PENGGUNAAN STORY JUMPER UNTUK MENULIS CERITA PADA PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Rosiana Setia[1], Yohanna Claudia Dhian Ariani Harbelubun [2]
[1,2] Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Pendidikan Guru Sekolah Dasar
rosiana.202003050021@student.atmajaya.ac.id[1]; dhian.ariani@atmajaya.ac.id[2]

ABSTRAK

Story jumper adalah sebuah aplikasi sederhana yang dapat membantu peserta didik ketika membuat cerita. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan guru ketika mengajarkan peserta didik membuat cerita baik untuk usia SD, SMP, SMA, mahapeserta didik bahkan siapa saja yang ingin membuat cerita tetapi mengalami kesulitan. Aplikasi ini dapat menjadi alternatif kegiatan literasi di kelas bahkan di sekolah. Konsep literasi saat ini sudah semakin berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya adalah literasi digital. Dengan kegiatan literasi yang rutin, minat belajar dan membaca peserta didik lebih tinggi karena pembiasaan dari lingkungan sekolah. Teori ini memandang bahwa bahwa perubahaan tingkah setiap orang memiliki kaitan antara stimulus dan respon. Respon atau perilaku tertentu dapat muncul akibat adanya metode pembiasaan dan pelatihan (tindakan pendidik) yang menjadi stimulus. Dengan adanya pembiasaan di sekolah maka lambat laun peserta didik akan mempraktikkannnya juga di rumah masing-masing. Tujuan penelitia ini meningkatkan keterampilan menulis cerita pada peserta didik sekolah dasar dengan menggunakan aplikasi story jumper. Artikel ini merupakan hasil penelitian kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) pada peserta didik kelas III SD Bunda Maria tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa story jumper dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis cerita peserta didik. Aplikasi ini mampu memudahkan dan memberi rasa percaya diri peserta didik untuk membuat cerita sederhana. Selain itu, penggunaan story jumper dalam membuat cerita pada peserta didik SD Kelas III SD Bunda Maria dapat meningkatkan keterampilan literasi digital khususnya dalam membuat cerita. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan menulis peserta didik, rata- rata perolehan skor penilaian dari prasiklus (2,30), siklus I sebesar (3,62) dan meningkat pada siklus II sebesar (4,98). Semangat dan rasa percaya diri peserta didik dalam menulis cerita dapat dijadikan ajang mempromosikan budaya menulis di kalangan peserta didik sebagai implementasi gerakan literasi sekolah yang dicanangkan pemerintah. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di kelas.
Kata kunci: story jumper, menulis cerita, literasi digital

ABSTRACT

Story jumper is a simple application that can help students when creating stories. This application can be used by teachers when teaching students to create stories for elementary, middle, high school, college students and even anyone who wants to create a story but has difficulty. This application can be an alternative literacy activity in class and even at school. The concept of literacy is currently developing and divided into several forms of literacy, one of which is digital literacy. With routine literacy activities, students' interest in learning and reading is higher because of the habituation of the school environment. This theory views that changes in each person's behavior are related to stimulus and response. Certain responses or behaviors can arise due to the habituation and training methods (educator actions) that become stimuli. With the habituation at school, students will gradually practice it at their respective homes. The purpose of this study is to improve story writing skills in elementary school students by using the story jumper application. This article is the result of qualitative research with the classroom action research (CAR) method on grade III students of Bunda Maria Elementary School in the 2024/2025 academic year. The research was conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: (1) planning, (2) implementation of actions, (3) observation, and (4) reflection. The results of this study indicate that story jumpers can have a positive impact on the learning process and improve students' story writing skills. This application is able to facilitate and give students confidence to create simple stories. In addition, the use of story jumpers in creating stories for elementary school students in grade III of Bunda Maria Elementary School can improve digital literacy skills, especially in creating stories. The results of the study showed an increase in students' writing skills, the average assessment score from the pre-cycle (2.30), cycle I was (3.62) and increased in cycle II by (4.98). The enthusiasm and confidence of students in writing stories can be used as a means of promoting a culture of writing among students as an implementation of the school literacy movement initiated by the government. This study can also be a reference for educators in developing more innovative and effective learning methods in the classroom.

PENDAHULUAN

Literasi merupakan suatu kegiatan positif yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan informasi dengan memiliki kemampuan dalam menggelolah dan memahami informasi saat melakukan membaca atau menulis. Konsep literasi saat ini sudah semakin berkembang dan terbagi kedalam beberapa bentuk literasi, salah satunya adalah literasi digital (Arbi,dkk 2020). Dengan kegiatan literasi yang rutin, minat belajar dan membaca anak lebih tinggi karena pembiasaan dari lingkungan sekolah. Teori ini memandang bahwa bahwa perubahaan tingkah setiap orang memiliki kaitan antara stimulus dan respon. Respon atau perilaku tertentu dapat muncul akibat adanya metode pembiasaan dan pelatihan (tindakan pendidik) yang menjadi stimulus. Dengan adanya pembiasaan di sekolah maka lambat laun peserta didik akan mempraktikkannnya juga di rumah masing- masing (Azizah & Eliza 2023). Kegiatan literasi ini akan sangat berdampak terhadap wawasan peserta didik, belajar melalui membaca akan melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri, mencari pengetahuan serta hal-hal yang mereka sukai(Amri & Rochma 2022)

Berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara awal kepada salah satu guru di SD Bunda Maria, terdapat beberapa masalah di antaranya, adanya anak berkbetuhan khusus, dan anak-anak yang membiasakan bermain gawai sehingga tingkat konsentrasi dalam menulis masih sangat rendah, khususnya kelas 3 kurang tertarik untuk membaca dan menulis, sehingga mereka lebih pasif ketika menceritakan hasil dari apa yang telah mereka baca. Peserta didik memanfaatkan media sosial dengan kurang bijak karena belum mengetahui dampak negatif ketika bermedia sosial.

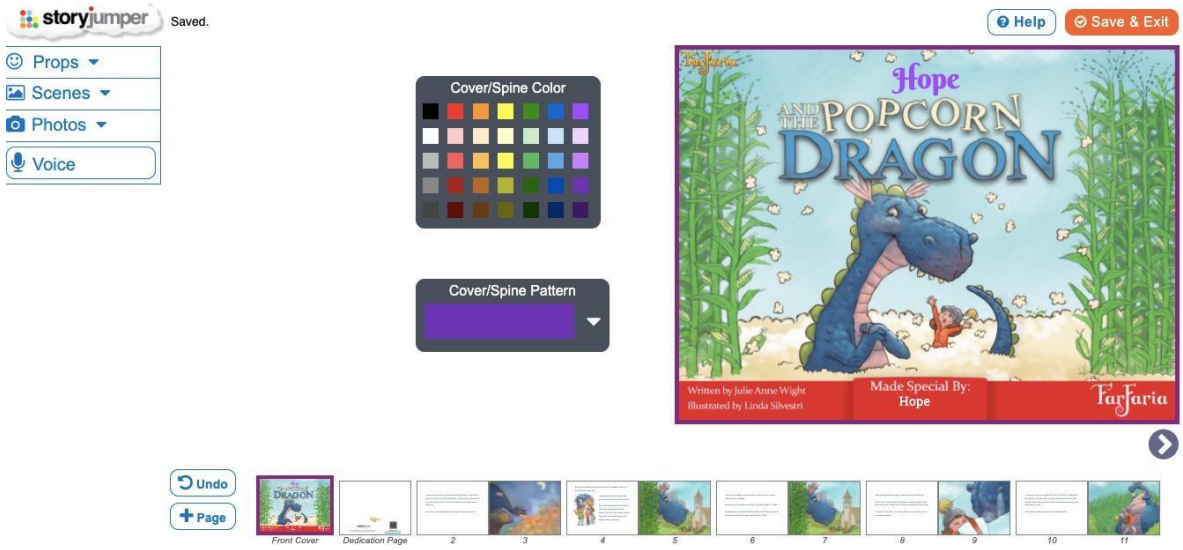
Dalam pembelajaran di SD Bunda Maria sudah melaksanakan pembelajaran berbasis digital, tetapi belum melaksanakan literasi berbasis digital. Beberapa hambatan telah diidentifikasi terkait dengan literasi digital dan rendahnya literasi, termasuk kurangnya referensi media yang memotivasi dan sulit untuk memunculkan berbagai macam ide untuk tulisan. Para guru juga menyatakan bahwa sebelum pelaksanaan literasi digital, peserta didik tidak menunjukan minat dalam membaca dan cendrung merasa bosan saat membaca buku, majalah, atau materi pembelajaran lainnya. Terdapat beberapa kendala yang telah ditemukan terkait literasi digital dan rendahnya budaya literasi yakni kurangnya refrensi, media, motivasi, dan sulit untuk memunculkan berbagai macam ide untuk tulisan dan menuliskan cerita yang mereka buat. Para guru juga menyatakan bahwa sebelum pelaksanaan literasi digital, peserta didik tidak menunjukan minat dalam membaca dan cendrung merasa bosan saat membaca buku, majalah, atau materi pembelajaran lainnya.

Gerakan membaca di SD Bunda Maria telah dilaksanakan sejak tahun 2021. Dalam melaksanakan gerakan literasi digital, sekolah melengkapi ruang-ruang seperti pojok baca kelas, perpustakan, dan mulai menerapkan pengiriman tugas melalui *email dan gdrive* untuk meningkatkan minat baca peserta didik di SD Bunda Maria, dengan terbatasnya buku yang ada. Orang tua bersama pihak sekolah bekerja sama untuk menyediakan buku referensi, buku pelajaran, maupun buku cerita. Selain itu, sekolah jhuga mengupayakan sarana teknologi, seperti internet, laboratorium komputer untuk memaksimalkan program Gerakan Literasi Sekolah. Sarana dan prasarana itu sudah dapat dikatakan mendukung pembelajaran agar budaya membaca peserta didik melalui literasi digital dapat meningkat (Safari & Dafit, 2021). Literasi digital adalah kemampuan menggunakan dan memahami informasi dan sumber digital, menggunakan teknologi informasi media digital secara efektif dan efesien dalam dunia akademis dan kehidupan sehari-hari (Andhany & Maysarah, 2023). Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menemukan, mengevaluasi, memproduksi, dan mengkomunikasikan informasi melalui tulisan dan sarana komunikasi lainnya (Intaniasari & Utami (2022); Imawati, Meliyana, Yusuf, & Santoso(2022); pangesti & Hidayati (2022)).

Story jumper merupakan *website* yang membantu peserta didik untuk membuat cerita dalam bentuk cerita digital. Penggunaan *story jumper* ini pada umumnya lebih mudah digunakan karena fitur-fiturnya lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Pada dasarnya anak-anak kelas III lebih tertarik membuat cerita dalam *website story jumper.* Selain fitur yang banyak, ada beberapa pilihan *cover* sehingga anak-anak lebih leluasa membuat tema dan alur cerita ,karena sudah ada gambaran mengenai apa yang harus diceritakan. *Story Jumper* menurut Sandstrom&Kindenberg (2016) adalah alat yang digunakan untuk membuat buku cerita anak dengan cara yang mudah, dan hasilnya berupa cerita pendek dengan gambar, karakter, dan benda bergerak. Dengan adanya beberapa gambar, karakter dan benda bergerak diharapkan dapat dialami langsung oleh peserta didik sehingga membantu melatih keterampilan membaca pemahaman peserta didik dan keterampilan menulis cerita. Media berbasis *story jumper* salah satu dari sekian banyak aplikasi interaktif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Beberapa Peneliti terdahulu juga menerapkan media yang sama, diantaranya: Sutopo (2020) menggunakan *story jumper* untuk meningkatkan

keterampilan menulis cerita pada peserta didik kelas 4 SD. Penelitian senada juga dilakukan oleh Kusumaningtyas (2018) yang melakukan evaluasi penggunaan *story jumper* sebagai alat bantu menulis cerita pada peserta didik kelas V SD.

Story jumper adalah *web tool animated audio book* yang dapat memfasilitasi penyampaian materi dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan fitur khusus seperti *voice , image* dan teks yang dapat dibuat oleh guru. Teknologi pada zaman sekarang ini sudah menjadi bagian kehidupan peserta didik termasuk peserta didik sekolah dasar. Salah satu bentuk teknologi, yaitu *handphone* (Yanti dan Sumianto, 2021). Peserta didik SD sudah familiar dengan penggunaan gawai khususnya *handphone*. Maraknya penggunaan teknologi ini merupakan kesempatan bagi guru-guru sekolah dasar untuk melihat sisi positif penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Adapun tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik, yaitu peserta didik mampu menulis teks, menambahkan gambar, dan menambahkan voice. Ketiga kemampuan ini merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik agar mampu membuat sebuah *story jumper 3D Animated audio book.* Fitur tambahan lain, yaitu menambahkan properti seperti pakaian, makanan, hewan, dan transportasi. Selain properti peserta didik juga dapat mendesain karakter sendiri sesuai cerita yang dibuat dengan memilih warna kulit, rambut, mata, alis, kacamata, baju, celana, dan masih banyak lagi fitur yang dapat digunakan.



Gambar 1. Tampilan beranda *story jumper*

Story Jumper memiliki banyak Fitur untuk membuat sebuah cerita di antaranya adalah:

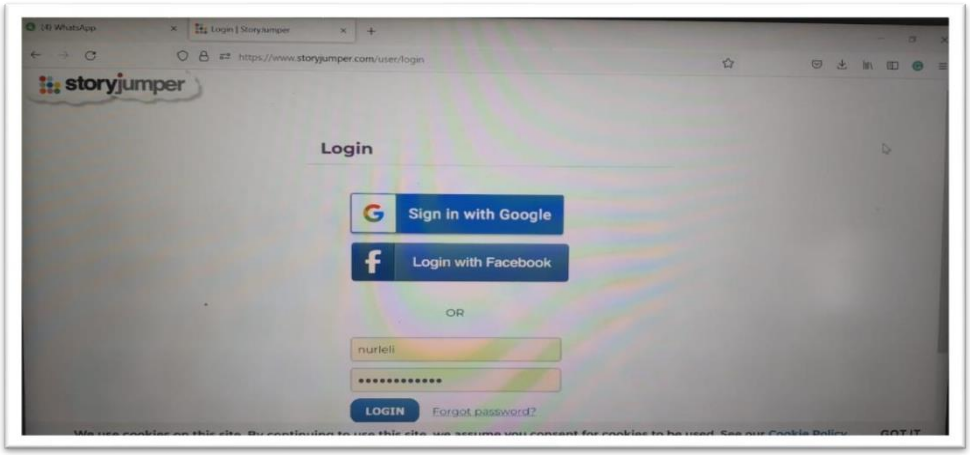
1. Antarmuka sederhana: *story jumper* memiliki antarmuka yang sederhana sehingga anak-anak dapat mengilustrasikan halaman menggunakan sistem drag-and-drop.
2. Pilihan publikasi: pengguna dapat menerbitkan cerita mereka sebagai publik, pribadi, atau hanya untuk teman dan keluarga.
3. *Story jumper* memiliki dua jenis akun, yaitu "akun Pendidikan" dan "akun independent" yang memungkinkan anak di bawah usia 13 tahun dapat berpartisipasi.
4. Standar privasi tinggi: story jumper mematuhi *Children's Online Privacy Act* ("COPPA") dan bermitra dengan orang tua atau wali.
5. Mempertemukan penulis dan pembaca: *story jumper* mempertemukan penulis dan pembaca yang saling mendukung dan menyemangati.
6. Berkolaborasi: *story jumper* dapat melibatkan beberapa penulis untuk menceritakan kisah-kisah yang paling menarik dan menghibur.
7. Menginspirasi: pengguna *story jumper* dapat mengunggah cerita yang sudah diterbitkan untuk menginspirasi orang lain.

Peserta didik memiliki opsi untuk membuat, memilih,dan mengedit *template story jumper* di *repositori* yang sesuai dengan topik yang mereka inginkan untuk membuat buku cerita mereka sendiri atau mulai

menulis buku dari awal. Peserta didik juga dapat membuat *story jumper* pada *handphone* dan ada begitu banyak fitur gambar dan latar yang ada dalam website sesuai kreativitas anak dalam mendesain. Selain itu, manfaatnya juga peserta didik lebih percaya diri dalam berimajinasi, mempelajari strategi menulis, serta meningkatkan literasi dan kompetensi digital anak.

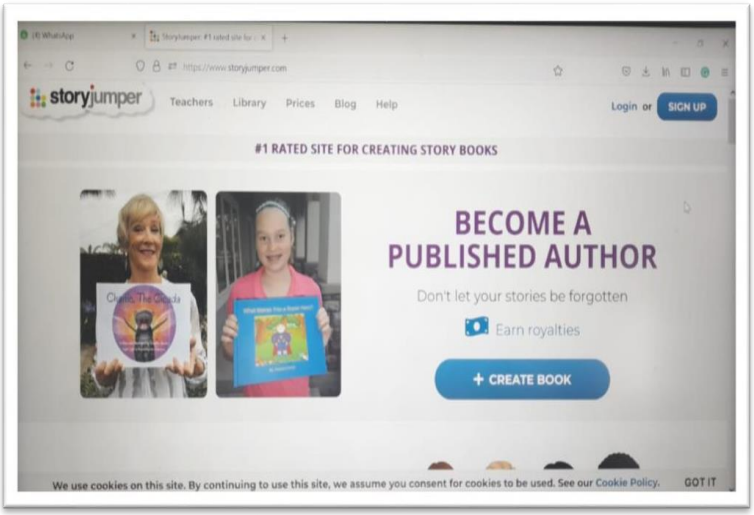
a. Penggunaan Webtool Storyjumper

Adapun cara menggunakan aplikasi tersebut, yaitu peserta didik diminta untuk register terlebih dahulu melalui website *StoryJumper.*



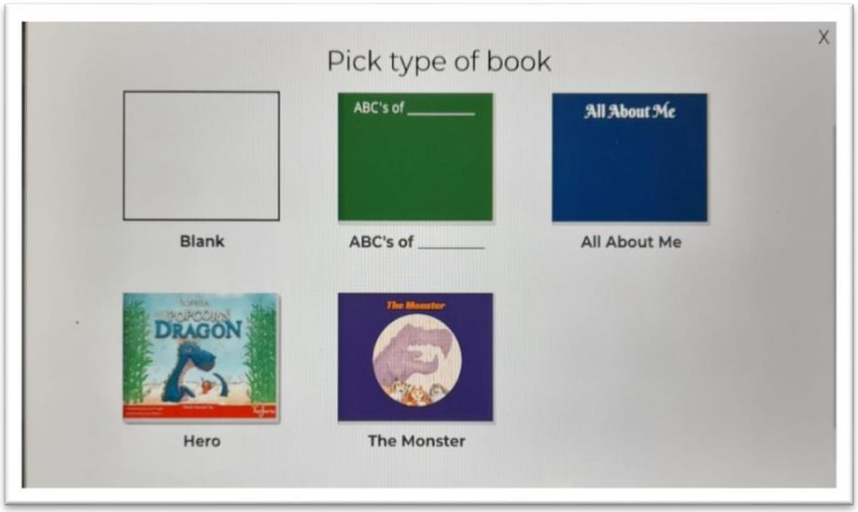
Gambar 2. Tampilan sign in *story jumper*

Selanjutnya peserta didik *sign in*, mereka akan mempunyai *page* tersendiri yang berisikan tokoh, kostum, latar buku yang akan mereka desain nanti.



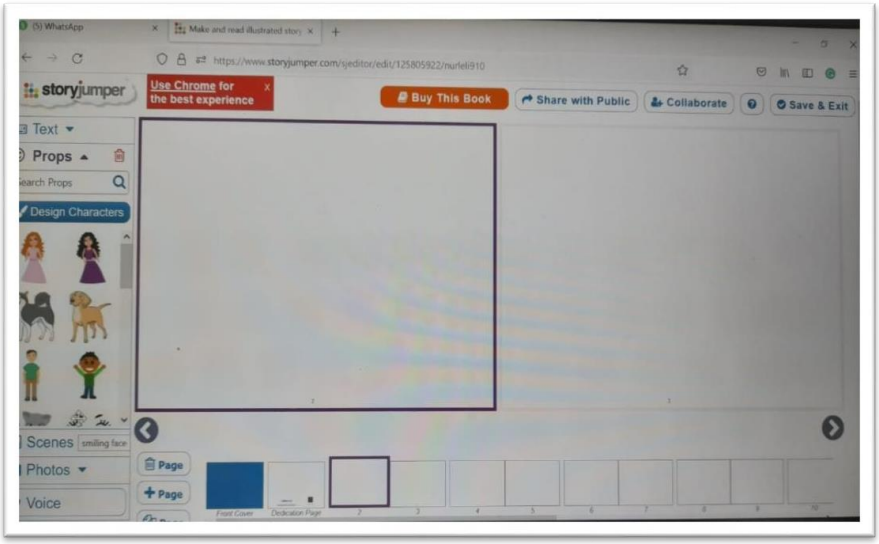
Gambar 3. Tampilan *creat book (* untuk memulai pengerjaan di *story jumper)*

Untuk membuat buku, cukup klik make new book dibagian *My Books.* Ada dua pilihan yaitu: *Blank Book* dan *Personalize a Gift Book*. Narrative text merupakan salah satu jenis teks yang bercerita mengenai rangkaian peristiwa secara kronologis serta saling terhubung. Sifat narrative text adalah imajinatif atau berupa cerita fiktif (karangan) yang memiliki tujuan untuk menghibur pembaca.



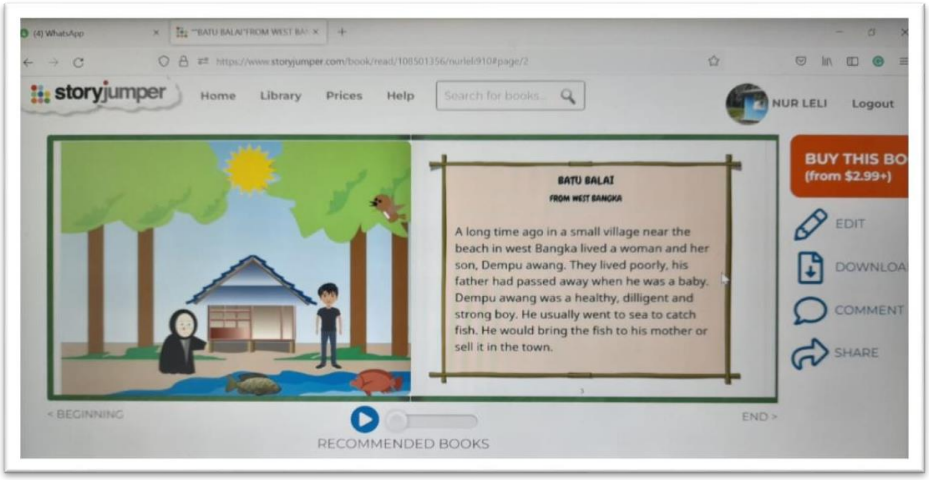
Gambar 4. Tampilan *feature*

Selanjutnya peserta didik dapat berkreasi menggunakan pilihan *feature* yang ada di *webtool* tersebut dan menuangkan ide cerita yang akan mereka buat nanti di page berikutnya.



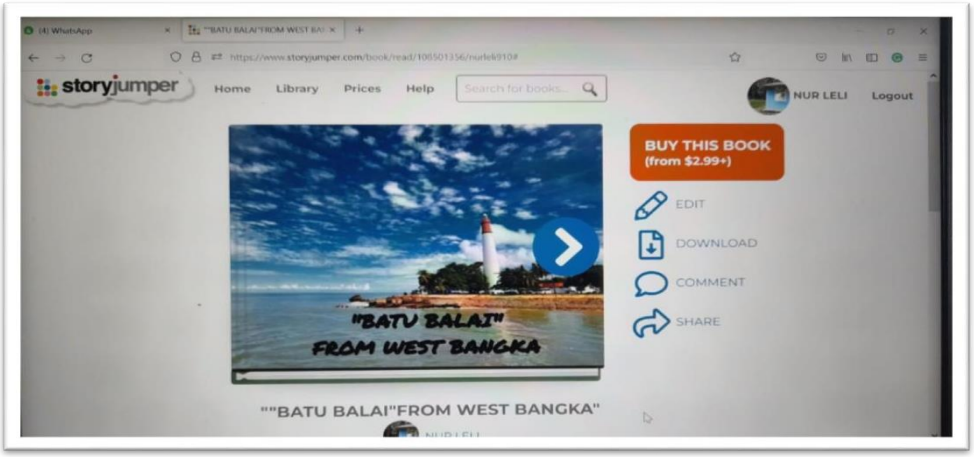
Gambar 5. Tampilan *design characters*

Buku-buku yang dihasilkan peserta didik dapat dipakai dan dibagikan kepada peserta didik lainnya sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca *(Reading),* baik *reading comprehension* maupun *reading aloud* dan turut menumbuhkan minat baca peserta didik.



Gambar 6. Tampilan *template story jumper*

Serta dapat juga membantu kegiatan literasi sekolah. Dengan menyediakan buku pembelajaran yang kreatif dan menarik baik dari peserta didik di sekolah sendiri maupun buku-buku buatan orang lain yang secara gratis dapat diakses di *Story jumper.*



Gambar 7. Tampilan hasil buku digital pada *story jumper*

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *class action research* dengan subjek penelitian peserta didik kelas III SD Bunda Maria, Cimanggis yang berjumlah 19 peserta didik. Waktu penelitian ini terhitung 10 Juli 2024 hingga 20 Oktober 2024. Penelitian ini mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian pada keterampilan menulis cerita dengan bantuan aplikasi *story jumper*. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklusnya melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes membuat cerita dengan story jumper dan observasi saat pelaksanaan. Tes tertulis dilakukan untuk melihat kemampuan menulis cerita pada peserta didik kelas III SD Bunda Maria.

Panduan penilaian hasil tes peserta didik:

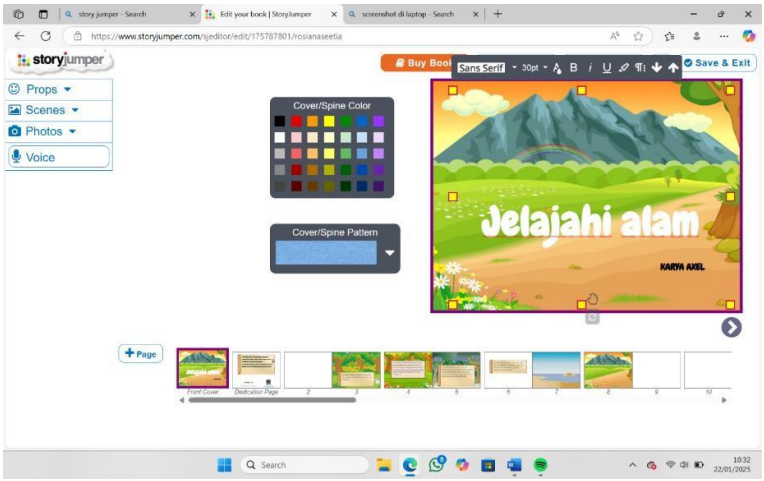
Tabel 1. Komponen Penilaian cerita pada *story jumper*

Jenis Komponen	**Keterangan**
Komponen Ide dan Isi	Kesesuaian topik dengan isi cerita
Komponen Penilaian Organisasi :	Pembukaan jelas dan menarik pembaca Susunan paragraf, kalimat topik, jelas dan konsisten, pendukung yang relevan, dan kalimat kesimpulan yang jelas, urutan yang logis dan efektif.
Komponen Penilaian:Kosa Kata	Semua ditulis dengan kalimat lengkap tidak ada *run-on* menggunakan variasi kalimat secara konsisten (*complex,compound,* dan *simple*). Menggunakan variasi kalimat awal yang konsisten, bertujuan dan transisi antarkalimat yang kreatif.
Komponen Penilian: Kalimat	Semua ditulis dengan kalimat lengkap tidak ada *run- on* Menggunakan variasi kalimat secara konsisten (*complex compound,* dan *simple*) Menggunakan varaisi kalimat awal yang konsisten, bertujuan dan kreatif Menggunakan transisi antarkalimat yang kreatif
Komponen Penilaian:Konvensi	Pengejaan yang benar walaupun kata yang sulit, tanda baca yang akurat, kreatif dan mudah dipahami pembaca Pemahaman yang lengkap dan penerapan yang konsisten tentang kapitalisasi *tata bahasa yang* benar dan berkontribusi pada kejelasan cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

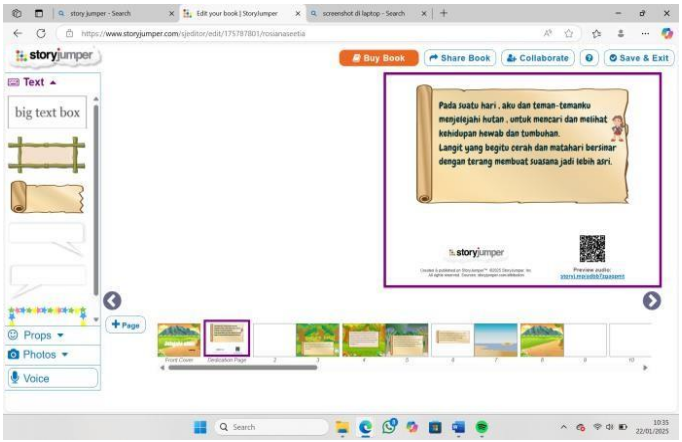
Peneliti meminta peserta didik untuk mempertanyakan deskripsi topik menulis cerita. Peserta didik akan berkesempatan untuk terlibat dalam pembacaan serius teks cerita anak berjudul " Sahabat Istimewaku" dan mengungkapkan pendapatnya. Peneliti membagikan lembar kerja yang disediakan kepada peserta didik lalu menyiapkan *story jumper* untuk memuat cerita yang ada dalam LKPD yang diberikan kepada peserta didik. Setelah melakukan membaca cerita yang ada di buku setiap peserta didik maju dan mempresentasikan apa yang mereka dapat dalam cerita yang mereka baca, lalu peneliti memberikan pertanyaan kepada peserta didik, kira-kira di dalam cerita yang mereka baca ada apa saja? Setelah melakukan presentasi singkat peneliti melanjutkan dengan memberikan peserta didik lembar kerja untuk menuliskan cerita dengan membuka *story jumper* untuk mendesain dan menulis cerita di dalamnya. Peneliti menyiapkan labaoratorium komputer selama pembelajaran agar dapat digunakan peserta didik dalam memuat cerita pada *story jumper.*

Peneliti meminta lembar kerja yang sudah diberikan kepada peserta didik, lalu mengecek kembali kesiapan peserta didik dalam menulis, mulai dari tema yang mereka ambil, penempatan tanda baca, huruf kapital serta alur cerita yang logis yang digunakan. Kemudian peserta didik melakukan tanya jawab kepada peneliti mengenai hasil cerita yang dibuat dalam lembar kerja yang sudah diberikan peneliti. Kemudian, peneliti mengaitkannya dengan *website story jumper* yang diisi dan fitur yang digunakan sangat mudah dibandingkan peserta didik harus menulis manual di lembar kerja. Peserta didik lebih tertarik menggunakan *story jumper* untuk memulai menulis dan mendesain cerita yang mereka buat.



Gambar 8. Desain cover *story jumper* kelas III

Dalam membuat cover *story jumper* peserta didik dengan mudah memilih latar cerita dan tema dalam konsep cerita yang sudah mereka kerjakan dalam lembar kerja yang diberikan oleh peneliti untuk menyesuaikan cerita dan teman yang akan mereka buat dalam *story jumper* ini, dalam pembuatan cover ini,peserta didik lebih cendrung memilih latar belakang cerita tema hutan dan hewaan.



Gambar 9. Isi cerita dalam *story jumper* kelas 3

Dalam isi cerita yang peserta didik buat, ada menu *text box* untuk memudahkan peserta didik dalam penyesuaian cerita dan alur. Peserta didik lebih mudah menyesuaikan teks dengan desain yang mereka bikin, setelah memasukan cerita dalam *text box* ,peserta didik kemudian memilih karakter yang cocok dengan tema yang mereka ambil, ada beberapa macam karakter yang ada dalam *story jumper,*diantaranya adalah ada karakter manusia,hewan,dan masih baanyak lainya.

Setelah dilaksanakan penelitian mulai dari siklus I dan siklus II melalui penerapan metode diskusi untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik di SD Bunda Maria dapat dijelaskan bahwa pengunaan *story jumper* dapat meningkatkan kemamuan peserta didik untuk menyalurkan pikiran dan imajinasinya melalui tulisan atau cerita.

Tingginya nilai yang diperoleh dalam pengajaran penggunaan *story jumper* dikarenakan oleh proses pembelajaran peserta didik yang lebih berani aktif dalam mengemukakan segala sesuatu sesuai dengan imajinasi mereka tanpa rasa takut salah. Hal ini menjadikan pelajaran berbicara bukan hal yang menakutkan. Peneliti dapat merasakan bahwa pengajaran bahasa adalah pengajaran mengenai perbuatan berbahasa, bukan pengajaran tentang teori berbahasa. Peserta didik menjadi senang, dan keaktifan belajar yang berlangsung bersumber pada kompetensi peserta didik sendiri menghasilkan perilaku berbahasa atau performansi berbahasa. Hal ini sesuai dengan pendekatan komunikatif yang berasas pada pengajaran fungsi bahasa.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *story jumper* dalam membuat cerita disebabkan pada pembelajaran dengan strategi mengajar melalui kolaborasi antara peneliti dan peserta didik, peserta didik sangat tertarik dengan dihadirkannya sebuah tanya jawab yang dituangkan dalam bentuk tulisan sehingga peserta didik berani untuk mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *story jumper* dalam menulis cerita lebih efektif dalam pembelajaran dalam peningkatan literasi digital. Hasil tes menulis peserta didik kelas III SD Bunda Maria, setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan *story jumper* terus mengalami peningkatan dan menunjukkan keefektifan. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan pada hasil penelitian yang menunjukkan nilai rata-rata dan ketuntasan nilai peserta didik kelas III SD Bunda Maria , nilai rata-rata menulis pada pratindakan adalah 64,48. Berdasarkan skala penilaian yang dikembangkan Suharsimi Arikunto (2018: 245) berada pada kategori “cukup” yakni berada pada rentang 56-65.

Tabel 2. Skala Penilaian

Angka 100	Angka 10	IKIP	Huruf	Keterangan
80 – 100	8,0 – 10,0	8,1 – 10	A	Baik Sekali
66 – 79	6,6 – 7,9	6,6 – 8,0	B	Baik
56 – 65	5,6 – 6,5	5,6 – 6,5	C	Cukup
40 – 55	4,0 – 5,5	4,1 – 5,5	D	Kurang
30 – 39	3,0 – 3,9	0 – 4,0	E	Gagal

Nilai rata-rata pada tindakan siklus I adalah 68,14 dan siklus II mendapat nilai rata-rata 78,16 dan berada pada kategori “baik”. Secara keseluruhan persentase peningkatan ketuntasan berbicara sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan berupa pengunaan *story jumper* 59%. Keterampilan menulis peserta didik meningkat setelah dilakukan tindakan berupa penggunaan media *story jumper* dalam meningkatkan menulis peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan bahwa sebelum dilaksanakan tindakan, ketuntasan menulis nilai rata-rata peserta didik sebesar 64,48 (terdapat 11 peserta didik yang mendapat nilai ≥75, dan 11 peserta didik yang mendapat nilai <75), sedangkan ketuntasan berbicara peserta didik setelah dilakukan tindakan siklus I nilai rata-rata mencapai 74,14 (terdapat 8 peserta didik yang mendapat nilai ≥ 75, Meskipun setelah dilakukan tindakan siklus I ketuntasan belajar sudah mengalami peningkatan, tetapi masih dilaksanakan siklus II karena kriteria keberhasilan penelitian belum tercapai yakni ketuntasan keterampilan menulis permulaan peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Bunda Maria, adalah sebesar 75%. Pada siklus II ketuntasan keterampilan menulis peserta didik mencapai 89,66% (terdapat 17 peserta didik yang mendapat nilai ≥75, dan 2 peserta didik yang mendapat nilai <75). Peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai sama dengan atau di atas kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah adalah peserta didik yang sudah dapat menulis cerita dengan menggunakan bahasa yang baik dan logis, dapat menempatkan tanda baca dan huruf kapital serta kesesuaian alur cerita dengan tema.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada peserta didik kelas III SD Bunda Maria tahun pelajaran 2024/2025 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunan *story jumper* dalam membuat cerita pada peserta didik SD Kelas III SD Bunda Maria dapat meningkatkan literasi digital khususnya dalam membuat cerita. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata- rata perolehan skor penilaian dari siklus I sebesar (3,62) atau (90,33%) dan meningkat pada siklus II sebesar (4,98) atau (99,33%) dimana meningkat sebesar (0,36) atau (12%). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan story jumper dapat meningkatkan kemampuan siswa membuat cerita dan meningkatkan keterampilan menulis dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Perlunya pengenalan mengenai pembelajaran berbasis digital,sehingga peserta didik mampu meng*update* hal-hal baru, ide baru dan kreatifitas baru sehingga mampu memicu pemikiran peserta didik untuk belajar dan mencari sesuatu yang baru.
2. Bagi sekolah, perlu disediakan gadget atau perangkat elekrtronik seperti komputer sebanyak peserta didik agar peserta didik mampu mengesplorasi pengetahuan dan penemuan baru melalui literasi digital.
3. Perlu adanya *literacy day* ,untuk meningkatkan kemampuan menulis dan membaca peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. (2011). *Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.

Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jamaris, M. (2009). *Kesulitan belajar: perspektif, asesmen, dan penanggulangannya*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.

Keraf, Gorys. (2000). Diksi dan gaya bahasa. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Keser, H., Uzunboylu, H., & Ozdamli, F. 2012. *The trends in technology supported collaborative learning studies in 21st century. World Journal on Educational Technology*, 3(2), 103-119.

Kirkgoz, Y. (2006). Teaching EFL at the primary level in Turkey. Teaching English as a foreign language in primary school. Vol 38(2) 216-228. SAGE Publications (Los Angeles, London, New Delhi and Singapore) http://RELC.sagepub.com. DOI: 10.1177/0033688207079

Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). *Menumbuhkan budaya membaca siswa melalui literasi digital dalam pembelajaran dan program literasi sekolah. Jurnal Basicedu, 6(3), 4987–4998*. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2996

Nurcahyo, M. A. (2020). *Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP pada mata pelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains,* 9(2), 132–138. https://doi.org/10.31571/saintek.v9i2.2077.

Pangesti, A. T., & Hidayati, D. (2022). *Kompetensi literasi digital kepala sekolah di SD Muhammadiyah Rimbo Bujang dan SD Negeri 119/VIII Kabupaten Tebo. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,*11(5). https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.9103.

Pratama, A. (2022). Strategi pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan kemampuan literasi membaca pemahaman siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 05–626. https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.545.

Sutopo, H. B. (2020). Meningkatkan keterampilan menulis cerita melalui penggunaan story jumper pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 123- 135.

Widyastuti, R. (2019). Pengaruh penggunaan *story jumper* terhadap keterampilan berbahasa dan kreativitas siswa kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 1-12.

Kusumaningtyas, R. (2018). Evaluasi penggunaan *story jumper* sebagai alat bantu menulis cerita pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 145-156.

Sari, R. P. (2017). Pengembangan keterampilan menulis cerita melalui penggunaan *story jumper* pada siswa kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(1), 34- 45.

RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap	Institusi	Pendidikan	Minat Penelitian
Rosiana Setia	PGSD Unika Atma Jaya	S1	Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD
Y. Claudia Dhian A. H.	PGSD Unika Atma Jaya	S3	Pembelajaran bahasa Indonesia