

**PENGARUH METODE STORYTELLING BERBANRUAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS III SD**

Much. Syahrul Diyan Saputro
PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun
syahruldiyan25@gmail.com,

ABSTRACT

Learning outcomes are essential in shaping students' ability to comprehend. However, observations in Grade III at SDN Gulun indicate that Indonesian language learning outcomes are still low. This condition is worsened by the use of conventional teaching methods assisted by PPT media, which involve students less actively. Learning outcomes are a factor that influences students' understanding of the material. Therefore, more engaging methods and media are needed, such as the storytelling method assisted by interactive multimedia.

This research uses a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were third-grade students of SDN Gulun 3, Maospati District, Magetan Regency, using a saturated sampling technique (total sampling). In the first session, students were treated with a conventional method using PPT media, while in the second session, they received treatment using the storytelling method assisted by interactive multimedia. Data collection techniques involved pre-tests and post-tests. The data were analyzed through validity and reliability tests, difficulty level analysis, discrimination index, prerequisite tests (normality and homogeneity), and hypothesis testing using the independent sample t-test.

The results show that the storytelling method assisted by interactive multimedia has a significant effect on students' Indonesian language learning outcomes, as indicated by the independent sample t-test result with a significance value of < 0.05 . Thus, the storytelling method assisted by interactive multimedia is proven to be effective in improving learning outcomes in the Indonesian language subject.

Keywords: Storytelling Method, Interactive Multimedia, Learning Outcomes

ABSTRAK

Hasil belajar penting untuk membentuk kemampuan siswa dalam memahami. Namun, hasil observasi dikelas III SDN Gulun menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia masih rendah. Kondisi ini diperburuk oleh metode pembelajaran konvensional berbantuan media PPT yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hasil belajar merupakan faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, dibutuhkan metode dan media yang lebih menarik, seperti metode pembelajaran storytelling berbantuan multimedia interaktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan one group pretest-posttest design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Gulun 3 Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. dengan menggunakan Teknik sampel jenuh (total sampling). Pada pertemuan pertama diberi perlakuan metode konvensional berbantuan media PPT, sedangkan pada pertemuan kedua diberi perlakuan metode storytelling berbantuan multimedia interaktif. Teknik pengumpulan data berupa pre-test dan post-test. Data dianalisis melalui uji

validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), serta uji hipotesis menggunakan independent sample t test. Hasil penelitian menunjukkan metode storytelling berbantuan multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa, ditunjukkan oleh hasil independent sample t test dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian metode storytelling berbantuan multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia

Kata Kunci: Metode Storytelling, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan mempunyai peran penting terhadap kemajuan negara. Pendidikan adalah salah satu pilar utama daya saing suatu negara (Sanga & Wangdra, 2023). Suatu negara dapat dikatakan maju jika kualitas pendidikannya meningkat, sebaliknya negara akan mengalami kemunduran jika kualitas pendidikannya mengalami kemunduran. Sesuai dengan pernyataan Safitri dkk., (2024) menyatakan bahwa pendidikan adalah sarana bangsa Indonesia dalam mencerdaskan anak bangsa untuk memajukan negara yang semakin maju dan berkembang.

Bahasa Indonesia adalah Bahasa yang kita pakai sehari-hari dan juga Bahasa resmi negara kita (Suminar, 2016). Sedangkan menurut /1Maghfiroh, (2022) Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang harus dipahami

dalam melakukan kegiatan resmi seperti, dalam urusan surat menyurat, tulisan akademik, pembicaraan resmi, dan lain sebagainya. Pendapat lain dari Anatasya dkk., (2018) menyatakan bahwa bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa ibu.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia kelas III SDN Gulun Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan di temukan ada beberapa permasalahan yang terjadi di kelas III saat ini, di antaranya 1) adanya penurunan hasil belajar khususnya Bahasa Indonesia di kelas III saat ini, berbeda dengan kelas III di tahun lalu. 2) perubahan aturan belajar mengajar yang dulunya guru kelas, sekarang menjadi guru mata

pelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena guru belum terlalu mengenal karakter siswa di kelas III sekarang. Dapat di lihat pula pada saat pembelajaran berlangsung 1) guru cenderung menggunakan metode ceramah, yang di mana metode tersebut kurang efektif jika di terapkan pada saat siang hari, karena siswa sudah lelah dan jenuh. Akibatnya, materi yang di ajarkan sulit di pahami oleh siswa. 2) guru masih menggunakan media belajar digital tetapi belum interaktif, jadi guru hanya membuat PPT saja tanpa adanya animasi, gambar bergerak, ataupun audio dalam PPT tersebut, hal tersebut bisa mengakibatkan siswa bosan sehingga kurang tertarik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Berdasarkan hasil pemaparan permasalahan yang telah di uraikan, peneliti perlu mengkaji lebih dalam mengenai metode, dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran *storytelling* merupakan pembelajaran interaktif menggunakan cerita dan dipadukan melalui cerita (Husada

dkk., 2020). Sejalan dengan Rusiyono & Apriani, (2020) menyatakan bahwa metode *storytelling* merupakan proses pemberian informasi pada anak dengan cara yang menarik. Sedangkan Maknun & Adelia, (2023) menjelaskan *storytelling* atau mendongeng ialah proses kreatif siswa, yang dalam perkembangannya senantiasa mengaktifkan tidak hanya aspek intelektual saja, namun pula kepekaan, emosi, seni, khayalan serta imajinasi yang dimiliki anak, mengutamakan tidak hanya otak kiri, namun juga keterampilan otak kanan. Pendapat lain, Yolanda & Muhid, (2022) menyatakan bahwa *storytelling* merupakan proses penyampaian cerita yang didalamnya mengandung nilai-nilai penting untuk dijadikan pelajaran. Jadi metode pembelajaran *storytelling* sangat berpengaruh karena tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah *storytelling* metode

penyampaian pesan melalui cerita yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat, dan mempermudah pemahaman siswa.

Selain metode pembelajaran media pembelajaran juga memiliki peranan penting pada proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan membantu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan lebih interaktif. Penyajian media pembelajaran beraneka ragam, bisa berupa fisik, film, foto, serta pembelajaran menggunakan komputer. Media pembelajaran berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, dimana proses pelaksanaan pembelajaran menjadi komunikatif, efektif, dan efisien. Salah satu media pembelajaran yaitu, multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran menunjang pembelajaran secara mandiri (Andini, 2022). Sedangkan Novitasari, (2016) menjelaskan multimedia interaktif adalah

gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Pernyataan tersebut sama dengan pernyataan Rohayati dkk., (2019) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan media penyampaian yang memanipulasi informasi dalam bentuk digital yang terdiri dari elemen teks, suara, gambar, animasi, dan video secara terpadu dan sinergis dengan bantuan komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan tertentu yang melibatkan respon pemakai secara aktif. Pernyataan tersebut sama dengan pernyataan Dhaniawaty dkk., (2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan salah satu media pendukung dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan semua media dari mulai text, gambar video, animasi audio dan games.

Media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dikelas, karena dapat menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik perhatian siswa. Kesimpulan dari penjelasan

sebelumnya adalah multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, dan pengalaman siswa dalam menyerap informasi dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Lestari & , Ibrahim, Ghufon, (2021) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang di peroleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang. Pernyataan tersebut sama dengan pendapat Yogi Fernando dkk., (2024) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Jadi, hasil belajar penting sebab, hasil belajar yang menjadi tolak ukur keberhasilan siswa

dalam memahami pembelajaran. Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup pemahaman materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Bedasarkan penelitian terdahulu yang sesuai dengan permasalahan . Munawarah, (2025) menyatakan *storytelling* mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam belajar, Safitri dkk., (2024) menyatakan bahwa *storytelling* diharapkan memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran serta menghibur peserta didik. Yuliana & Putri, (2021) menyatakan bahwa penggunaan multimedia membantu siswa dalam pemahaman materi yang sulit. Rahman dkk., (2020) menyatakan bahwa *prezi* adalah salah satu media pembelajaran yang baik dan mudah digunakan. Julianingsih & Krisnawati, (2020) menyatakan *prezi* tidak hanya membuat siswa tertarik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung tetapi komunikasi guru dengan murid dapat terjalin dengan

baik. Utama, (2022) menyatakan bahwa minat yang rendah menyebabkan hasil belajar siswa pada umumnya rendah.

Untuk itu peneliti mengambil judul pengaruh penggunaan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD, dengan harapan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Alasan penulis mengambil judul yang berkaitan dengan metode pembelajaran *storytelling* karena metode ini dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan Zuliana dkk., (2023) menyatakan bahwa metode *storytelling* lebih efektif dari pada pembelajaran yang tidak memakai metode pembelajaran *storytelling*. *Storytelling* tidak hanya menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga membangun suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, metode ini dipadukan dengan multimedia interaktif yang dapat memperkuat

daya tarik visual, dan auditori dalam proses belajar mengajar, sehingga materi pembelajaran lebih mudah di pahami dan diingat oleh siswa kelas III SD.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang disajikan adalah data mengenai hasil tes belajar siswa yaitu nilai bahasa Indonesia pada materi menuliskan pendapat yang dilaksanakan di kelas III SDN Gulun 3 Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan yang berjumlah 20 siswa.

Penelitian ini akan disajikan hasil penelitian berupa tes, dimana ada satu tes berupa *Pre-Test* pilihan ganda yang dilakukan dipertemuan pertama dan satu tes berupa *Post-Test* yang dilakukan dipertemuan kedua. Adapun data hasil yang diperoleh sebagai berikut :

a. Hasil *Pre-Test*

Pre-Test dilakukan sesudah penelitian dengan penggunaan metode konvensional berbantuan PPT. *Pre-Test* dilakukan untuk mengetahui kemampan akhir siswa atau hasil belajar siswa. Adapun hasil *Pre-Test* siswa terhadap hasil belajar yang

dilakukan adalah sebagai berikut.

b. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

Post-Test dilakukan penelitian menggunakan metode storytelling berbantuan multimedia interaktif "Prezi". *Post-Test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa atau hasil belajar siswa. Adapun hasil *Post-Test* siswa terhadap hasil yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre	20	60	85	73.25	7.304
Post	20	75	95	84.75	5.730

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata hasil *Pre-Test* adalah 73,25, nilai minimum 60, dan nilai maximum 85. Sedangkan nilai rata-rata hasil *Post-Test* adalah 84,75, nilai minimum 75, dan nilai maximum 95

1. Hasil Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui peningkatan yang signifikan atau tidak, maka diperlukan uji hipotesis. Sebelum melakukan uji

hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan nilai signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi tidak normal.

Tabel 2 Uji Normalitas Test Of Normality

	Kolmogorov-Sminov			Shapro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre	0.172	20	0.122	0.933	20	0.73
Post	0.183	20	0.079	0.929	20	0.147

b. Uji Homogenitas

Data yang sudah diuji melewati uji normalitas dan sudah dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji

homogenitas. Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki varians yang sama (homogen). Uji homogenitas memiliki kriteria nilai signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data memiliki varians yang homogen (asumsi homogenitas terpenuhi), jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data memiliki varians yang tidak homogen (asumsi homogenitas tidak terpenuhi).

Tabel 3 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Pretest dan Posttest	Level Statistic	Df	Df2	Sig.
	Blase d on mean	1	38	0.096
	Blase d on median	1	38	0.092
	Blase d on median and	1	37.941	0.092

with adjusted df
 Blase d on trimmed mean

c. Uji Hipotesis

Data yang sudah melewati uji normalitas dan sudah dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya melewati uji homogenitas dan sudah dinyatakan varians homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui data penelitian yang sudah diberikan apakah memiliki pengaruh yang signifikan atau tidak. Keputusan uji hipotesis adalah hasil dari proses pengujian statistik yang menentukan apakah hipotesis nol (H0) diterima atau ditolak berdasarkan data sampel dan tingkat signifikansi 0,05. Ada dua kemungkinan keputusan utama dalam uji hipotesis.

Menolak hipotesis nol (H_0) : jika nilai p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi ($p < 0,05$), maka hipotesis nol ditolak yang berarti ada bukti statistik yang cukup untuk menerima hipotesis alternatif (H_a) bahwa terdapat perbedaan atau hubungan yang signifikan.

menggunakan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif karena $\text{sig} < 0,05$. Dengan demikian faktor perlakuan H_0 diterima dan H_1 diterima.

PEMBAHASAN

Studi ini dilaksanakan di Kabupaten Magetan Kecamatan Maospati menggunakan sampel siswa kelas V SDN Gulun III sebanyak 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen diukur dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberi perlakuan (*post-test*). Penelitian ini dilakukan selama dua hari, dihari pertama digunakan untuk penerapan metode konvensional berbantuan media PPT seperti saat pembelajaran dengan guru dilakukan sehari-hari dikelas setelah itu diberikan tes (*pre-test*). Dan dihari kedua dilaksanakan penerapan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif setelah itu diberikan tes (*post-test*).

Kegiatan pertama guru memulai dengan memberi salam dan menanyakan kehadiran siswa sebagai bentuk interaksi awal dan pembentukan suasana kelas yang

**Tabel 4 Independent
Sample t Test**

Independent-Samples Test									
Lower-Tail Test of Hypothesis					Upper-Tail Test of Hypothesis				
	T	df	t	Sig. (2-tailed)					
Mean Difference					Mean Difference				
Std. Error					Std. Error				
95% Confidence Interval of the Difference					Lower Bound			Upper Bound	
Upper Pre-Test	120	19	-1594	.000	-1594	120	-1594	120	-1594
Upper Post-Test	120	19	-1594	.000	-1594	120	-1594	120	-1594

Sumber SPSS versi 2.5

Berdasarkan hasil pada tabel independent sampel t test, diperoleh nilai signifikansi untuk faktor perlakuan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif sebesar 0,000, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia

kondusif. Guru kemudian memberikan apaersepsi yaitu dengan menggunakan tanya jawab. Pemberian apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang bertujuan komunikasi antara guru dan siswa lebih baik dan siswa mampu mengingat materi sebelumnya. Hal ini sejalan dengan Muwattho, (2018) apersepsi dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Kegiatan kedua yaitu guru meminta siswa berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4-7 anggota kelompok. Sejalan dengan Tabrani & Amin, (2023) menyatakan bahwa tujuan berkelompok meningkatkan hasil belajar akademik, penerimaan terhadap individu, dan pengembangan keterampilan sosial.

Kegiatan ketiga guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. Proses presentasi ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi siswa dan kepercayaan diri siswa. sejalan dengan Pertiwi, (2025) menyatakan bahwa presentasi untuk membangun keterampilan *public speaking* dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

Kegiatan keempat yaitu guru membahas hasil diskusi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengetahui pemahaman konsep materi menuliskan pendapat yang telah dipelajari. Sejalan dengan Hutahaeen, (2019) menyatakan bahwa menggunakan diskusi kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kegiatan kelima yaitu memberikan *reward* kepada kelompok terbaik. Hal ini bertujuan untuk mendorong semangat dan motivasi belajar siswa supaya lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Hero & Esthakia, (2021) menyatakan bahwa dampak pemberian *reward* dalam pembelajaran adalah meningkatnya perhatian siswa dalam pembelajaran, meningkatnya antusias belajar siswa, meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Kegiatan terakhir yaitu penutup yang diawali dengan guru menyimpulkan materi. Kegiatan berikutnya guru memberikan refleksi untuk meninjau dan menunjukkan bagaimana pembelajaran dilakukan, sehingga guru dapat melihat kekurangan dan kelebihan saat pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Storytelling* berbantuan multimedia interaktif *Prezi* terhadap hasil belajar siswa kelas III. Berdasarkan hasil *Pre-Test*, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa adalah 74,25 sedangkan rata-rata nilai siswa yang diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan metode *Storytelling* berbantuan multimedia interaktif *Prezi* adalah 86,25. Selanjutnya, hasil hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*p-value*) adalah 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Storytelling* berbantuan multimedia interaktif *Prezi*. Kesimpulan dari uji hipotesis tersebut adalah (H_1) diterima, sehingga metode pembelajaran *Storytelling* berbantuan multimedia interaktif *Prezi* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian kedua untuk menguji kelas yang diberi perlakuan menggunakan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif *prezi* kemudian diberikan *post-test*. Hasil perhitungan analisis data pada

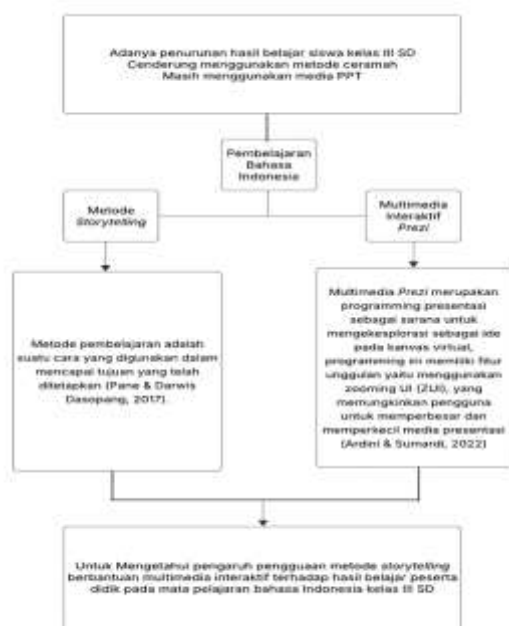
penelitian kedua diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 84,75.

Penelitian pertama dan kedua dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode *storytelling* berbantuan multimedia *prezi* nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan menggunakan metode konvensional berbantuan PPT. nilai rata-rata pada saat menggunakan metode konvensional berbantuan PPT adalah 73,25 sedangkan nilai rata-rata pada saat menggunakan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif *prezi* adalah 84,75. Jika dilihat pada tabel interval, nilai rata-rata belajar siswa pada saat menggunakan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif *prezi* berkriteria sangat baik sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada saat menggunakan metode konvensional berbantuan media PPT kriterianya baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *storytelling* lebih cocok diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III dibandingkan dengan metode konvensional.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian

terdahulu yang dilakukan Safitri dkk., (2024) menyatakan bahwa *storytelling* diharapkan memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran serta menghibur peserta didik. Yuliana & Putri, (2021) menyatakan bahwa penggunaan multimedia membantu siswa dalam menyimpan informasi baru serta membantu dalam pemahaman materi yang sulit.

Gambar 1 Desain Penelitian Metode *Storytelling* Berbantuan Multimedia Interaktif



E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diketahui nilai tes sebelum perlakuan berada dirata-rata

73,25 dan setelah diberi perlakuan rata-rata meningkat menjadi 84,75. Menurut hasil uji independent sample t tes nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test*

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

- Anatasya, D., Wila Yanti, F., Mellenia, R., Angreska, R., Putri, S., Kuntarto, E., & Silvina Noviyanti, D. (2018). *Artikel Jurnal Tugas Mk Kajian Kebahasaan Kelas*. 1–9.
- Andini, N. P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41–51.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44839>
- Dasar, D. I. S., Husada, S. P., Zikri, A., Padang, U. N., & Barat, S. (2020). 452385-None-D4F8148C. 4(2), 419–425.
- Dhaniawaty, R. P., Suci, A. L., & Hardiyana, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(2), 183–194.
<https://doi.org/10.34010/jati.v11i2.5574>
- Hero, H., & Esthakia, M. (2021).

- Implementasi Pemberian Reward Kepada Siswa Kelas Iv Sdk Waiara. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 322–332.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.137>
- Hutahaean, M. R. H. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Diskusi Kelompok Pada Kompetensi Menentukan Unsur Penunjang Desain Interior Dan Eksterior Bangunan Kelas Xii Smk Negeri 5 Medan T.P 2016/2017. *Jurnal Warta Edisi* : 59, 2(1), 1829–7463.
<https://media.neliti.com/media/publications/290572-pengaruh-harga-dan-kualitas-produk-alat-b311011c.pdf>
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2020). Efektivitas Video Digital Storytelling terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Materi Trigonometri. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 129.
<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.975>
- Lestari, F. D., & Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufro, P. M. P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar Frita Dwi Lestari 1 , Muslimin Ibrahim 2 , Syamsul Ghufro 3 , Pance Mariati 4. 5(6), 5087–5099.
- Maghfiroh, N. (2022). Bahasa Indonesia sebagai Alat Komunikasi Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-hari. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(02), 102–107.
<https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/516>
- Maknun, L., & Adelia, F. (2023). Penerapan Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(1), 34–41.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i1.1283>
- Munawarah, L. (2025). *EFEKTIVITAS METODE STORYTELLING DALAM MENINGKATKAN*. 01.
- Muwattho. (2018). Pengaruh pemberian apersepsi terhadap kesiapan belajar siswa pada pelajaran akuntansi kelas xi sma islamiyah pontianak.
- Nilam Utama. (2022). Metode Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 8(2), 172–179.
<https://doi.org/10.37567/jie.v8i2.1514>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8.
<https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Pertiwi, K. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Presentasi Pada Siswa SMP Darul Ulum Muncar. 5(1), 212–223.
- Rahman, F., Ratna, H. S., Wagino, W., & Nur Alamsyah, N. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Prezi Pada Guru Di Sd It Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 6(2).
<https://doi.org/10.31602/jpaiunisk.a.v6i2.3894>
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis

- Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33.
<https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Rusiyono, R., & Apriani, A.-N. (2020). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Pada Siswa SD. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 11.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).11-19](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).11-19)
- Safitri, D. A., Wiranti, D. A., & Farida, Y. E. (2024). Pengaruh metode storytelling terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sd dalam bahasa indonesia. 11(2), 256–271.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90.
<https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Shella Zuliana, Sylvia Lara Syaflin, & Sholeh, K. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Story Telling Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 19 Rambang Niru, Muara Enim. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 339–349.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5362>
- Suminar, R. P. (2016). Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Mahasiswa Unswagati. *Jurnal Logika*, XVIII(3), 1–23.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yolanda, W., & Muhid, A. (2022). Efektivitas Metode Belajar Storytelling untuk Meningkatkan Sosio-Emosional Anak di Masa Pandemi COVID-19: Literature Review. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 27.
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46.
<https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7>