6)Penyusunan laporan.

PEMBAHASAN

Digital Storytelling

Bisa disebut *storytelling* adalah ilmu sastra tertua namun juga terbaru. Walaupun syarat *Storytelling* berubah dari tahun ke tahun, namun *storytelling* tetap bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dasar individu maupun sosial. Manusia hidup berdampingan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi selama di dunia. Peristiwa tersebut mereka sampaikan kepada orang lain dalam bentuk cerita. Cerita yang dilisankan akan menciptakan kesan tersendiri dalam hidup. Mereka mengekspresikan imajinasi, kepercayaan, harapan, dan kesan mereka dalam cerita sebagai upaya menjelaskan agar orang lain paham satu sama lain.

Storytelling adalah juga merupakan seni yang menyampaikan cerita realita atau fiksi dapat disertai gambar, teks, audio, bahkan video. Serrat (2018) mendefinisikan *storytelling* adalah gambaran tentang kehidupan yang berupa pengalaman pribadi, gagasan, kepercayaan, pembelajaran tentang hidup melalui cerita.

Digital Storytelling merupakan kisah-kisah pendek berbasis teknologi. Biasanya disertai teks, ilustrasi, dan suara yang ditampilkan selama beberapa menit. *Digital storytelling* biasanya bersifat pribadi atau materi factual yang bernarasi (Ohler,2008). DS ini umumnya juga digunakan sebagai terapi mental, proses belajar-mengajar, hingga sebagai bentuk dokumentasi dari suatu komunitas atau lembaga.

Digital storytelling disebut berhasil memenuhi standar dunia pendidikan (Frazel 2010 ; Ohler 2008), DS juga dapat meningkatkan komposisi tulisan agar lebih terlihat, serta memperkaya pengalaman menulis siswa (Opperman,2008). Hasil penelitian Ribeiro (2009), menghasilkan siswa setuju bahwa media mendukung mereka untuk semakin reflektif dan memberi kesempatan untuk menjadi kreatif. Tutor mereka menyatakan bahwa DS memberikan efek reflektif pada siswa yang

tidak memiliki kemampuan untuk menulis. Novari, Ardini, Rostiana, Meliyawati, Widiatmoko, Rohimajaya, Gumelar, dan Sauri (2020) melakukan kegiatan *storytelling* di Desa Medalsari yang menghasilkan bahwa lebih dari 50% anak disana memiliki nilai yang baik. Penulis menganggap *storytelling* efektif untuk meningkatkan minat baca anak.

Manfaat *Storytelling*

Storytelling merupakan salah satu cara manusia menyampaikan informasi. George W. Burns menyebutkan kekuatan dari bercerita (*Storytelling*) yaitu :

1. Menumbuhkan kedisiplinan.
2. Membangunkan emosi.
3. Memberikan inspirasi.
4. Memberi perubahan
5. Menumbuhkan energy pikiran dan tubuh
6. Menyembuhkan.

Kebiasaan bercerita telah ada sejak jaman nenek moyang kita. Seperti upaya seorang ibu untuk menidurkan anaknya adalah dengan bercerita. Bercerita bukan hanya mengisahkan apa yang ada dipikiran kita, namun bercerita ini seperti mentransfer atau membagi isi pikiran kita dengan orang lain.

Ketika mendengar cerita, seseorang akan memfungsikan indera penglihat dan

pendengarnya. Sinyal dari indera akan ditangkap otak sehingga mempengaruhi emosi pendengar. Mereka akan menangis apabila cerita tersebut sedih, dan akan tertawa apabila dianggap lucu. Adapun jika cerita tersebut berisi pengalaman menyenangkan, membuat pendengar ingin mencobanya atau menirunya. Disinilah peran cerita dapat mempengaruhi emosi pendengarnya.

Storytelling dapat mengembangkan aspek pengetahuan, perasaan, dan penghayatan. Beberapa manfaat yang ditumbuhkan dari kegiatan *storytelling*, antara lain :

a. Mengedukasi pendengar.

Pendengar cerita secara tidak langsung mengetahui nilai-nilai atau pesan yang tersirat dalam cerita tersebut. Pencerita tidak harus menggurui dalam memberikan pesan positif, namun pendengar dapat mengartikan sendiri hikmah dari apa yang didengar. Pesan yang terkandung didalam cerita meliputi nilai moral dan nilai etika.

b. Melatih daya pikir dan kecerdasan.

Setelah menangkap makna yang terkandung dari sebuah cerita, seseorang akan memikirkan untuk mengambil nilai positif dan menghindari nilai negatifnya. Secara afektif, cerita akan mempengaruhi suasana hati dan emosi seseorang. Secara

psikomotorik, menuntut untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Cerita berbau motivasi akan mengembangkan kecerdasan seseorang.

c. Melatih konsentrasi

Saat mendengar cerita, seseorang akan memusatkan atensinya pada cerita yang ia dengar agar tidak ketinggalan alur cerita tersebut.

d. Melatih imajinasi dan kreativitas

Sembari mendengar cerita, biasanya seseorang juga sembari membayangkan jalannya cerita tersebut. Kadang mereka juga menuangkannya dalam bentuk tulisan atau gambaran, sehingga berarti cerita juga melatih kreativitas.

e. Melatih kemampuan berbicara dan mendengar.

Bagi pencerita dapat melatih kemampuan berbicara dan berbahasa yang kompleks, serta melatih kemampuan *listening* bagi pendengar.

f. Menumbuhkan minat baca

Cerita menimbulkan rasa penasaran atau rasa ingin tahu. Sehingga semakin tinggi rasa penasaran, maka semakin tinggi rasa ingin membaca bukunya. Maka bercerita dapat dijadikan salah satu cara untuk menumbuhkan minat baca pada pendengar.

Literasi

Literasi merupakan suatu istilah yang merujuk pada kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, memahami informasi, dan memecahkan suatu masalah. Jika dulu makna literasi hanya terfokus pada kemampuan membaca dan menulis, namun kini istilah arti literasi sudah mulai meluas beriringan dengan perkembangan teknologi informasi. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis saja, ada beberapa literasi dasar yang perlu kita ketahui :

- a. Literasi baca tulis, yaitu pengetahuan dalam membaca, menulis, mencari dan mengolah suatu informasi dengan tujuan untuk menganalisis, menanggapi dan menggunakannya sebagai sarana mengembangkan pengetahuan dan potensi diri
- b. Literasi numerasi, ialah suatu kemampuan dengan memahami informasi melalui gambar, simbol, angka yang kemudian ditampilkan dalam bentuk tabel, grafik, dan bagan
- c. Literasi sains, yaitu kemampuan dalam mengidentifikasi pertanyaan, menarik kesimpulan berdasarkan bukti menggunakan pengetahuan sains untuk memahami

perubahan alam yang diakibatkan oleh aktivitas manusia

- d. Literasi finansial, ialah suatu kemampuan dalam mengaplikasikan pemahaman mengenai konsep, risiko, keterampilan guna dapat membuat keputusan yang efektif secara finansial
- e. Literasi digital, yaitu pengetahuan atau kemampuan dalam menggunakan media digital atau alat-alat komunikasi lainnya untuk menemukan, mengevaluasi, memahami, menggunakan dan memilah suatu informasi
- f. Literasi budaya, yaitu kemampuan dalam memahami dan menyikapi terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa

Minat literasi pada generasi muda

Pada masa digital sekarang ini, hampir semua masyarakat mengandalkan teknologi dalam segala aktivitasnya. Salah satunya ialah kalangan generasi muda yang mungkin lebih ahli dalam memanfaatkan teknologi informasi, mereka bisa memanfaatkan teknologi yang ada sebagai ajang untuk menciptakan karya-karya yang bermanfaat, mendidik, dan menghibur. Dengan catatan tidak ada unsur menjatuhkan atau menghina orang lain, organisasi, maupun agama.

Adanya teknologi dapat menjadikan literasi sebagai budaya generasi muda di Indonesia. Tentu ada pendekatan yang tepat dan efektif untuk menumbuhkan literasi pada generasi muda. Salah satu literasi yang kerap digunakan oleh kalangan muda ialah literasi digital. Mereka bisa memanfaatkan layanan atau aplikasi yang ada pada *gadget*, seperti contoh kita bisa berdiskusi mengenai berita-berita viral ataupun berbincang mengenai film tertentu, bisa juga dengan membuat suatu konten yang sesuai dengan hobi mereka. Dengan begitu akan menumbuhkan kreativitas dan ketertarikan pada generasi muda.

Berkuasanya *gadget* pada kalangan masyarakat terutama generasi muda yang berakibat kurangnya minat dalam membaca buku. Akan tetapi, bukan berarti literasi tidak dapat dikembangkan, kita bisa menerapkan literasi yang lain seperti literasi baca tulis, literasi sains, literasi budaya, dll. Karena minat dan ketertarikan generasi muda yang berbeda-beda dalam menyikapi suatu literasi, sehingga kita tidak bisa memaksakan seseorang untuk membudayakan satu literasi saja.

Penerapan *digital storytelling* sebagai strategi baru membangkitkan minat literasi

Terdapat 3 tipe *digital storytelling* menurut Robin (2009), yaitu cerita dari kisah pribadi seseorang, cerita dari hasil dokumentasi suatu peristiwa, dan cerita yang dibuat untuk memberi informasi.

Konsep *digital storytelling* dibuat dengan unik disertai media, dengan tujuan utama memberi informasi kepada pendengar. Pada umumnya DS memiliki komponen berupa tahapan dengan tujuan mengedukasi berupa strategi meningkatkan minat literasi. Di era globalisasi ini *Digital storytelling* sudah banyak diminati khususnya para generasi millennial. Kemajuan teknologi informasi memudahkan semua orang mengakses internet. Banyak platform-platform sosial media yang memungkinkan penggunaanya untuk mengekspresikan diri, baik dengan menuliskan dalam bentuk teks, foto, audio, bahkan video. Penulis membagi jenis-jenis pengenalan *digital storytelling* pada generasi muda, antara lain :

A. Penerapan pembelajaran

Adhitya, Wulandari, Paramita, Astuti, dan Susilo (2019) menyelenggarakan kelas literasi dan *storytelling* untuk meumbuhkan minat membaca anak-anak serta melatih kemampuan mengekspresikan diri. Kegiatan tersebut terlaksana sebanyak tujuh kali tatap muka dengan durasi seratus dua puluh menit

per sesinya. Hasil menyatakan bahwa kegiatan tersebut berhasil menarik minat baca siswa. Mereka semangat mengikuti pelatihan, menyerap dengan baik materi yang diberikan, sehingga berpengaruh terhadap kepercayaan diri mereka. Sementara itu hasil penelitian Krisnawati dan Julianingsih (2019) menghasilkan bahwa pembelajaran dengan *digital storytelling* dan tidak dengan *digital storytelling* terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut terbukti dengan nilai motivasi belajar siswa ketika sebelum menggunakan media sebesar 28,44%, sedangkan setelah menggunakan media sebesar 47,48%. Terlihat disini motivasi siswa lebih tinggi dengan menggunakan *digital storytelling* daripada tidak menggunakan *digital storytelling*.

Heriyana, Maureen (2014), melakukan kegiatan *digital storytelling* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik yang menghasilkan bahwa penerapan *digital storytelling* dirasa cukup efektif dalam meningkatkan kelancaran dalam berbahasa dan membantu para siswa untuk mengembangkan kreativitas membuat video. Menurut Pratiwi (2016), yang telah melakukan kegiatan *storytelling* pada siswa kelas II SDN S4 Bandung menghasilkan bahwa pembelajaran dengan metode

storytelling dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa hingga 87%. Yuliana dan Wantoro (2017) berpendapat bahwa *digital storytelling* merupakan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran di abad 21 ini. Menurutnya ada kendala yang kerap kali terjadi yaitu penggunaan sumber informasi yang tidak melanggar hak cipta. Pelajar yang menggunakan DS akan lebih terlatih dalam mengolah dan menyusun konten digital yang berkualitas.

Tanjung (2013), dalam analisisnya menyebutkan bahwa penerapan *storytelling* melalui game yang mana pemain tidak akan langsung memainkan permainannya, akan tetapi diceritakan dulu alur/kisah ceritanya. Menurut penulis, hal ini dapat meningkatkan pembelajaran sejarah dan budaya. Kemudian Asri, Indrianti, dan Perdanasari (2018) yang telah melakukan kegiatan *Digital storytelling* terhadap pengajaran Bahasa Inggris di Program Studi Informatika dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuannya di bidang informatika teknologi dan media yaitu membuat beberapa video serta kemampuan dalam presentasi disamping kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata.

Hasil penelitian Hannele Niemi, NIU Shuanghong, Marianna Vivitsou, LI Baoping (2018) menyatakan bahwa DS mendorong siswa untuk menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mereka dan mendukung peningkatan siswa dalam mata pelajaran matematika serta kompetensi di abad ke-21.

Beberapa penelitian diatas mendukung pernyataan bahwa *digital storytelling* dapat menjadi strategi baru dalam meningkatkan minat literasi generasi muda, terlebih anak-anak. Hal ini dapat menjadi acuan baru bagi para pengajar untuk menerapkan *digital storytelling* dalam menyampaikan materi di sekolah. Tidak hanya diberi materi dalam bentuk cerita, siswa juga dituntun untuk bisa membuat cerita versinya sendiri. Karena semakin kesini minat literasi masyarakat semakin menurun, ini berarti diharapkan untuk pengajar untuk semakin giat menyusun strategi baru dalam meningkatkan minat literasi bagi generasi penerus dengan mengikuti perkembangan zaman. Helen Barrett (2005) menyarankan *digital storytelling* diterapkan di sekolah-sekolah, karena berdampak pada hasil pembelajaran siswa. Serta dapat memberi motivasi dan memperbaiki strategi dalam pengajaran.

B. Penyediaan konten di Internet : *looking for independent information*.

Terdapat beberapa konten *storytelling* di internet yang sedang tren di kalangan generasi muda, sebagai berikut :

1. Video blog (Vlog)

Video blog (Vlog) merupakan salah satu konten yang kini sedang digandrungi oleh seluruh masyarakat dari berbagai kalangan khususnya remaja. Para konten creator berlomba-lomba mengkreasikan video blog mereka. Beberapa jenis konten video blog yang sedang populer yaitu :

- a. *Daily vlog* : berisi konten yang menceritakan aktivitas creator selama seharian penuh.
- b. *Tips and trick* : konten seperti ini berisi edukasi yang memberikan cara-cara dalam melakukan sesuatu.
- c. *Beauty and lifestyle Vlogger* : umumnya yang membuat konten jenis ini adalah perempuan. Karena dalam konten ini berisi tips dan trik tentang kecantikan seperti make up (berdandan), skincare (perawatan kulit), dan bodycare (perawatan tubuh) baik fisik luar dan dalam.

d. *Food vlog* : konten ini berisi tentang rekomendasi kuliner untuk para penonton.

e. *Kids vlog* : berisi konten anak-anak dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

f. *Entertainment blog* : konten berisi hiburan seperti music , hobi, dan sebagainya.

Sebagian besar konten videoblog disertai cerita dari creator. Tak sedikit creator yang memberi motivasi positif untuk penonton. Penggunaan *digital storytelling* di kanal *Youtube* berpengaruh sebesar 46,6% terhadap peningkatan minat belajar penonton (Drajad dan Purnama, 2020)

Saat menonton konten yang dirasa menarik, penonton akan memusatkan atensinya pada konten tersebut. Mereka dengan sabar menonton dari awal hingga akhir, meskipun durasinya hingga berpuluh-puluh menit bahkan berjam-jam. Dari sinilah secara tidak langsung, penonton terbiasa dengan suatu alur cerita. Begitupun dengan kebiasaan membaca teks yang terkadang disisipi creator didalam videonya. Ini merupakan langkah awal membiasakan membaca.

Konten video blog tersaji dengan segar dan inovatif, bercerita tentang berbagai hal yang tak luput dari atensi masyarakat dan mempengaruhi perilaku dengan disertai

bukti dan ekspresi. Namun apa yang mereka dapat dari konten digital kadang kurang memenuhi kebutuhan informasi mereka, sehingga mungkin masih ada rasa penasaran yang membuat mereka ingin mengetahuinya lebih lanjut dengan membaca, baik bacaan digital atau nyata.

2. Podcast

Podcast merupakan media baru berbasis audio yang baru dikenal pada tahun 2014. Podcast saat ini menjadi tren di berbagai kalangan masyarakat. Definisi podcast menurut Fadilah, Yudhapramesti, dan Aristi (2017) adalah materi audio atau video yang terdapat di internet, berupa aplikasi berbayar maupun gratis.

Konsep podcast ini mulanya merupakan seni narasi dalam siaran radio, kemudian seiring perkembangan zaman sudah tersedia di platform berbasis sosial media. Eksistensi podcast ini mudah diterima oleh generasi millennial karena dikemas dengan menyenangkan. Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian Bongey, Cizadlo & Kalnbach (2006), mereka menyediakan podcast untuk beberapa mahasiswa di sebuah perguruan tinggi di Amerika Serikat. Beberapa waktu kemudian podcast mereka sudah viral dan menyebar hingga luar negeri. Setelah viral di Amerika Serikat, podcast mulai menyebar

di Indonesia. Pada mulanya podcast tersedia di Spotify pada tahun 2018 dan seketika viral. Namira dan Wicaksono (2020) melakukan survey di DailySocial dengan 2032 responden. Hasilnya menyatakan sebanyak 68 % responden baru akrab, sedangkan 80 % lainnya telah mendengarkan podcast sejak enam bulan lalu. Sementara itu pada tahun 2020, Indonesia menduduki peringkat pertama pendengar podcast se-Asia Tenggara (Kumparan.com, 2020).

Podcast dibagi menjadi tiga jenis, yaitu : podcast format MP3, podcast audiovisual seperti di Youtube, podcast MP4 berisikan film (Toyib, Humaisyi, & Muzakki, 2013).

Creator menyajikan podcast dengan gaya mereka masing-masing. Pada era ini podcast merupakan wujud baru dari *digital storytelling*. Podcast terdiri dari berbagai topik yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Penyebaran podcast tersedia di platform seperti *Spotify, Anchor, Youtube, Soundcloud, club house, joox*, dan aplikasi musik lainnya.

Lisa siregar (produser perusahaan podcast Indonesia) menyebutkan bahwa podcast seakan membawa pendengar untuk mendengarkan podcast dari dalam buku dimanapun dan kapanpun. Poscast ini sudah

marak digunakan masyarakat untuk mendengarkan ilmu pengetahuan ataupun berita yang bersifat dapat diulang. Margaret Hurley mengungkapkan bahwa penerapan podcast dan radio dalam pembelajaran, bagi siswa akan lebih praktis dan seru. Oleh karena itu, penerapan podcast dalam membangkitkan literasi membuat siswa mudah dalam menerima dan memahami teks bacaan.

Faktor-faktor yang mendukung *digital storytelling* mampu membangkitkan minat literasi generasi millennial :

- a. Tidak membosankan. Materi pembelajaran berbentuk *digital storytelling* terkesan unik dan menarik. Berbeda dengan membaca buku yang hanya membaca tulisan saja, para siswa akan merasa betah menyimak materi *digital storytelling*. Sedangkan bagi para generasi muda yang mencari informasi secara pribadi, mereka cenderung memilih konten yang mereka sukai sedari awal. Mereka bahkan telah mengetahui berapa durasi yang akan mereka habiskan untuk menyimak konten tersebut. sehingga mereka tidak merasa bosan atau terbebani. Konten DS bisa diulangi sewaktu-waktu.
- b. Bebas / Tidak terikat. Bebas disini maksudnya semua orang bisa membuat konten tanpa seleksi status resmi atau tidak. Bukan seperti ketika akan menerbitkan buku. Semua bisa membagi ilmu dan pengalaman mereka secara langsung tanpa perantara namun harus sesuai aturan hukum yang terkait. Begitupun dengan audience yang bisa memilih ingin mendapat ilmu dari siapa tanpa harus mendaftar pada kreatornya.
- c. Terasa lebih nyata. Terasa lebih nyata karena pendengar langsung mengetahui intonasi suara dan ekspresi yang mendukung cerita tersebut terasa nyata. Sehingga pendengar dapat dengan mudah memahami cerita yang disampaikan.
- d. Media digital sudah menjadi kebutuhan bagi generasi muda. Para siswa yang menyimak materi dengan melalui media akan mudah memahami, karena mereka sudah akrab dengan media digital. Generasi muda mencari apapun di internet. Termasuk pada waktu kosong, mereka berselancar di platform online untuk mencari hiburan. Sehingga peluang *digital story* ini lebih besar untuk menarik perhatian generasi muda. Meskipun mereka cenderung suka sesuatu yang instan, namun mereka lebih

tertarik sesuatu yang mengandung cerita daripada hanya membaca quotes pendek atau caption postingan di media sosial. Apalagi ketika cerita yang ditemukan sesuai dengan kebutuhan mereka maka akan menarik minat mereka untuk menyimak.

- e. Melatih kemampuan literasi dan listening. Bagi generasi muda yang membuat konten maka keterampilan berbahasa dan berbicara mereka akan semakin terlatih. Begitupun bagi penikmat konten yang meningkatkan kemampuan dan minat mereka dalam berliterasi dan listening (mendengarkan).
- f. Mudah diingat. Konten yang disukai akan cenderung mudah diingat karena berkesan bagi mereka. Konten seperti ini biasa disisipi humor atau cerita sedih yang mempengaruhi emosi penonton.

Pendapat dari Vic (2000) bahwa kecerdasan emosional tidak dimiliki dari turunan, tetapi dapat dikembangkan. Sementara itu Dessy Wardiah (2017) mendapati hasil penelitian bahwa *storytelling* berpengaruh pada kemampuan menulis, minat baca, dan kecerdasan emosional pelajar. Tokoh yang ada didalam cerita dapat menginspirasi siswa dan menanamkan sifat positif. Asfandiyar (2007) mengatakan bahwa *Storytelling* adalah seni cerita yang memiliki

peran sebagai sarana yang menumbuhkan nilai-nilai tanpa menggurui pada anak.

Digital storytelling memberi kesempatan siswa untuk belajar membuat *digital storytelling* versi mereka sendiri. Proses tersebut membantu menambah pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa dapat berpartisipasi dalam membuat *digital storytelling* yang dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi mereka dan belajar menyusun ide-ide mereka. Jakes (2006) menekankan bahwa *digital storytelling* mendukung siswa dalam mengeksplorasi pengalaman pribadi mereka, memberi nilai pada itu, dan mengomunikasikan cerita pada berbagai tingkatan kepada orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode studi pustaka, dapat disimpulkan bahwa metode *Digital Storytelling* bisa menjadi strategi baru dalam meningkatkan minat baca pada pelajar. Meskipun demikian, penelitian ini tidak mengklaim bahwa DS adalah metode pasti yang menjamin peningkatan kualitas belajar siswa, namun ini hanya menunjukkan bahwa DS bisa menjadi alternative strategi baru untuk membangkitkan minat berliterasi pada generasi muda.

SARAN PENULIS

Untuk para pengajar bisa mencoba menerapkan metode *digital storytelling* kepada para peserta didik sebagai strategi dalam meningkatkan minat literasi, baik itu siswa SD, SMP, SMA maupun Mahasiswa. Dan untuk generasi muda diharapkan bisa menggunakan fasilitas teknologi yang ada untuk hal-hal yang bermanfaat sehingga dapat memberi sisi positif sebagai sebuah motivasi. Karena generasi muda lah yang berperan sebagai penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Sukovic, S. (2014). iTell: Transliteracy and *digital storytelling*. *Australian Academic & Research Libraries*, 45(3), 205-229.

Novari, A. F., Ardini, F. M., Rostiana, H., Meliyawati, M., Widiatmoko, M., Rohimajaya, N. A., ... & Sauri, S. (2020). Optimalisasi Minat Baca Anak Desa Medalsari di Masa Pandemi melalui *Storytelling*. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 646-655.

BASRI, I. (2015). *PENERAPAN STORYTELLING DI BADAN PERPUSTAKAAN, ARSIP DAN*

DOKUMENTASI PROVINSI RIAU (Doctoral dissertation, Universitas Lancang Kuning).

Yuliana, I., & Wantoro, J. (2017). Berkreasi Dengan *Digital storytelling* Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2.

Dalila, N. (2020). STRATEGI *STORYTELLING*, SPREADABILITY DAN MONETIZATION PODCAST SEBAGAI MEDIA BARU KOMEDI. *Jurnal Riset Komunikasi*, 3(2), 140-160.

Jaya, V. A. N. (2016). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI SARANA PENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN PADA TEMA MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI DI SD NEGERI 12 PURWODADI* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

- Niemi, H., Shuanghong, N. I. U., Vivitsou, M., & Baoping, L. I. (2018). *Digital storytelling* for twenty-first-century competencies with math literacy and student engagement in China and Finland. *Contemporary Educational Technology*, 9(4), 331-353.
- Supriatna, S. (2015). PERAN *STORYTELLING* DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA DAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR
- Bongey, S. B., Cizadlo, G., & Kalnbach, L. (2006). Explorations in course-casting: Podcasts in higher education. *Campus-wide information systems*.
- Drajat, H., & Purnama, H. (2020). Efektivitas Penggunaan *Digital storytelling* Kanal Youtube “Kok Bisa?” Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 6(1), 382-389.
- Adhitya, G. N., Wulandari, N., Paramita, A., Astuti, D., & Susilo, Y. N. (2020). MENINGKATKAN MINAT BACA DAN MINAT BEREKSPRESI MELALUI KELAS LITERASI DAN KELAS *STORYTELLING*. In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu* (Vol. 2, No. 1, pp. 87-96).
- Krisnawati, E., & Julianingsih, D. (2019). Efektivitas Penggunaan Video *Digital storytelling* Pada Materi Trigonometri di Kelas X Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 5(2), 55-62.
- Wardiah, D. (2017). Peran *Storytelling* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42-56.
- Azmi Zakaria, M., & Aziz, A. A. (2019). The impact of *digital storytelling* on ESL narrative writing skill. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL*, (5).

- Nilsson, M. (2010, November). Developing voice in *digital storytelling* through creativity, narrative and multimodality. In Seminar. net (Vol. 6, No. 2).
- Heriyana, W. (2014). Penerapan Metode *Digital storytelling* Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 5(2).
- Robin, B. (2006, March). The educational uses of *digital storytelling*. In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 709-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Heriyana, W. (2014). Penerapan Metode *Digital storytelling* Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 5(2).
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Muda. Jurnal Golden Age, 3(02), 126-135.
- Rosalina R.P (2016). Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN S4 Bandung. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (Vol.1 No.1) Hlm 199-207.
- Irma Yuliana & Jan Wantoro (2017). Berkreasi Dengan Digital Storytelling Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran. Jurnal Mahasiswa FKIP UMS Surakarta.
- Atiqah N.A, Titien I, Nancy P (2018). Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran B.Ingggris Di Program Studi Manajemen Informatika. Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial, (Vol.8 No.2) Hlm 81-89.
- Dyan Y, Okta Ayu W.P (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. Jurnal Mahasiswa STKIP PGRI Situbondo.
- Mahardika Abdu P.T (2013). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap

Game LorongWaktu - Pangeran
Diponegoro Sebagai Media
Edukasi Sejarah. Jurnal Mahasiswa
Universitas Komputer Indonesia.