

PENERAPAN MEDIA EXPOSURE TERHADAP KEMAMPUAN STORYTELLING MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI CERITA FANTASI SISWA SMP KELAS VII

Lia Maulida^{1*}, Nia Astuti², Wirdatul Isnani³

¹²³Pendidikan Bahasa Indonesi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Almuslim Indonesia

¹theycallmelia24@gmail.com, ²niaastuti89@gmail.com,
³irdatul.isnani93@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of media exposure on storytelling skills through the Problem-Based Learning (PBL) model when teaching fantasy stories to seventh-grade junior high school students. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design involving two groups: an experimental class and a control class. The experimental class received instruction using media exposure through the PBL model, while the control class used conventional teaching methods. Data were collected through storytelling skill tests administered before (pretest) and after (posttest) the intervention. The data were analyzed using statistical tests to determine differences in outcomes between the two groups. The results showed a significant improvement in the storytelling skills of students in the experimental class compared to those in the control class. This improvement was evident in the students' fluency, mastery of story content, expression, and self-confidence when narrating fantasy stories. This indicates that the use of media exposure through the PBL model is effective in enhancing students' storytelling skills. Thus, the use of diverse learning media and student-centered learning models can serve as appropriate alternatives in Indonesian language instruction, particularly when teaching fantasy stories.

Keywords: *Fantasy stories, Media exposure, Problem Based Learning, Speaking skills. Storytelling.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media exposure terhadap kemampuan storytelling melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi cerita fantasi siswa SMP kelas VII. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experiment) yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media exposure melalui model PBL, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan storytelling sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan storytelling siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan tersebut terlihat pada

aspek kelancaran berbicara, penguasaan isi cerita, ekspresi, dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan cerita fantasi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media exposure melalui model PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan storytelling siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menjadi alternatif yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fantasi.

Kata Kunci: Cerita fantasi, Kemampuan berbicara, Media exposure, Problem Based Learning, Storytelling.

A. Pendahuluan

Kemampuan bercerita atau *storytelling* merupakan salah satu keterampilan penting dalam pengembangan literasi siswa, khususnya dalam pembelajaran cerita fantasi. Cerita fantasi sebagai bagian dari materi bahasa Indonesia di tingkat SMP tidak hanya menuntut siswa untuk memahami struktur dan unsur cerita, tetapi juga mengasah kemampuan mereka dalam menyampaikan kembali cerita dengan cara yang runtun, ekspresif, dan menarik. Keterampilan ini mendukung pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum. (Imawan et al., 2024)

Penerapan *media exposure* dalam meningkatkan kemampuan *storytelling* siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi cerita fantasi kelas VII SMP. Dalam konteks ini, *media exposure* digunakan sebagai sarana untuk memberikan stimulus berupa media visual atau audiovisual yang berkaitan dengan cerita fantasi. Selanjutnya, melalui model PBL, siswa diarahkan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan isi cerita, sehingga

mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya keterampilan berbicara melalui kegiatan *storytelling*. *Storytelling* pada materi cerita fantasi tidak hanya melatih kemampuan berbahasa lisan, tetapi juga mengasah imajinasi, kepercayaan diri, serta kemampuan mengekspresikan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas VII SMP, kegiatan *storytelling* sering kali belum berjalan secara optimal karena masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru. (Sukmariantika, 2024)

Seiring dengan perkembangan teknologi dan media, pemanfaatan media visual seperti video pendek, animasi, infografik, dan gambar interaktif mulai banyak digunakan dalam pembelajaran. Literasi visual diperlukan untuk memberikan pengaruh terhadap kemampuan seseorang untuk menciptakan sebuah karya visual. Menurut (Okthavia et al., 2022)

“ Literasi visual merupakan pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi yang mengembangkan kemampuan

dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual secara kritis". Media visual terbukti mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, dan membangkitkan minat belajar. Paparan terhadap media visual dapat menstimulasi daya pikir kritis dan imajinatif siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami struktur cerita, karakter tokoh, konflik, serta penyelesaian dalam teks narasi. .(Amali et al., 2024)

Permasalahan yang kerap muncul dalam pembelajaran *storytelling* fantasi adalah rendahnya partisipasi aktif siswa dan kurangnya keberanian siswa untuk menyampaikan cerita secara lisan. Siswa cenderung pasif, kesulitan menyusun alur cerita, serta kurang mampu mengekspresikan tokoh dan pesan moral dalam fantasi secara menarik. Hal ini diperparah oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang memberikan stimulus yang kuat bagi siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar dan keterampilan berbicara siswa. (Sukmariantika, 2024)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk dilakukan kajian mengenai bagaimana pengaruh media visual terhadap peningkatan keterampilan *storytelling* siswa SMP kelas VII dalam pembelajaran teks narasi. Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, intraktif, dan relavan dengan kebutuhan serta karakteristik

siswa SMP kelas VII. .(Amali et al., 2024)

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media *exposure* dalam pembelajaran *storytelling*. Media *exposure* merupakan pemanfaatan media yang memberikan paparan visual dan audio kepada siswa, seperti gambar, video, animasi, atau tayangan digital, yang dapat membantu siswa memahami konteks cerita secara lebih konkret. Melalui media *exposure*, siswa memperoleh rangsangan visual dan auditori yang dapat mempermudah mereka dalam memahami alur cerita, karakter tokoh, serta pesan moral dalam fantasi, sehingga *storytelling* dapat dilakukan dengan lebih ekspresif dan percaya diri. (Anggapati, 2024)

Secara teoretis, penggunaan media dalam pembelajaran sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui berbagai saluran indera (*dual coding theory*). Selain itu, menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Media *exposure* memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pemahamannya sendiri terhadap cerita fantasi melalui paparan media yang relevan, sehingga proses *storytelling* menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, penerapan media *exposure* dalam pembelajaran *storytelling* pada materi

cerita fantasi di kelas VII SMP diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap isi cerita. (Imawan et al., 2024)

Media *exposure* merupakan proses pemaparan peserta didik terhadap berbagai bentuk media yang digunakan sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran secara terencana dan sistematis. Media ini dapat berupa media visual, audio, maupun audiovisual yang berfungsi memberikan rangsangan inderawi sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam konteks pendidikan, media *exposure* tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.(Anggapati, 2024)

Dalam perspektif konstruktivisme, media *exposure* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh melalui paparan media. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menginterpretasikan, mengaitkan, dan merekonstruksi makna dari materi yang dipelajari. Paparan media yang kontekstual dan relevan akan membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.(Amali et al., 2024)

Cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks naratif yang

mengandung unsur imajinatif dan tidak sepenuhnya sesuai dengan realitas kehidupan sehari-hari. Cerita ini menghadirkan peristiwa, tokoh, maupun latar yang bersifat khayalan, seperti adanya kekuatan magis, makhluk mitos, atau dunia rekaan yang tidak ditemukan dalam dunia nyata. Unsur imajinasi menjadi ciri utama yang membedakan cerita fantasi dari jenis cerita lainnya. Meskipun bersifat tidak realistis, cerita fantasi tetap memiliki struktur yang sistematis, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi.(Sari et al., 2023)

Media *exposure* dalam pembelajaran merupakan proses pemberian paparan media secara terencana dan berkesinambungan kepada peserta didik guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dapat berupa media visual, audio, maupun audiovisual, seperti gambar, video, animasi, film pendek, dan media digital interaktif. Paparan media ini berfungsi sebagai stimulus yang membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan kontekstual.(Imawan et al., 2024)

Dalam praktik pembelajaran, media *exposure* berperan sebagai sarana untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa. Paparan media yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional. Dengan adanya media *exposure*, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi

juga melihat dan merasakan pengalaman belajar secara langsung melalui media yang disajikan. (Rudy et al., 2024)

Dalam konteks pembelajaran, cerita fantasi memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, daya imajinasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui kegiatan membaca, menulis, dan menyampaikan kembali cerita fantasi, peserta didik dapat melatih keterampilan berbahasa secara terpadu, baik dalam aspek menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis, sehingga kemampuan literasi mereka dapat berkembang secara optimal. (Diva, 2023)

Secara teoretis, *storytelling* dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar. Melalui kegiatan *storytelling*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pemahaman berdasarkan interpretasi dan pengalaman mereka sendiri. *Storytelling* juga berkaitan dengan pendekatan pembelajaran komunikatif, karena bahasa digunakan dalam konteks yang nyata dan bermakna. (Zalnur & Kosim, n.d.)

Dalam pembelajaran cerita fantasi, *storytelling* memungkinkan siswa memahami unsur-unsur cerita seperti tokoh, alur, latar, dan amanat secara lebih mendalam. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengekspresikan kembali isi cerita dengan gaya bahasa sendiri, sehingga kemampuan berpikir kritis

dan kreatif siswa turut berkembang. Dengan demikian, *storytelling* dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan pemahaman sastra siswa di tingkat SMP. (Otoluwa, 2022)

Selanjutnya, *storytelling* adalah metode penyampaian cerita yang melibatkan keterampilan berbicara, ekspresi, dan pengorganisasian isi cerita secara runtut dan menarik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, *storytelling* pada materi cerita fantasi berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri, serta memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya (Bruner, 1986; Bandura, 1986).

Cerita fantasi merupakan salah satu materi yang relevan dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan *storytelling*, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Hal ini karena cerita fantasi memiliki unsur imajinatif yang kuat, sehingga mampu merangsang kreativitas, ekspresi, serta daya cipta peserta didik dalam menyampaikan cerita secara lisan. Unsur magis, tokoh unik, dan latar yang tidak terbatas memberikan ruang bagi siswa untuk lebih bebas dalam mengembangkan cara bercerita. (Bruner, 1986; Bandura, 1986).

Dalam kegiatan *storytelling*, cerita fantasi memungkinkan siswa untuk melatih kemampuan berbicara dengan memperhatikan intonasi, ekspresi, pelafalan, serta

penghayatan terhadap karakter yang diperankan. Konflik yang menarik dan alur yang dinamis dalam cerita fantasi juga membantu siswa menyampaikan cerita secara runtut sesuai dengan struktur teks, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga mampu mengomunikasikannya secara efektif. (Sukmariantika, 2024)

Lebih lanjut, cerita fantasi sebagai materi *storytelling* mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta dan penyampai cerita. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Melalui penerapan materi cerita fantasi dalam kegiatan *storytelling*, kemampuan literasi dan keterampilan berbahasa siswa dapat berkembang secara menyeluruh dan berkesinambungan. (Ganesha, 2024)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Menurut Sugiono (2017), pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pendekatan ini sesuai untuk mengukur seberapa besar pengaruh

media *exposure* terhadap kemampuan *storytelling* siswa. (Fadli, 2021)

Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media *exposure* terhadap kemampuan *storytelling* siswa dalam pembelajaran materi cerita fantasi, dengan menggunakan data numerik dan analisis statistik sebagai dasar pengambilan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (quasi-experimental) dengan model Nonequivalent Control Group Design. Adapun untuk skema desain penelitian:

- 1) Kelompok Eksperimen : Pembelajaran yang menggunakan media exposure + storytelling
- 2) Kelompok Kontrol : Pembelajaran Konvensional (tanpa media exposure) Prosedur:
 - (1) Pretest : Peneliti memberikan pretest kepada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol).
 - (2) Perlakuan :
Kelompok Eksperimen : Menerima perlakuan berupa pembelajaran cerita fantasi dengan media exposure.
Kelompok Kontrol : Mendapatkan pembelajaran cerita fantasi secara konvensional.
 - (3) Posttest : Mengetahui peningkatan atau perubahan kemampuan *storytelling* siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil postes akan dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui pengaruh media exposure terhadap *storytelling*.

1. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal storytelling siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan media exposure dalam pembelajaran storytelling pada materi cerita fantasi, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran storytelling tanpa menggunakan media exposure (pembelajaran konvensional). Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar storytelling siswa.

Rancangan desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

(1) Kelompok eksperimen : $O_1 - X_1 - O_2$

(2) Kelompok kontrol : $O_1 - X_2 - O_2$

Keterangan:

O_1 = Pretest

X_1 = Perlakuan eksperimen(media exposure)

X_2 = Perlakuan control media exposure(metode pembelajaran biasa)

O_2 = Posttest

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Jangka, sebuah sekolah menengah pertama yang terletak di wilayah Peusangan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kesediaan sekolah untuk berpartisipasi dalam

penelitian serta representatifnya karakteristik siswa SMP sebagai subjek penelitian. Adapun waktu penelitian direncanakan selama 5 Minggu,

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jangka pada tahun ajaran berjalan yang berjumlah 18 orang, yang terbagi ke dalam dua kelas. Seluruh siswa tersebut menjadi sasaran penelitian karena sedang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fantasi.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang valid mengenai kemampuan storytelling siswa SMP kelas VII pada materi cerita fantasi, baik sebelum maupun sesudah perlakuan berupa media exposure.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan *storytelling* siswa pada materi cerita fantasi, baik sebelum (pretest) maupun setelah perlakuan (posttest). Karena *storytelling* merupakan bagian dari keterampilan berbicara, maka penelitian ini mengacu pada teori ketampilan berbicara (*Speaking Skills*).

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan:

- 1) Analisis Statistik Deskriptif
- 2) Uji Prasyarat Analisis

- (1) Uji Normalitas
 (2) Uji Homogenitas
 (3) Uji Hipotesis
 (4) Analisis Angket (Skala Likert)
 3) Rumus Presentase

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase
 Jumlah siswa pada setiap pilihan
 N = Jumlah responden

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 11 sampai 13 Mei 2026. Penelitian

berjalan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang diberikan dalam dua tahap yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), tes *storytelling*, dan wawancara . Tes yang diberikan dalam bentuk essai masing-masing sebanyak 5 soal. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 siswa di kelas VII/1 dan VII/2. Penelitian yang telah dilakukan di SMP 1 Jangka. Berikut diperoleh hasil *pre-test* dan *post test* siswa.

Tabel 1 Nama Siswa dan Nilai Pretest dan Posttest Kelas VII/1 dan VII/2

Kontrol			Eksperimen		
Nama Siswa	Pretest	Posttest	Nama Siswa	Pretest	Posttest
N	60	70	A	50	85
N	60	60	F	40	75
A	65	75	L	50	75
D	65	70	R	50	80
M	50	60	A	60	75
Z	50	65	M	55	85
N	55	60	S	55	70
D	70	75	D	55	75
R	30	50	U	65	85
N	15	50	N	40	70
H	30	60	K	70	90
A	5	30	A	60	75
R	30	50	A	70	90
R	30	35	T	60	80
N	65	70	H	20	60
K	60	75	S	20	70

Kontrol			Eksperimen		
Nama Siswa	Pretest	Posttest	Nama Siswa	Pretest	Posttest
T	40	50	A	10	70
S	50	60	S	10	70

Tabel 2 Rekapitulasi Data Statistik Pretest dan Posttest

Kelas	Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	SD
Kontrol	Pretest	70	5	42,5	15,2
Kontrol	Posttest	75	30	56,8	11,45
Eksperimen	Pretest	70	10	45,3	14,1
Eksperimen	Posttest	90	60	78,9	8,75

1. Hasil Data Statistik Deskriptif

Data statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui gambaran umum hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang dianalisis meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, dan standar deviasi. Hasil analisis statistik deskriptif diperoleh dari nilai kemampuan *storytelling* peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa nilai posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh terhadap kemampuan *storytelling* peserta didik pada materi cerita fantasi.

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol sebesar 42,5 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 5. Setelah dilakukan pembelajaran, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 56,8 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 30. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata pretest sebesar 45,3 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 10. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran dan model *Problem Based Learning* (PBL), rata-rata posttest meningkat menjadi 78,9 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60.

Selain itu, nilai standar deviasi pada posttest kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan pretest, yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menjadi lebih merata setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan *storytelling* peserta didik.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas

eksperimen menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 peserta didik.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas
Kolmogorov-Smirnov**

Kelas	Statistic	df	Sig.
Pretest A (Kontrol)	0,193	18	0,076
Posttest A (Kontrol)	0,192	18	0,078
Pretest B (Eksperimen)	0,235	18	0,010
Posttest B (Eksperimen)	0,193	18	0,074

Shapiro-Wilk

Kelas	Statistic	df	Sig.
Pretest A (Kontrol)	0,909	18	0,083
Posttest A (Kontrol)	0,908	18	0,079
Pretest B (Eksperimen)	0,873	18	0,060
Posttest B (Eksperimen)	0,933	18	0,216

Catatan: Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar 0,083 dan *posttest* sebesar 0,079. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,060 dan *posttest* sebesar 0,216. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas

kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau sama. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap data kemampuan *storytelling* peserta didik

menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 melalui uji *Levene Statistic*.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2,601	1	34	0,116
Based on Median	2,345	1	34	0,135
Based on Median and with adjusted df	2,345	1	28,520	0,137
Based on trimmed mean	2,067	1	34	0,160

Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,116. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau memiliki kesamaan varians.

4. Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya uji normalitas sebagai prasyarat statistik, maka dilanjutkan dengan Uji hipotesis menggunakan Uji-t (*independent sample test*) dan Uji-t (*Paired Sample Test*) menggunakan SPSS 25. Adapun hasil uji-t seperti berikut;

1) Uji-t (*independent sample test*)

Uji-t (*Independent Sample t-test*) dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan *storytelling* peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 dengan membandingkan nilai posttest pada kedua kelas.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample t-test* yaitu apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, sehingga hipotesis penelitian diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.

Tabel 5 Hasil Uji-t (Independent Sample t-test)

Asumsi	F	Sig.
Equal variances assumed	2,601	0,116
Equal variances not assumed		

Asumsi	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	CI Lower	CI Upper
Equal variances assumed	4,833	34	0,000	-17,500	3,621	24,859	10,141
Equal variances not assumed	4,833	28,238	0,000	-17,500	3,621	24,915	10,085

2) Uji-t (*Paired Sample Test*)

Uji-t (*Paired Sample Test*) dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan

storytelling peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen.

Tabel 6 Hasil Uji-t (*Paired Sample Test*)

Pair	Perbandingan	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	Pretest - Posttest	-30,000	14,451	3,406

CI Lower	CI Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
-37,186	-22,814	8,808	17	0,000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan kemampuan

storytelling peserta didik pada materi cerita fantasi siswa kelas VII SMP.

5. Analisis Angket (Skala Likert)

Analisis angket dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap proses pembelajaran cerita fantasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Angket diberikan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Pengukuran angket menggunakan skala Likert dengan empat kategori jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 7 Analisis Angket Kelas Kontrol

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	16	8,9%
Setuju (S)	17	9,4%
Tidak Setuju (TS)	93	51,7%
Sangat Tidak Setuju (STS)	54	30%
Jumlah	180	100%

Tabel 8 Analisis Angket Kelas Eksperimen

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	89	49,4%
Setuju (S)	68	37,8%
Tidak Setuju (TS)	13	7,2%
Sangat Tidak Setuju (STS)	10	6%
Jumlah	180	100%

Berdasarkan hasil angket pada kelas kontrol, diperoleh jumlah jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 16, Setuju (S) sebanyak 17, Tidak Setuju (TS) sebanyak 93, dan Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 54. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kelas kontrol memberikan respons kurang positif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Peserta didik cenderung kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran serta kegiatan *storytelling*.

Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh jumlah jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 89, Setuju (S) sebanyak 68, Tidak Setuju (TS) sebanyak 13, dan Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 10. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik

memberikan respons positif terhadap penggunaan media visual melalui model *Problem Based Learning* (PBL). Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi cerita fantasi, lebih aktif selama proses pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan *storytelling*.

Berdasarkan perbandingan hasil angket antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa penggunaan media visual memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran cerita fantasi. Media visual mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, motivasi, dan kemampuan *storytelling* peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media visual melalui model *Problem Based*

Learning (PBL) dinilai efektif dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fantasi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh terhadap kemampuan *storytelling* peserta didik pada materi cerita fantasi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

1. Kemampuan *Storytelling* Siswa Kelas VII Sebelum Dan Sesudah Penerapan Media *Exposure* Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Materi Cerita Fantasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, proses penerapan media visual dalam pembelajaran cerita fantasi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan *storytelling* peserta didik. Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran membantu peserta didik memahami isi cerita, mengenali unsur-unsur cerita fantasi, serta meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pretest* sebesar 45,30

meningkat menjadi 78,90 pada *posttest* setelah diterapkannya media visual melalui model *Problem Based Learning* (PBL). Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan nilai tidak terlalu signifikan karena pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa penggunaan media visual.

Selain itu, hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media visual terhadap kemampuan *storytelling* peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media visual mampu membantu peserta didik memahami alur cerita, tokoh, latar, serta konflik dalam cerita fantasi dengan lebih mudah.

Penggunaan media visual juga memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan diskusi, lebih percaya diri saat melakukan *storytelling*, serta lebih mudah mengembangkan ide dan imajinasi dalam menyampaikan cerita. Hal tersebut diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media visual dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses penerapan media visual dalam pembelajaran cerita fantasi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan *storytelling* peserta didik kelas VII SMP. Media visual tidak hanya membantu meningkatkan

pemahaman materi, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, dan kemampuan berbicara peserta didik dalam kegiatan *storytelling*.

2. Penerapan Media *Exposure* Melalui Model *Problem Based Learning* Terhadap Peningkatan Kemampuan *Storytelling* Siswa Pada Materi Cerita Fantasi Kelas VII SMP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kemampuan *storytelling* peserta didik mengalami peningkatan setelah adanya paparan media visual dalam pembelajaran cerita fantasi. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil nilai posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan media visual membantu peserta didik lebih mudah memahami isi cerita, mengingat alur cerita, serta menyampaikan cerita secara lebih runtut dan menarik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian menggunakan rubrik *storytelling*, aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan yaitu kelancaran berbicara, penguasaan isi cerita, dan kepercayaan diri peserta didik. Pada aspek kelancaran, peserta didik mampu menyampaikan cerita dengan lebih runtut, jelas, dan minim pengulangan kata setelah menggunakan media visual. Media visual membantu peserta didik memahami urutan cerita sehingga proses penyampaian cerita menjadi lebih terarah.

Pada aspek penguasaan isi, peserta didik menunjukkan

peningkatan dalam memahami unsur-unsur cerita fantasi seperti tokoh, latar, alur, dan konflik. Peserta didik lebih mudah mengingat isi cerita karena adanya bantuan tampilan visual yang menarik dan interaktif. Hal tersebut membuat peserta didik mampu menceritakan kembali isi cerita dengan lebih tepat dan sesuai alur.

Selain itu, aspek kepercayaan diri juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peserta didik menjadi lebih berani tampil di depan kelas dan lebih aktif dalam kegiatan *storytelling*. Media visual menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam menyampaikan cerita.

Hasil tersebut diperkuat oleh data angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media visual dalam pembelajaran cerita fantasi. Peserta didik merasa lebih tertarik, lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi setelah menggunakan media visual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa paparan media visual dalam pembelajaran cerita fantasi mampu meningkatkan kemampuan *storytelling* peserta didik, terutama pada aspek kelancaran berbicara, penguasaan isi cerita, dan kepercayaan diri. Penggunaan media visual terbukti efektif dalam membantu peserta didik menyampaikan cerita secara lebih baik dan menarik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media visual mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Media visual membantu peserta didik memahami isi cerita fantasi dengan lebih mudah melalui tampilan gambar, teks, dan unsur visual lainnya yang mendukung pemahaman materi. Selain itu, penggunaan media visual melalui model *Problem Based Learning* (PBL) juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berdiskusi, bertanya, serta bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil data statistik deskriptif yang menunjukkan adanya peningkatan nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 45,30 meningkat menjadi 78,90 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata nilai pretest sebesar 42,50 meningkat menjadi 56,80 pada posttest. Peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual memberikan pengaruh terhadap

peningkatan kemampuan *storytelling* peserta didik.

3. Setelah adanya paparan media visual, peserta didik mampu menyampaikan cerita secara lebih runtut, jelas, dan mudah dipahami. Peserta didik juga lebih mampu memahami unsur-unsur cerita fantasi seperti tokoh, latar, alur, dan konflik sehingga penguasaan isi cerita menjadi lebih baik. Selain itu, penggunaan media visual membantu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik saat tampil melakukan *storytelling* di depan kelas.
4. Berdasarkan hasil uji normalitas, seluruh data penelitian dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,116 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen. Pada hasil uji *Independent Sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu, hasil uji *Paired Sample Test* juga memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *storytelling* peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran.
5. Berdasarkan hasil angket skala Likert, sebagian besar peserta didik memberikan jawaban "Sangat Setuju" dan "Setuju" terhadap penggunaan media visual dalam

pembelajaran. Peserta didik merasa lebih tertarik, lebih aktif, lebih mudah memahami materi, serta lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan *storytelling*. Dengan demikian, media visual dinilai efektif dalam membantu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbicara peserta didik.

6. Penggunaan media visual tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berbicara, kreativitas, keaktifan belajar, dan rasa percaya diri peserta didik dalam kegiatan *storytelling*. Oleh karena itu, media visual dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fantasi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru Bahasa Indonesia disarankan untuk lebih memanfaatkan media visual dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi cerita fantasi. Penggunaan media visual terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan kemampuan *storytelling* peserta didik. Selain itu, guru juga disarankan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) agar peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi, berpikir kritis, dan menyampaikan

pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

2. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya pada kegiatan *storytelling*. Peserta didik juga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik untuk meningkatkan kemampuan berbicara, kreativitas, serta pemahaman terhadap materi cerita fantasi. Selain itu, peserta didik perlu lebih sering berlatih menyampaikan cerita secara lisan agar kemampuan *storytelling*, penguasaan isi cerita, intonasi, ekspresi, dan kepercayaan diri dapat berkembang dengan lebih baik.
3. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas pembelajaran seperti perangkat teknologi, LCD, komputer, maupun akses media digital yang memadai. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif

dan sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini.

4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas terkait penggunaan media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dapat dilakukan pada materi pembelajaran yang berbeda, jenjang pendidikan yang berbeda, maupun menggunakan media dan model pembelajaran lain yang lebih bervariasi. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian yang diperoleh lebih akurat dan dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian berikutnya.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan *storytelling* peserta didik. Penggunaan media visual melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara, kreativitas, serta kemampuan memahami cerita fantasi. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang inovatif perlu terus dikembangkan agar kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih baik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, M. T., Lestari, S., Pudrianisa, G., Jl, A., Yani, A., Banguntapan, K., Bantul, K., & Yogyakarta, D. I. (2024). *The Impact of Social Media Exposure and Peer Group Towards Gen Z Decision To Visit Pasar Kangen Yogyakarta*. 13(2), 153–164.
<https://doi.org/10.33508/jk.v13i2.5634>
- Anggapati, G. (2024). *Exploring the Impact of Media Exposure on Early Age Literacy and Reading Skills Development in Children*. 13(1), 1–8.
- Diva, Z. T. (2023). *Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMPN 13 Kota Bengkulu* 7(3), 433–444.
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Ganesha, U. P. (2024). *ANALISIS STRUKTUR CERITA FANTASI DALAM KANAL “ RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF ” DAN RELEVANSINYA DENGAN*. 14, 258–269.
- Imawan, R., Amri, Y. K., Universitas, M., Sumatera, M., Besar, D., Labuhan, M., & Medan, K. K. (2024). *PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN* 9(1).
- Metodologi, S. (2023). *No Title*. 11(2), 341–348.
- Ode, L., Jazuli, A., & Ibrahim, M. F. (2023). *Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan*. 10(2), 139–152.
- Okthavia, W., Fauziya, D. S., & Kamaluddin, T. (2022). *PENERAPAN MEDIA FILM*

- PENDEK UNTUK MODEL
DISCOVERY LEARNING DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS CERITA. 5, 193–202. .
- Otoluwa, M. H. (2022). *Enhancing Children ' s Vocabulary Mastery Through Storytelling*. 16(2).
- Padel, M., & Harahap, E. P. (2022). *Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 18 Kota Jambi Tahun 2022*. 8(2), 669–678.
- Rudy, I. G., Yasa, A., & Purnamawati, I. G. A. (2024). *Pengaruh Media Exposure , Kinerja Lingkungan , Tipe Industri , dan Pertumbuhan Terhadap Pengungkapan Emisi Karbon Perusahaan Manufaktur dan Pertambangan di Indonesia*. 15(17), 595–605.
- Sari, S. N., Made, N., & Wisudariani, R. (2023). *Penerapan Media Film untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII*. 1, 1–9.
- Sukmariantika, A. Z. (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTEGRATIF PADA MENULIS TEKS CERITA FANTASI PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 TAMBAKBOYO TUBAN*. 14(1), 257–267.
- Zalnur, M., & Kosim, M. (n.d.). *Metode Storytelling Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Akhlak dan Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. 1, 204–213.