

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STORYJUMPER*
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI SISWA
KELAS XII SMA ADVENT AIR BERSIH MEDAN TAHUN
2025/2026**

Paska Elmaria Sitorus, Monalisa Frince S, Elza Leyli Lisnora Saragih
Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: paska.elmariasitorus@student.uhn.ac.id
monalisa.frince@uhn.ac.id
elzalisnora@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis teks narasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *StoryJumper* serta pengaruh penggunaannya terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* menulis teks narasi. Data dianalisis menggunakan nilai rata-rata, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks narasi siswa sebelum menggunakan media *StoryJumper* berada pada rata-rata 59,95 dengan nilai terendah 45, dan nilai tertinggi 75, dan setelah menggunakan media *StoryJumper* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 79,28, nilai terendah 65, dan nilai tertinggi 95. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa thitung sebesar 11,793 lebih besar daripada ttabel sebesar 1,685 pada taraf signifikan 0,05, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, penggunaan media *StoryJumper* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan.

Kata kunci: *StoryJumper*, Keterampilan menulis, Teks narasi

ABSTRACT

This study aims to determine students' narrative writing skills before and after using StoryJumper learning media and the effect of its use on the narrative writing skills of 12th-grade students at SMA Advent Air Bersih Medan. This study used a quantitative approach with an experimental method and a one-group pretest-posttest design. The study sample consisted of 40 students. Data collection techniques were conducted through pretests and

posttests in narrative writing. Data were analyzed using mean scores, normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results showed that students' narrative writing skills before using StoryJumper media averaged 59.95, with a lowest score of 45 and a highest score of 75. After using StoryJumper media, they increased to an average score of 79.28, a lowest score of 65, and a highest score of 95. The results of the hypothesis test showed that the calculated t of 11.793 was greater than the t table of 1.685 at a significance level of 0.05, thus H_a was accepted and H_o was rejected. Thus, the use of StoryJumper media had a significant effect on the narrative text writing skills of class XII students of SMA Advent Air Bersih Medan.

Keywords: *StoryJumper, Writing skills, Narrative text*

1. PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka sebagai kebijakan pendidikan menekankan pengembangan potensi siswa secara menyeluruh melalui pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan pengaturan konten yang lebih optimal, sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi Anggraini dkk (2022). Kurikulum ini berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat kontekstual dan fleksibel, serta menekankan penguatan karakter dan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan zaman. Melalui Kurikulum Merdeka, siswa diberikan ruang yang luas untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi minat dan bakat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing. Dalam pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan mendorong siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri,

reflektif, dan bermakna. Dengan demikian, siswa diharapkan tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas sebagai bekal menghadapi perkembangan teknologi dan informasi yang pesat.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tarigan (2018), menyatakan bahwa keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek segi, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini saling berhubungan dan berperan penting dalam membentuk kemampuan berkomunikasi yang efektif. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis tergolong yang paling kompleks karena menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi serta penguasaan kaidah kebahasaan. Menurut Sardila (2015), menulis pada dasarnya merupakan proses

berpikir, di mana gagasan yang dituangkan dalam kalimat atau paragraf dapat dinilai kelogisannya. Sedangkan Dalman (2016), Menulis merupakan proses kreatif dalam mengungkapkan gagasan atau pikiran melalui bahasa tulis yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, memengaruhi pembaca, serta memberikan hiburan. Melalui kegiatan menulis, siswa dilatih untuk berpikir runtut, logis, dan sistematis. Beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis teks narasi siswa, antara lain rendahnya pemahaman terhadap struktur teks narasi, kurangnya motivasi belajar, dan keterbatasan media pembelajaran yang menarik. Rendahnya pemahaman membuat siswa kesulitan menyusun alur cerita secara runtut, mengembangkan tokoh, dan menggambarkan latar serta konflik. Kurangnya motivasi belajar membuat siswa enggan berlatih menulis, sehingga kemampuan mereka tidak berkembang. Di sisi lain, media pembelajaran yang monoton membuat proses belajar kurang menantang, sehingga kreativitas siswa sulit terstimulasi. Metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah atau penugasan tanpa bimbingan bertahap, juga memperburuk kondisi ini. Akibat kombinasi faktor tersebut, kemampuan menulis teks narasi siswa belum berkembang maksimal dan memerlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan berbasis teknologi.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, dunia pendidikan mulai memanfaatkan media pembelajaran digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Menurut Exposto (2022), Media pembelajaran merupakan segala sesuatu

yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan belajar sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan siswa. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan media

2. KAJIAN TEORI

Defenisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada siswa agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Keberadaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Defenisi Media Pembelajaran *StoryJumper*

StoryJumper sebagai media pembelajaran berbasis digital digunakan oleh guru untuk mendukung pengembangan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis teks narasi. Media ini menyediakan berbagai fitur visual dan audio yang dimanfaatkan guru untuk menyusun dan menyajikan cerita secara menarik dan kreatif.

Pengertian Menulis

Menulis salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam proses komunikasi tertulis karena melalui aktivitas ini seseorang dapat

menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan informasi kepada pembaca secara sistematis. Kegiatan menulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan lambang-lambang grafis, tetapi juga melibatkan proses berpikir yang mendalam. Tarigan (dalam Khalik, 2021), menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan, ide, pendapat, pikiran, maupun perasaan melalui bentuk tulisan. Dengan demikian, menulis bukan hanya aktivitas mekanis, melainkan proses intelektual yang menuntut kemampuan mengorganisasi gagasan agar dapat diterima dan dipahami oleh pembaca.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen karena selaras dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengukuran pengaruh penggunaan media pembelajaran *StoryJumper* terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa Kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh data yang objektif dan terukur mengenai perubahan kemampuan menulis narasi siswa setelah pelaksanaan pembelajaran berbasis *StoryJumper*.

Sugiyono (2022), menegaskan bahwa penelitian kuantitatif dilakukan pada populasi atau sampel tertentu dengan memanfaatkan instrumen penelitian sebagai alat utama pengumpul data. Analisis data dilakukan secara statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Prinsip

tersebut sejalan dengan kebutuhan penelitian ini, sehingga penggunaan metode kuantitatif dinilai tepat untuk mengungkap pengaruh media *StoryJumper* terhadap peningkatan keterampilan menulis teks narasi siswa.

Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Advent Air Bersih Medan yang berlokasi di Air Bersih Ujung No. 98 A, Sudirejo II, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara, 20216. Pemilihan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan berikut.

a. Relevansi Permasalahan dengan Fokus Penelitian

Siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan menunjukkan kemampuan menulis teks narasi yang masih perlu ditingkatkan, sehingga sekolah ini sesuai dengan fokus penelitian tentang pengaruh penggunaan *StoryJumper* dalam pembelajaran menulis.

b. Kesesuaian Kurikulum dengan Variabel Penelitian

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah ini memuat capaian pembelajaran menulis teks narasi pada kelas XII, sehingga mendukung pelaksanaan penelitian sesuai materi yang diteliti.

c. Fasilitas Pembelajaran yang Mendukung Media Digital

Sekolah memiliki perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, dan akses internet yang memungkinkan penggunaan *StoryJumper* secara optimal dalam proses pembelajaran.

d. Populasi Penelitian yang Memadai
Jumlah siswa kelas XII cukup untuk dijadikan subjek penelitian dan

mendukung penerapan desain *one group pretest-posttest* secara efektif.

Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap di SMA Advent Air Bersih Medan pada tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian dimulai sekitar dua bulan setelah izin penelitian diperoleh. Pada bulan pertama, kegiatan difokuskan pada proses pengumpulan data, sedangkan pada bulan berikutnya peneliti melakukan pengolahan data, menyusun skripsi, serta melaksanakan bimbingan akademik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini mengumpulkan data dalam dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran, sesuai dengan rancangan eksperimen *one group pretest posttest design*. Tahap pertama bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan tahap kedua dilakukan untuk menilai perubahan atau peningkatan keterampilan menulis teks narasi setelah diberikan perlakuan.

Temuan penelitian difokuskan pada pengaruh penggunaan media *StoryJumper* terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan. Seluruh siswa kelas XII yang berjumlah 40 orang dijadikan sampel penelitian untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pengaruh media tersebut. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis secara sistematis untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari penerapan media *StoryJumper*.

B. Uji Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk

mengolah dan menganalisis data penelitian secara sistematis. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang jelas serta menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

1. Menabulasi Skor Pretest (X)

Data kemampuan siswa menulis Teks narasi sebelum menggunakan media *StoryJumper* disajikan dalam dibawah ini.

Pembahasan hasil penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan berdasarkan tiga tujuan penelitian, yaitu: (1) keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan sebelum menggunakan media *StoryJumper*, (2) keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan sesudah menggunakan media *StoryJumper*, dan (3) pengaruh penggunaan media *StoryJumper* terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan.

Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan Sebelum Menggunakan Media Storyjumper

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan, keterampilan menulis teks narasi sebelum menggunakan media *StoryJumper* masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* siswa yaitu 59,95. Secara umum, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur cerita secara runtut, serta menggunakan bahasa yang tepat dalam penulisan teks narasi. Selain itu, beberapa siswa juga belum mampu menggambarkan tokoh, latar, dan

peristiwa secara jelas sehingga cerita yang dihasilkan masih kurang menarik dan belum tersusun dengan baik. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan menulis dan hanya menerima penjelasan dari guru tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan ide cerita secara lebih kreatif.

Keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan sesudah menggunakan media *StoryJumper*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan, keterampilan menulis teks narasi siswa setelah menggunakan media *StoryJumper* mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 79,28 dibandingkan dengan nilai sebelum menggunakan media *StoryJumper*. Melalui penggunaan media tersebut, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena *StoryJumper* membantu dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur secara runtut, serta menuangkan imajinasi ke dalam bentuk teks narasi yang lebih menarik. Selain itu, tampilan visual yang disajikan juga membantu siswa dalam memahami dan mengembangkan isi cerita yang ditulis.

Adapun kelebihan atau elemen dari media *StoryJumper* yang mendukung peningkatan keterampilan menulis teks narasi siswa yaitu adanya penyajian gambar berseri yang sistematis sehingga memudahkan siswa dalam menemukan dan mengembangkan ide cerita. Urutan cerita yang ditampilkan secara jelas

membantu siswa memahami struktur teks narasi, seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi, secara lebih terarah. Ilustrasi yang menarik dan kontekstual juga mampu merangsang imajinasi siswa dalam membayangkan tokoh, latar, dan peristiwa secara lebih konkret. Selain itu, tampilan cerita yang runtut membantu siswa menghubungkan antarperistiwa sehingga alur yang dihasilkan menjadi lebih logis dan padu. Dengan demikian, media *StoryJumper* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa.

pengaruh penggunaan media *StoryJumper* terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, guru menggunakan media *StoryJumper* dalam proses pembelajaran menulis teks narasi pada siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan. *StoryJumper* merupakan media digital yang menampilkan cerita dalam bentuk buku cerita bergambar sehingga dapat membantu siswa memahami struktur cerita, alur, serta unsur-unsur yang terdapat dalam teks narasi. Dalam pelaksanaannya, guru menjelaskan materi mengenai teks narasi, seperti pengertian, struktur teks narasi yang meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi, serta unsur-unsur yang terdapat di dalamnya. Selanjutnya, guru menampilkan contoh

cerita melalui *StoryJumper* sehingga siswa dapat melihat secara langsung bagaimana sebuah cerita disusun secara runtut dan menarik.

Penggunaan media *StoryJumper* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Tampilan cerita dalam bentuk buku digital yang dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi membantu siswa untuk lebih mudah memahami isi cerita, tokoh, latar, dan peristiwa yang terdapat dalam teks narasi. Dengan adanya media tersebut, siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai bentuk dan penyusunan teks narasi sehingga mereka lebih mudah mengembangkan ide cerita ketika diminta menulis teks narasi. Hal ini menunjukkan bahwa media *StoryJumper* dapat membantu siswa dalam memahami materi serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran menulis.

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan menulis teks narasi siswa sebelum menggunakan media *StoryJumper* masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata 59,95. Namun setelah pembelajaran menggunakan media *StoryJumper*, kemampuan menulis teks narasi siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 79,28. Hasil pengujian data melalui uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan bersifat homogen. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada tabel, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *StoryJumper* berpengaruh terhadap

keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *StoryJumper* terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan pada Tahun Ajaran 2025/2026, serta setelah dilakukan analisis data secara sistematis, dapat ditarik beberapa kesimpulan yang relevan dan signifikan sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa dalam menulis teks narasi pada siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan sebelum menggunakan media *StoryJumper* masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 59,95, dengan skor terendah 45 dan skor tertinggi 75.
2. Kemampuan siswa dalam menulis teks narasi pada siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan setelah menggunakan media *StoryJumper* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 79,28, dengan skor terendah 65 dan skor tertinggi 95.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media *StoryJumper* terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel} = 11,793 > 1,685$. Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Saran

Hasil perhitungan, analisis data, dan pengamatan selama penelitian pada siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan menjadi dasar bagi peneliti untuk menyampaikan beberapa saran berikut:

1. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *StoryJumper* secara maksimal dalam proses pembelajaran menulis teks narasi. Dengan bimbingan guru, siswa akan lebih mudah menyusun alur cerita, mengembangkan ide, serta memperhatikan penggunaan bahasa, ejaan, dan tanda baca sehingga keterampilan menulis mereka meningkat secara signifikan.
2. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh kepada guru, baik berupa fasilitas, perangkat, maupun pelatihan, agar penggunaan *StoryJumper* dalam pembelajaran dapat berlangsung efektif. Dukungan ini akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan membantu peningkatan keterampilan menulis teks narasi siswa secara optimal.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan memperluas jumlah sampel, variasi materi narasi, atau mengkombinasikan *StoryJumper* dengan media pembelajaran lainnya. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan temuan yang lebih mendalam mengenai pengaruh media interaktif terhadap keterampilan menulis serta sebagai referensi dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kreatif dan inovatif

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, N., & Sitohang, K. (2022). *Validitas Pengembangan Rubrik Penilaian Menulis Paragraf Narasi Dan Deskripsi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 18, 223–235.
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Faizah, S. N., & Pandiangan, A. P. B. (2022). *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka*. 1(3). <https://doi.org/10.58540/Jipsi.V1i3.53>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta.
- Auliya, R. H., & Nuroh, E. Z. (2023). *Pengaruh Media Storyjumper Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar*. 08, 3405–3419.
- Birlina, A., Slamet, & Poerwanti, J. I. S. (2024). *Analisis Unsur-Unsur Intrinsik Dalam Karangan Narasi Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar*. 13–18.
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Exposto, A. P. P. (2022). *Development Of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional*. 10.
- Hanifa, A. P., Putri, E. N., & Jacky, S. M. (2024). *Kemampuan Menulis Narasi*. 2(3).
- Hariyani, I. T., Nurhidayah, S., & Prameswari, N. K. (2023). *Penerapan Media Storyjumper Dan Storytelling Sebagai Sarana Literasi Digital Sekolah Mi Raden Rahmat*. 1(02), 129–139.
- Haryani, S., Raikhana, S., & Priandini, H. (2023). *Pelatihan Membuat Story E-Book Menggunakan Kelompok Babussalam Munggur Srimartani Piyungan E-Book Training Using The Storyjumper Platform For*

- Children And Adolescents Of Babussalam Munggur Srimartani Piyungan.* 5(2), 21–25.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (N.D.). *Media Pembelajaran.*
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran.* 1(2), 18–32.
- Khalik, I. (2021). *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Sebagai Terapi Ekspresif Terhadap Emosi Pada Peserta Didik Kelas Xi Man 3 Kota Jambi.* 6(2), 1–13.
- Khoir, H. M., Murtinugraha, E., & Musalamah, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learningberbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian.* 9(1), 1–7.
- Listia, R., Arief, Y. Al, Amelia, R., Muslimawati, D. A., & Muhammad Nuril Anwar, S. A. D. (2022). *Pelatihan Pembuatan Storyjumper Dengan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara.* 7(3), 413–426.
- Mahmur, Hasbullah, & Masrin. (2020). *Pengaruh Minat Baca Dan Penguasaan Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Narasi.* 3(2), 169–184.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia.* 1(2), 1–10.