



IMPLEMENTASI GAME STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENULIS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Daniel Faishal^{1*}, Acep Muhammad Syamsi², dan Ichsan Fauzi Rachman³

^{1,2,3} Universitas Siliwangi

247002111057@student.unsil.ac.id¹, 247002111027@student.unsil.ac.id²,
ichsanfauzirachman@unsil.ac.id³

*Penulis Korespondensi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi game storytelling sebagai media inovatif dalam meningkatkan kreativitas menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Fokus kajian adalah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, mengingat tantangan umum yang dihadapi siswa dalam mengungkapkan gagasan, kurangnya minat menulis, serta kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih interaktif di era digital ini. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur sistematis, menganalisis berbagai jurnal dan karya ilmiah relevan yang membahas game storytelling dan dampaknya pada keterampilan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game storytelling, baik dalam format digital (digital storytelling) maupun non-digital (card game), secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan berhasil mengatasi kesulitan mereka dalam menuangkan ide-ide ke dalam tulisan secara terstruktur. Pendekatan ini terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengasah kreativitas dan imajinasi, memperkaya kosakata, serta meningkatkan struktur dan organisasi teks narasi. Meskipun terdapat tantangan seperti kesenjangan digital dan penguasaan tata bahasa, game storytelling direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran holistik yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 untuk menghasilkan siswa yang literat, kreatif, dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik.

Kata Kunci : *Game Storytelling*, Kreativitas Menulis, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Literasi Digital, Motivasi Belajar.

Abstract

This research aims to analyze the effectiveness of implementing game storytelling as an innovative medium for enhancing students' writing creativity in Indonesian language learning. The study primarily focuses on elementary and junior high school levels, considering the common challenges students face in expressing ideas, their lack of writing interest, and the increasing demand for more interactive learning methods in the digital age. The research method employed is a systematic literature review, analyzing various relevant journals and scholarly articles that discuss game storytelling and its impact on writing skills. The findings indicate that game storytelling, whether in digital format (digital storytelling) or non-digital format (card games), significantly boosts student motivation and engagement, effectively overcoming their difficulties in conveying ideas, and fostering reading and writing interest. This approach proved instrumental in developing critical thinking skills, enhancing creativity and imagination, enriching vocabulary, and improving the structure and organization of narrative texts. Despite challenges related to the digital divide and teacher readiness, game storytelling is recommended as a holistic learning strategy relevant to 21st-century demands for producing literate, creative, and communicative students.

Keywords: *Keywords arranged alphabetically, at least 3 words, maximum 6 words, use a layout after paragraph 12 Pt.*

I. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran penting pada pembelajaran, dikarenakan pengajaran bahasa Indonesia melibatkan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang siswa untuk bisa melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Dalam pendidikan bahasa Indonesia terdapat dua kategori kecakapan yaitu produktif (berbicara dan menulis) dan reseptif (membaca dan mendengarkan). Salah satunya yang paling penting adalah kemampuan menulis. Keterampilan menulis adalah produksi komunikasi, menghubungkan ide, pengembangan informasi dan juga memberikan argumen kepada pembaca atau sekelompok pembaca (Mahfudhoh & Nuroh, 2024).

Menulis merupakan keterampilan tertinggi pemerolehan bahasa Indonesia dan harus dipelajari dengan sungguh – sungguh. Keterampilan menulis berbeda dengan keterampilan berbicara yang merupakan kemampuan alamiah, keterampilan menulis membutuhkan proses berpikir yang terstruktur (Sri Aryati et.al., 2024).

Walaupun keterampilan menulis sangat penting, pada kenyataannya banyak siswa yang kesulitan dalam menulis narasi secara efektif. Selain itu, kurangnya inovasi pada media pembelajaran turut berkontribusi pada rendahnya kemampuan siswa dalam menulis narasi. Faktor-faktor ini menghambat siswa dalam menyampaikan gagasan mereka secara tertulis (Da & Hajar, 2024).

Transformasi yang dibawa revolusi industri 4.0 telah memengaruhi berbagai sektor kehidupan, yang salah satunya adalah pendidikan. Dengan kemajuan ini, diharapkan meningkatnya mutu serta efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar melalui penerapan teknologi digital. Di era saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi interaktif, platform digital, dan alat bantu visual menjadi bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang dinamis. Inovasi-inovasi yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Nayla Adhwa et al., 2025).

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, dengan tujuan merangsang minat, perhatian, pikiran dan juga perasaan siswa. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran adalah media digital atau *game*. Permainan atau *game* merupakan aktivitas yang dapat mendukung perkembangan anak secara fisik, kognitif, maupun sosial emosional (Nisa', 2024).

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keniscayaan. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah digital *storytelling*. Digital *storytelling* merupakan metode yang menggabungkan

unsur cerita dengan teknologi digital, seperti audio, gambar, video dan teks. Media ini hanya untuk menuangkan ide dalam bentuk tulisan, tetapi juga mengembangkan imajinasi melalui elemen multimedia yang menarik. Dengan metode ini siswa tidak hanya belajar menulis saja, tetapi juga memahami bagaimana cerita dapat dikomunikasikan dengan lebih interaktif dan ekspresif (Da & Hajar, 2024).

Media *storytelling* ini berpotensi menjadi inovasi yang menarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode ini juga efektif dalam meningkatkan minat literasi siswa (Fadillah & Dini, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas pada penerapan pembelajaran digital *storytelling*, sekaligus mengidentifikasi apakah metode ini efektif dalam meningkatkan kemampuan pada penggunaan bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan menulis, dengan menganalisis penelitian – penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini.

II. BAHAN DAN METODE/METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan tinjauan literatur (*literature review*). Data dikumpulkan melalui pencarian pada database online, yaitu Google Scholar. Pencarian dilakukan dengan menggunakan topik Implementasi *Game Storytelling* untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari pencarian awal, diperoleh sekitar 3.100 artikel yang memiliki keterkaitan dengan topik tersebut. Artikel – artikel tersebut kemudian diseleksi dan diperoleh 11 artikel yang paling relevan. Dari 11 artikel tersebut, dipilih kembali 8 artikel yang paling sesuai untuk dijadikan referensi utama. Seluruh artikel yang digunakan merupakan hasil penelitian sepuluh tahun terakhir.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Nayla Adhwa et al., 2025) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital secara signifikan membantu meningkatkan motivasi, partisipasi dan rasa ingin tahu siswa. Media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami. Selain itu guru juga menyatakan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi kelas serta peningkatan dalam pemahaman materi dan penggunaan kosa kata.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Sri Aryati et al., 2024) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan digital *storytelling* mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis. Digital *storytelling* sangat membantu siswa

dalam mengungkapkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Da & Hajar, 2024) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital storytelling efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis narasi siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Mahfudhoh & Nuroh, 2024) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media cerita digital berpengaruh terhadap keterampilan menulis.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Putri Nadhira et al., 2025) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *storytelling* membantu memperkaya kosa kata serta meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2023) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Wardiah, 2017) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *storytelling* sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Karyati & Rahmawati, 2023) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan mengarang mahasiswa meningkat.

A. Pengaruh Digital *Storytelling* pada minat dan motivasi belajar

Menurut (Nayla Adhwa et al., 2025) penggunaan teknologi digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi dan rasa ingin tahu siswa dan juga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti diskusi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman pada materi yang disampaikan. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital berdampak signifikan pada motivasi belajar siswa. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mingga Ratih et al., 2024) juga menyatakan bahwa digital *storytelling* mampu menarik perhatian siswa pada saat mempresentasikan ide-ide baru.

Menurut (Putri Nadhira et al., 2025) Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton dan hanya berfokus pada membaca serta menghafal teori, *storytelling* menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran, terutama ketika cerita yang disampaikan relevan dengan pengalaman mereka atau memiliki elemen kejutan yang menarik.

Peningkatan motivasi ini tidak hanya bersifat sesaat, melainkan berkelanjutan. Ketika siswa merasa

senang dan termotivasi, mereka secara alami akan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi seperti *Cartoon Story Maker* atau *Storybird* mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam menulis teks *recount* karena mereka lebih terlibat dalam proses pembuatan cerita (Putri Nadhira, et al., 2025).

B. Pengembangan Keterampilan Menulis Secara Holistik

Game storytelling tidak hanya berfokus pada satu aspek menulis, melainkan pada pengembangan keterampilan menulis secara holistik, meliputi isi gagasan, organisasi konten, struktur tata bahasa, diksi, ejaan, dan tanda baca (Mahfudhoh & Nuroh, 2024).

- **Pengungkapan Ide dan Gagasan:** Siswa seringkali kesulitan menuangkan gagasan atau ide yang ada dalam pikiran melalui tulisan, meskipun mereka telah mengetahui strukturnya. *Game storytelling*, terutama digital *storytelling*, sangat membantu siswa dalam mengungkapkan ide dan gagasan ini (Sri Aryati et al., 2024). Dengan memanfaatkan bakat kreatif siswa, mereka mulai meneliti dan menceritakan cerita dari pengalaman sendiri, belajar menggunakan internet untuk meneliti konten secara mendalam dan menganalisis berbagai informasi (Mingga Ratih et al., 2024)
- **Struktur dan Organisasi Teks:** Dalam pembelajaran teks *recount*, *storytelling* membantu siswa memahami konsep waktu lampau, penggunaan kata kerja bentuk lampau (*past tense*), serta bagaimana menyusun urutan kejadian dalam narasi secara sistematis. Siswa menjadi lebih mudah memahami struktur teks *recount*, yang terdiri dari orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi. Model pembelajaran berbasis proyek dan *Storyboard* juga membantu siswa merancang alur cerita sebelum menulis, sehingga tulisan mereka lebih terstruktur dan mudah dipahami (Putri Nadhira, et al., 2025).
- **Peningkatan Kosakata dan Tata Bahasa:** Melalui *storytelling*, siswa akan lebih banyak terpapar pada kosakata baru, tata bahasa yang tepat, serta penggunaan ungkapan yang sesuai. Ini membantu memperkaya kosakata siswa dan meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara mereka secara signifikan (Putri Nadhira et al., 2025).
- **Kreativitas dan Gaya Bahasa:** Penggunaan *game storytelling* mendorong siswa untuk menggunakan imajinasi dan berpikir secara kritis dalam menentukan alur, karakter, serta

konflik yang terjadi dalam cerita mereka (Putri Nadhira, et al., 2025). Penggunaan bahasa kreatif mulai bermunculan dalam tulisan siswa, menunjukkan peningkatan kemampuan mereka dalam mengungkapkan ide/gagasan dan menyampaikan pesan moral (Wardiah, 2017)). Siswa diberikan keleluasaan untuk mendesain dan menyisipkan elemen multimedia dalam cerita mereka, yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari (Mingga Ratih, et al., 2024).

C. Peran Teknologi dalam Game Storytelling

Era digital saat ini menuntut pendidik untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam materi pembelajaran secara efektif dan selaras dengan perkembangan kebutuhan siswa. *Game storytelling* berbasis digital (*digital storytelling*) menjadi salah satu media yang sangat relevan karena menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, teks, rekaman suara, musik, dan video untuk menyajikan cerita dalam format yang menarik (Mingga Ratih, et al., 2024).

Digital storytelling memungkinkan visualisasi materi yang dapat membantu siswa mengidentifikasi suatu objek yang memerlukan alat berupa media digital (Mingga Ratih, et al., 2024). Media ini juga memungkinkan siswa untuk mendokumentasikan cerita rakyat atau tradisi lokal dalam bentuk multimedia yang menarik, membuat cerita lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Sri Aryati, et al., 2024).

Manfaat digital *storytelling* meluas ke berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan minat belajar, memusatkan perhatian pada capaian pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk aktif di dalam kelas. Ini juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan digital mereka, yang semakin penting di era modern (Putri Nadhira, et al., 2025).

D. Tantangan dan Rekomendasi untuk Implementasi Optimal

Meskipun efektivitas game *storytelling* telah banyak dibuktikan, implementasinya tidak terlepas dari tantangan. Beberapa penelitian mengidentifikasi kendala seperti kesenjangan digital, kesiapan guru, dan infrastruktur teknologi yang perlu mendapat perhatian serius. Keterbatasan akses teknologi dan adaptasi siswa terhadap transformasi pembelajaran masih menjadi hambatan yang perlu diatasi (Sri Aryati, et al., 2024).

Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini dan mengoptimalkan implementasi *game storytelling*, beberapa rekomendasi dapat diajukan:

- **Pengembangan Profesional Guru:** Guru perlu dibekali dengan pelatihan yang memadai dalam merancang dan

mengimplementasikan game *storytelling*, baik digital maupun non-digital. Ini mencakup pemahaman tentang alat dan aplikasi digital, strategi pengorganisasian cerita, serta teknik untuk memfasilitasi diskusi dan umpan balik yang konstruktif (Mingga Ratih, et al., 2024).

- **Penyesuaian Materi dan Tema:** Pemilihan cerita dan tema harus disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman siswa, serta relevan dengan pengalaman pribadi mereka. Hal ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (Putri Nadhira, et al., 2025).
- **Integrasi dengan Aspek Kebahasaan:** Meskipun *game storytelling* meningkatkan motivasi, perhatian terhadap aspek fundamental kebahasaan seperti kosakata dan tata bahasa tetap penting. Guru dapat mengintegrasikan latihan kosakata dan tata bahasa secara interaktif dalam proses pembuatan cerita (Alo Karyati & Yelni Rahmawati, 2023).
- **Pemanfaatan Beragam Media dan Platform:** Menggunakan berbagai teknik *storytelling*, seperti alat bantu visual (gambar, video, boneka tangan), intonasi suara, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh, dapat membuat pembelajaran lebih hidup (Putri Nadhira, et al., 2025). Pemanfaatan platform digital untuk membuat dan mempublikasikan cerita juga dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan digital siswa (Karyati & Rahmawati, 2023).
- **Penilaian yang Komprehensif:** Penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir tulisan, tetapi juga pada proses, termasuk kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Umpan balik yang konstruktif dan apresiasi terhadap usaha siswa sangat penting untuk membangun kepercayaan diri mereka (Putri Nadhira, et al., 2025).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari berbagai literatur, dapat disimpulkan bahwa implementasi *game storytelling* merupakan metode yang sangat efektif dan inovatif untuk meningkatkan kreativitas menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memperkaya kosakata, dan memperbaiki struktur penulisan siswa. Dengan memanfaatkan potensi game dan teknologi digital, *game storytelling* dapat menciptakan pengalaman

belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21. Meskipun ada tantangan, dengan perencanaan yang matang dan dukungan yang memadai, game storytelling dapat menjadi pilar utama dalam membangun generasi yang literat, kreatif, dan percaya diri dalam berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Da, F. B., & Hajar, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi*. 2(2), 82–90.
- Fadillah, I. N., & Dini, K. (2021). Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81–98. <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/1566>
- Karyati, A., & Rahmawati, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Picture and Picture Melalui Storytelling terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Menulis Sakubun. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 7(1), 18–37. <https://doi.org/10.18196/jjlel.v7i1.17167>
- Mahfudhoh, M., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Semantik*, 13(1), 103–114. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>
- Mingga Ratih, Sumiyadi, S., & Rudi Adi Nugroho. (2024). Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 3119–3126. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4052>
- Nayla Adhwa, Nurul Faeza, Nur Azmi Alwi, & Salmaini Safitri Syam. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2 SE-Articles), 329–339. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Nisa', A. (2024). PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR. *EDU RESEARCH*, 5(4 SE-Articles). <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.290>
- Putri Nadhira, Chika Rahmadany, & Fauzan Azim. (2025). Penggunaan Storytelling sebagai Media Kreatif dalam Pembelajaran Teks Recount di SMK Negeri 5 Pekanbaru. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(1 SE-Articles), 368–381. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v3i1.1524>
- Rahmawati, L., Irsyad, M., Qonaah, I., & Mahmudah, U. (2023). Pendampingan Pembelajaran Melalui Metode Storytelling Pada Anak Kelompok B Dalam Rangka Peningkatan Keterampilan Menulis Di RA Miftahul Huda Tlogomojo, Pati. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.33507/tarbi.v2i2.1338>
- Sri Aryati, Nidya Chandra Muji Utami, & Gusti Yarmi. (2024). Pemanfaatan Digital Storytelling dalam meningkatkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des SE-Articles), 1141–1148. <https://doi.org/10.58230/27454312.1434>
- Wardiah, D. (2017). PERAN STORYTELLING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS, MINAT MEMBACA DAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2 SE-Articles), 42–56. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v15i2.1236>