

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI “RIRI CERITA ANAK
INTERAKTIF” TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA
MAHASISWA CALON GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

Disusun Oleh :

Fadhilah Maulidi Hakim

NIM : 20104030015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1454/Un.02/DT/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA MAHASISWA CALON GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **FADHILAH MAULIDI HAKIM**
Nomor Induk Mahasiswa : **20104030015**
Telah diujikan pada : **Selasa, 21 Mei 2024**
Nilai ujian Tugas Akhir : **A-**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 666a63f4efef3



Penguji I
Siti Zubaedah, S.Ag.,M.Pd
SIGNED

Valid ID: 66627c3cb4fee



Penguji II
Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 666666fa514a8



Yogyakarta, 21 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 666a69cd984

SURAT PERNYATAAN BEBAS PUSTAKA
DI LUAR UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

NAMA : Fadhilah Maulidi Hakim
NIM : 20104030015
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
FAKULTAS : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
ALAMAT : Jl. Ahmad Yani Rt 01 Rw 02 Harapan Makmur, Kurik, Merauke
NO HP : 082244481423
EMAIL : 20104030015@student.uin-suka.ac.id

Dengan ini menyatakan bahwa saya tidak mempunyai pinjaman pustaka di luar Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (UGM, BPAD, Perpustakaan Kota, UNY, dll).

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, apabila di kemudian hari tidak sesuai dengan pernyataan, maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Fadhilah Maulidi Hakim

NIM. 20104030015

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadhilah Maulidi Hakim

NIM : 20104030015

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Bercerita Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini”** adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 19 Mei 2024

Yang menyatakan,



Fadhilah Maulidi Hakim

NIM. 20104030015

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda di bawah ini:

Nama : Fadhilah Maulidi Hakim
NIM : 20104030015
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 19 Mei 2024

Yang menyatakan,

A 10000 Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', and 'METERAN TEMPEL'. The serial number 'E2B06ALX037372758' is visible at the bottom.

Fadhilah Maulidi Hakim
NIM. 20104030015

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-06/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi
Lamp : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Fadhilah Maulidi Hakim

NIM : 20104030015

Judul Skripsi : "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Bercerita Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini"

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami berharap agar skripsi / tugas akhir Saudari tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 19 Mei 2024

Pembimbing

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd
NIP. 19920603 202012 1 010

MOTTO

“Travelling—it leaves you speechless, then turns you into a storyteller”

(Perjalanan pertama-tama bikin kamu kehabisan kata-kata, tapi setelahnya malah bikin kamu jadi seorang pencerita)

: Ibnu Battuta¹



¹ M.L Davis, <https://uninspiredwriters.wordpress.com/2019/07/21/travelling-it-leaves-you-speechless-then-turns-you-into-a-storyteller/>, akses 27 Desember 2023.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Fadhilah Maulidi Hakim, “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Bercerita Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini*”. Skripsi Yogyakarta: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024.

Keterampilan bercerita mahasiswa yang rendah dapat dilihat dari kurangnya kepercayaan diri ketika bercerita didepan banyak orang, penggunaan bahasa yang belum tepat dan penggunaan media pembelajaran yang monoton. Oleh sebab itu pada mata kuliah seni peran para mahasiswa diperkenalkan dengan aplikasi riri cerita anak interaktif sebagai inovasi dalam media pembelajaran. Penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif menjadi trobosan media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif memiliki pengaruh terhadap keterampilan bercerita mahasiswa.

Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif (X) dan keterampilan bercerita mahasiswa (Y) menjadi dua variabel dalam penelitian ini. Peneliti mengambil 59 mahasiswa untuk dijadikan sebagai responden penelitian. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan kuesioner dilengkapi dengan data sekunder berupa dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan bercerita mahasiswa dipengaruhi secara signifikan dan positif oleh penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan nilai sig sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 44,9% yang berarti bahwa variabel penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif memberikan kontribusi sebesar 44,9% terhadap variabel keterampilan bercerita mahasiswa. Sedangkan 55,1% keterampilan bercerita mahasiswa dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diketahui oleh peneliti.

Kata kunci: *Aplikasi riri cerita anak interaktif, keterampilan bercerita, mahasiswa*
PIAUD

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

Fadhilah Maulidi Hakim, “*The Effect of Using the Riri Interactive Children's Story Application on the Storytelling Skills of Prospective Early Childhood Education Teacher Students*”. Yogyakarta Thesis: Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta 2024.

Low student storytelling skills can be seen from the lack of confidence when telling stories in front of many people, the use of inappropriate language, and the use of monotonous learning media. Therefore, in the role art course, students are introduced to the interactive children's story riri application as an innovation in learning media. The use of interactive children's story riri applications is an interesting learning media breakthrough for students. This study aims to determine whether the use of interactive children's story riri applications influence students storytelling skills.

The use of the Riri Interactive Children's Story application (X) and students' storytelling skills (Y) were two variables in this study. Researchers took 59 students to be used as research respondents. The data collection method is using a questionnaire equipped with secondary data in the form of documentation.

The results showed that students' storytelling skills were significantly and positively influenced by the use of the Riri Interactive Children's Story Application. This is indicated by a sig value of 0.001 smaller than 0.05 then H_0 is rejected and H_a is accepted. Then it is known that the value of the coefficient of determination is 44.9%, which means that the variable of using the interactive children's story riri application contributes 44.9% to the variable of student storytelling skills. While 55.1% of students' storytelling skills were influenced by other variables unknown to researchers.

Key words: *Interactive children's story application, storytelling skills, PIAUD students*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
أَجْمَعِينَ، أَمَا بَعْدُ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt atas rahmat, taufik serta hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar “Sarjana Pendidikan” pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. Shalawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada Baginda Rasul, Nabi Muhammad saw beserta para keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih yang tulus dan sebanyak-banyaknya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Bardan dan Ibunda Siti Kholifah yang selalu mencurahkan kasih sayang serta doa restu tulusnya. Dorongan, bimbingan dan pembiayaan selama penulis menuntut ilmu sehingga penulis dapat berhasil dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya, kepada beliau peneliti senantiasa berdoa semoga Allah selalu mengasihi, memberikan kesehatan dan mengampuni dosanya. Amin.

Peneliti juga menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, pengetahuan baru serta bimbingan kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.

Kemudian peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin bisa terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. H. Al Makin, S.Ag., M.A. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menginspirasi
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa
3. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bimbingannya kepada mahasiswa
4. Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM. selaku Dosen pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi selama perkuliahan
5. Bapak Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd. selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, membina, mengarahkan, dan memberikan ilmu serta masukan yang penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Para dosen, karyawan dan seluruh staf akademik yang telah memberikan bantuan, fasilitas dan ilmu dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Teruntuk dua manusia yang sangat saya sayangi yakni kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan doa yang tak pernah putus dalam setiap sujudnya.
8. Teruntuk teman-teman mahasiswa angkatan 2020 program studi PIAUD yang telah membantu serta bekerja sama dalam penyelesaian penelitian skripsi ini.

9. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan yaitu Andin, Lia, dan Via yang begitu banyak memberikan dukungan, menemani penulis ketika senang maupun duka, saling membantu satu sama lain, dan telah berjuang bersama-sama dari mahasiswa baru hingga sekarang. Terima kasih atas solidaritas yang luar biasa. Semoga dapat meraih cita-cita serta sukses di masa depan.
10. Teruntuk cowo-cowo kpop dan para husbu yang telah menemani penulis di masa-masa terendah, menghibur, serta memberikan kegembiraan disetiap saat.
11. Kepada waseda boys dan Dillon yang telah memotivasi dan menemani penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada seluruh pihak atas bantuan, dukungan dan partisipasinya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Allah Swt senantiasa melimpahkan pahala dan memberikan rahmat-Nya. *Amin Ya Rabbal Alamin.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 25 Februari 2024

Peneliti



Fadhilah Maulidi Hakim

NIM. 20104030015

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUSTAKA.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat.....	6
E. Definisi Operasional	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Penelitian yang Relevan	9
B. Kajian Teori	12
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Desain Penelitian	35
C. Lokasi Penelitian.....	36
D. Populasi dan Sampel.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Instrumen Pengumpulan Data	38
G. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL ANALISIS DATA.....	45
A. Deskripsi Penelitian.....	45
B. Hasil Analisis Data.....	49
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data	60
D. Pengujian Hipotesis	62
BAB V PEMBAHASAN	66
A. Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB VI PENUTUP.....	73

A. Kesimpulan.....	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
Lampiran.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Kuesioner Penelitian Yang Digunakan Untuk Mengukur Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dan Keterampilan Bercerita Mahasiswa	39
Tabel 4.1 Uji validitas variabel penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif	49
Tabel 4.2 Uji validitas variabel keterampilan bercerita mahasiswa	50
Tabel 4.3 Reliabilitas variabel X	51
Tabel 4.4 Reliabilitas variabel X	52
Tabel 4.5 Rekapitulasi kuesioner	52
Tabel 4.6 Deskripsi statistik variabel X	54
Tabel 4.7 Item pernyataan no.1	55
Tabel 4.8 Item pernyataan no. 12	56
Tabel 4. 9 Deskripsi statistik variabel Y	57
Tabel 4.10 Item pernyataan no. 1	58
Tabel 4.11 Item pernyataan no. 14	59
Tabel 4.12 Uji normalitas.....	60
Tabel 4.13 Uji linearitas	61
Tabel 4.14 Tabel anova uji signifikansi	62
Tabel 4.15 Hasil pengujian regresi linear sederhana	63
Tabel 4.16 Hasil koefisien korelasi dan determinasi	64
Tabel 4.17 Pedoman interpretasi koefisien korelasi	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal aplikasi riri cerita anak interaktif	20
Gambar 2.2 Aplikasi riri cerita anak interaktif di app store.....	21
Gambar 3. 1 Desain penelitian.....	35
Gambar 4.1 Jenis Cerita di dalam Aplikasi Riri	48
Gambar 4.2 Bar chart variabel X item nomor 1	56
Gambar 4.3 Bar chart item nomor 12.....	57
Gambar 4.4 Bar chart variabel Y item nomor 1.....	58
Gambar 4.5 Bar chart variabel Y item nomor 14	59
Gambar 5.1 Contoh vdeo mahasiswa bercerita dengan bantuan aplikasi riri cerita anak interaktif.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Kuesioner Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif	81
Lampiran 2 Kisi-kisi Kuesioner Keterampilan Bercerita Mahasiswa.....	82
Lampiran 3 Lembar Kuesioner Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif	83
Lampiran 4 Lembar Kuesioner Keterampilan Bercerita Mahasiswa	85
Lampiran 5 Hasil Jawaban Responden Uji Validitas	87
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Kuesioner Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif.....	88
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Kuesioner Variabel Keterampilan Bercerita Mahasiswa (Y)	89
Lampiran 8 Hasil Kuesioner Variabel Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif (X).....	90
Lampiran 9 Hasil Kuesioner Variabel Keterampilan Bercerita Mahasiswa (Y)...	91
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas Variabel X	92
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Variabel Y	93
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Variabel Y	94
Lampiran 13 Hasil Analisis Deskriptif.....	95
Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas	96
Lampiran 15 Hasil Uji Linearitas	97
Lampiran 16 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	98
Lampiran 17 Distribusi Nilai T Tabel	99
Lampiran 18 Nilai r tabel Uji Validitas	100

Lampiran 19 Surat Penunjukkan Pembimbing	101
Lampiran 20 Surat Ijin Penelitian.....	102
Lampiran 21 Bukti Seminar Proposal	103
Lampiran 22 Bukti Mengikuti Seminar Proposal.....	104
Lampiran 23 Sertifikat ICT.....	105
Lampiran 24 Sertifikat TOEFL	106
Lampiran 25 Sertifikat IKLA	107
Lampiran 26 Sertifikat PKTQ	108
Lampiran 27 Sertifikat KKN	109
Lampiran 28 Sertifikat PLP	110
Lampiran 29 Kartu bimbingan	111
Lampiran 30 Dokumentasi.....	113
Lampiran 31 Riwayat hidup	114

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesuai Undang-Undang No.20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha yang terstruktur serta disengaja guna menciptakan lingkungan beserta tata cara belajar yang kondusif dengan tujuan untuk memupuk berkembangnya secara aktif potensi peserta didik dalam bidang spiritual keagamaan, disiplin diri, kecerdasan, kualitas pribadi, dan etika yang berbudi luhur, serta kompetensi yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa, dan mahasiswa. Ada dua jenis pendidikan yaitu formal serta non-formal. Pendidikan formal awali dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah, lalu berpuncak pada pendidikan tinggi.² Lembaga pendidikan formal contohnya ialah universitas. Institusi pendidikan tinggi terdiri dari universitas, politeknik, institut, dan kampus. Jadi menempuh pendidikan di sebuah universitas merupakan contoh dari pendidikan formal.

Perguruan tinggi bertanggung jawab untuk memanfaatkan teknologi sedemikian rupa sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan.³ Pembelajaran dapat mencapai hasil dengan kualitas setinggi mungkin sesuai dengan tujuannya dengan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif serta memanfaatkan media yang sekarang ini berkembang.⁴

² Raudatus Syaadah and others, 'Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal', *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2.2 (2023), hlm 125–131 <<https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>>.

³ Febblina Daryanes and Deci Ririen, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa', *Journal of Natural Science and Integration*, 3.2 (2020), hlm 172 <<https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>>.

⁴ Nur Ayu Annisa, Isti Rusdiyani, and Lukman Nulhakim, 'Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android', *Akademika*, 11.01 (2022), hlm 201–213 <<https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>>.

Pentingnya memaksimalkan hasil pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi di dalam kelas dapat membantu pendidik pada proses pembelajaran.⁵ Media mempunyai peranan penting pada proses pembelajaran agar dapat berjalan lancar dan efektif.⁶ Media pembelajaran terdiri dari alat grafis beserta elektronik yang menangkap, memproses, juga merekonstruksi informasi.⁷ Penggunaan media dapat membantu dosen dalam proses belajar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan.⁸ Salah satu media pembelajaran yang menarik sekaligus memberikan warna baru bagi mahasiswa yaitu media pembelajaran digital berupa aplikasi.

Mengutamakan pembelajaran merupakan aspek hakiki dalam diri seorang pelajar dan tidak mampu terpisah dari kehidupan sehari-hari. Sebab semakin pesatnya kemajuan teknologi di era saat ini, teknologi dimanfaatkan dalam setiap aspek kehidupan, termasuk sebagai media dan sumber belajar. Tantangan pembelajaran yang melekat pada diri seorang mahasiswa sebagai calon guru, khususnya pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang nantinya menjadi calon guru PAUD harus diatasi agar dapat berkembang menjadi pendidik yang kompeten, inovatif, dan profesional. Salah satu aspek yang harus dimiliki yaitu keterampilan bercerita (*storytelling*). Dari kegiatan bercerita seseorang mampu melakukan pengungkapan perasaan yang dilihat, dialami, dibaca, juga

⁵ Suyuti Suyuti and others, 'Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar', *Journal on Education*, vol 6.1 (2023), hlm 1–11

⁶ Sokon & Saragih, 'Efektifitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Menarik', *Pendidikan Islam*, vol 7 (2018), hlm 1–15

⁷ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2004).

⁸ Daraini Musfiroh, 'Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Mahasiswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2018, hlm 2044–2053.

dirasakan.⁹ Keterampilan bercerita dapat mewujudkan generasi yang kreatif, dapat berkomunikasi dengan baik.

Kurangnya keterampilan bercerita mahasiswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan media pendidikan yang berulang-ulang atau terbatas. Hasil penelitian terdahulu mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dapat dijadikan alternatif baru bagi mahasiswa.¹⁰ Penelitian yang dilakukan Ratu, Taufik, Mustiani, Ibnu dan Kaharuddin mengatakan bahwa media pembelajaran berupa aplikasi dapat meningkatkan dan membantu kemampuan bercerita pada mahasiswa.¹¹ Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk memaksimalkan pemahaman mahasiswa. Teknologi digital saat ini yang dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran yaitu *smartphone (handphone)*. Penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran dapat berbentuk video youtube, musik, game edukasi, dan aplikasi bercerita. Aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan bercerita salah satunya yaitu aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif.

Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif merupakan alat multimedia yang menampilkan kisah-kisah animasi cerita rakyat, dongeng, fabel dan narasi motivasi lainnya dalam format audio visual yang khusus diperuntukkan bagi anak-anak.¹²

⁹ Sri Mulyani, 'Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Metode Inkuiri Berbantu Media Kartu Kata Kunci (K3)', *Dinamika*, vol 3 (2013).

¹⁰ Ayu Puspita Harnoto Putri and M. Ardi Kurniawan, 'Pemanfaatan Dongeng Pada Riri Story Book Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Siswa Sekolah Dasar', *In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 2.1 (2022), hlm 545–555.

¹¹ Ratu Bulkis Ramli and others, 'Kemampuan Mahasiswa Bercerita Menggunakan Aplikasi Siniar Berbasis Literasi Digital Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara', *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, vol 8.2 (2022), hlm 808–817.

¹² Siti Yuni Puspitasari, Efektivitas Media Youtube Riri Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Mahasiswa Kelas II SDN Cangkir Gresik, 2023, hlm 31–41.

Aplikasi tersebut berisi dongeng fantasi, kumpulan cerita rakyat, dan dongeng yang digarap oleh staf riri sendiri.¹³ *Digital storytelling* atau bercerita digital, yang melibatkan pemanfaatan media berbasis digital untuk bercerita adalah aplikasi teknologi yang dirancang untuk membantu pendidik dan wali dalam menggunakan teknologi secara efektif baik di kelas ataupun di rumah.¹⁴ Perihal ini memungkinkan transformasi perangkat elektronik menjadi sebuah sarana untuk bercerita.

Para mahasiswa menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran bercerita, memahami alur serta karakter yang terdapat dalam sebuah cerita. Pada dasarnya bercerita bukanlah hal yang mudah, mahasiswa harus memahami teknik bercerita, memiliki keterampilan berbicara yang komunikatif serta mampu mengeskpresikan cerita dengan benar. Memainkan sebuah peran bukanlah perihal yang mudah, namun dengan media pembelajaran seperti aplikasi tersebut diharapkan dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar mengembangkan keterampilan bercerita. Mahasiswa PIAUD dituntut untuk menjadi pendongeng yang aktif mengingat pentingnya mempunyai keterampilan bercerita bagi mahasiswa yang akan menjadi pendidik, maka kemampuan tersebut perlu diasah dan dikembangkan secara terus-menerus.

Kemudian sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Gage dan Berliner yaitu teori behavioristik yang mempunyai arti bahwa teori behavioristik mempelajari adanya perubahan perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman.

¹³ Aditya Diah Anggini dan Ni Made Sri Indriani, 'Media Pembelajaran Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif Untuk Pembelajaran Cerita Fantasi', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, vol 5.3 (2022), hlm 479–492 <<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52828>>.

¹⁴ Eriqa Pratiwi, 'Efektifitas Metode Bercerita Dengan Media Berbasis Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Industri 4.0', *Seminar Nasional Inovasi Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan Humaniora-InoBali*, 2019, hlm 629–636.

¹⁵ Ciri dari teori behavioristik ini adalah mengutamakan pengaruh dari lingkungan yang digunakan dalam belajar. Teori behavioristik mementingkan input berupa stimulus dan output yang berupa respons.¹⁶ Stimulus yang digunakan bisa berupa apa saja yang diberikan oleh pendidik kepada mahasiswa seperti penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran seperti aplikasi riri cerita anak interaktif dapat menjadi stimulus untuk mahasiswa dalam proses belajar keterampilan bercerita.

Berdasarkan pengamatan penulis, mahasiswa mengalami berbagai kesulitan terhadap keterampilan bercerita. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan mahasiswa dalam memainkan sebuah peran yang ada didalam cerita, misalnya dalam mengekspresikan karakter, penggunaan bahasa yang kurang tepat dan kurangnya kepercayaan diri. Mahasiswa mempunyai sebuah kepercayaan diri yang masih kurang untuk bercerita dan memainkan sebuah peran di depan khalayak umum. Mahasiswa cenderung menjadi pemalu untuk berbicara di depan banyak orang karena belum terbiasa serta kurangnya pengalaman yang berkaitan dengan keterampilan bercerita. Penggunaan media pembelajaran yang monoton membuat mahasiswa cepat bosan dan cenderung malas untuk belajar mengenai keterampilan bercerita. Oleh karena itu pada pertengahan semester, mahasiswa pada matakuliah seni peran diperkenalkan dengan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yaitu aplikasi yang bernama Riri Cerita Anak Interaktif. Aplikasi tersebut diharapkan dapat memiliki pengaruh positif dan membantu para mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan bercerita.

¹⁵ Gage N.L dan Berliner D.C, *Educational Psychology* (Boston: Houghton Mifflin, 1984).

¹⁶ Dewi Isnawati Hamruni, Irza, Zakiah, *Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya* (Yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2021)

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA MAHASISWA CALON GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini maka dapat di rumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan bercerita mahasiswa calon guru pendidikan anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan bercerita mahasiswa calon guru pendidikan anak usia dini.

D. Manfaat

Dari rumusan masalah yang sudah disusun, penelitian ini mampu membawa manfaat baik secara praktis ataupun teoretis, penelitian ini menghasilkan hal-hal antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini mampu menambah ilmu dan pengetahuan sekaligus referensi bagi pembaca mengenai keterampilan bercerita mahasiswa PIAUD menggunakan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Aplikasi Cerita Anak Interaktif Riri diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita mahasiswa.

b. Bagi Dosen dan Guru

Penelitian ini bisa dijadikan saran maupun masukan dalam pembelajaran mata kuliah seni peran ataupun mata kuliah yang berkaitan dengan keterampilan bercerita. Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dapat menjadi alternatif bagi pendidik sebagai media pembelajaran di era digital.

c. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu prasyarat penyelesaian tugas akhir perkuliahan. Penelitian ini harapannya mampu berfungsi selaku referensi serta masukan yang berharga bagi para peneliti di masa depan.

E. Definisi Operasional

Definisi variabel penelitian perlu dicantumkan untuk mencegah kesalahpahaman judul penelitian dan kesalahan pengumpulan data. Definisi operasional pada penelitian ini yakni antara lain:

1. Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif

Aplikasi Riri ialah satu dari sekian bentuk aplikasi yang berbasis *digital storytelling*. Aplikasi riri memiliki 118 cerita yang dapat diakses dan cerita tersebut akan terus bertambah setiap minggu. Aplikasi riri cerita anak interaktif mampu dijadikan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Media pembelajaran yang menarik serta interaktif dapat

menarik minat mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi tersebut tergantung pada mahasiswa atau pemakainya sendiri. Apabila aplikasi riri cerita anak interaktif sering di gunakan dalam proses pembelajaran maka diharapkan mahasiswa dapat memiliki kemampuan bercerita yang baik.

2. Keterampilan Bercerita Mahasiswa

Bercerita ialah kegiatan melakukan penyampaian informasi pada orang lain. Keterampilan bercerita akan menjadi baik apabila dilatih secara terus menerus. Dalam bercerita, seseorang harus memiliki kemampuan mengungkapkan isi cerita dengan benar, menggunakan tata bahasa yang sesuai, penguasaan cerita yang baik serta percaya diri dalam menyampaikan sebuah cerita.

Jadi definisi yang dimaksudkan peneliti dalam skripsi ini adalah penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif apabila digunakan dengan baik maka akan mempengaruhi keterampilan bercerita mahasiswa.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Temuan yang didapat dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif berpengaruh terhadap keterampilan bercerita mahasiswa secara positif dan signifikan. Temuan tersebut terlihat pada nilai koefisien korelasi dan nilai signifikansi sig yang memperlihatkan bahwasanya H_0 ditolak serta H_a diterima maka diartikan penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif berpengaruh terhadap kemampuan bercerita mahasiswa. Implikasi positif dan signifikan (searah) adalah ketika semakin baik penggunaan aplikasi Riri maka berbanding lurus atau semakin meningkat keterampilan bercerita mahasiswa. Temuan penelitian ini selanjutnya dikuatkan oleh sumber informasi sekunder berupa dokumentasi. Para mahasiswa dalam video yang menceritakan kisah melalui Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terlihat tampak tenang dan menguasai isi cerita.

Hasil dalam penelitian ini mampu dijadikan pengetahuan baru bagi mahasiswa maupun dosen terkait penggunaan media berbasis digital dan interaktif pada pembelajaran keterampilan bercerita. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan bercerita mahasiswa calon guru pendidikan anak usia dini.

B. Saran

1. Aplikasi riri cerita anak interaktif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran keterampilan bercerita mahasiswa. Mahasiswa lebih fokus mendengar dan melihat sehingga tidak mudah bosan ketika proses pembelajaran dan mampu memahami materi dengan baik.
2. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi ini, diharapkan mendapat dukungan dari lingkungan kampus seperti penyediaan sarana dan prasarana. Kemudian bagi dosen maupun mahasiswa bisa memperkenalkan aplikasi riri cerita anak interaktif kepada masyarakat luar sebagai media *digital storytelling*.
3. Bagi peneliti, agar penelitian ini mampu menjadi bahan bacaan, ilmu pengetahuan serta meningkatkan ilmu pembacanya. Tidak hanya itu, dibutuhkan adanya penelitian lebih lanjut terkait keterampilan bercerita dengan aplikasi riri cerita anak interaktif kepada siswa di taman kanak-kanak, siswa sekolah dasar, atau mahasiswa yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hafizh, M. R., & Fatah, F. (2022). Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Dan Teori Behavioristik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Jurusan Keagamaan. *Inovasi Kurikulum*, 54-68.
- Alatas, A. M. (2019). *Media Pembelajaran*. Malang: Mazda Media.
- Alejos, H. (2017). KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS VII A SMP NEGERI 11 MUARO JAMBI TAHUN AJARAN 2016-2017. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1-7.
- Alemi, M., Givi, S. S., & Rezanejad, A. (2022). The Role of Digital Storytelling in EFL Students' Writing Skill and Motivation. *Language Teaching Research Quarterly*, 16-35.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 15-31.
- Amna, Iba, H., & Rasyimah. (2022). Analisis Unsur Intrinsik Dalam Novel Te O Toriatte (Genggam Cinta) Karya Akmal Nasery Basral. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 227-239.
- Anggini, A. D., & Indriani, I. S. (2022). Media Pembelajaran Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif Untuk Pembelajaran Cerita Fantasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 479-492.
- Annisa, N. A., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android', *Akademika*. *Akademika*, 201-213.
- Antoko, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menceritakan Sejarah Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Word Square Dan Scramble. *Journal on Education*, 25-37.
- Azhar, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Cahyani, N. M., Indriyanto, E., & Masripah, S. (2016). Uji validitas dan reabilitas terhadap implementasi aplikasi penjualan dan pembelian. *Information System For Educators and Professionals*, 21-34.

- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 172.
- Gage, N., & Berliner, D. (1984). *Educational Psychology*. Boston: Houghton Mifflin.
- Hamruni, Syaddad, I., Zakiah, & Intan Putri, D. I. (2021). *Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*. Yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Harnoto Putri, A. P., & Kurniawan, M. (2022). Pemanfaatan Dongeng Pada Riri Story Book Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Siswa Sekolah Dasar. *In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 545-550.
- Hartono. (2005). *Pelatihan Penulisan Cerita Atau Dongeng Dan Teknik Penyajiannya Sebagai Media Pembelajaran Budi Pekerti Bagi Guru Taman Kanak-Kanak Kodya Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hazyimara, K., & Suwarni, W. D. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme Thorndike Dalam Teknologi Pendidikan Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran IPS Di MTsN Gowa. *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1478-1486.
- Hermawan, D., & Shandi. (2019). Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni Karya Almas Sufeeya Sebagai Bahan Ajar Sastra Di Sma. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 11-20.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 10-15.
- Ihwayuningsih, S., Julaiha, & Noor, H. H. (2018). *Bercerita Dengan Bahasa Ibu Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Kalimantan Selatan.
- Lolang, E. (2014). Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Kip*, 685-696.
- Mariana, S., & Zubaidah, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasia*, 166.
- Mineri, N. C. (2022). Media Industri Kreatif Sastra dalam Laman YouTube “ Riri Cerita Anak Interaktif ”. 185-188.
- Mudini, & Purba, S. (2009). *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta .

- Mulyani, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Metode Inkuiri Berbantu Media Kartu Kata Kunci (K3). *Dinamika*, 33.
- Musfiroh, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2044-2053.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Nugraha, A. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Bercerita Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Mahasiswa Yang Peraktik Di Laboratorium Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 153.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratiwi, E. (2019). Efektifitas Metode Bercerita Dengan Media Berbasis Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Industri 4.0. 629-636.
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 43-56.
- Puspitasari, S. (2023). Efektivitas Media Youtube Riri Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Siswa Kelas II SDN Cangkir Gresik. 31-41.
- Ramiati, E., & Azizah, N. N. (2020). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1-23.
- Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Ramli, R. B., Taufik, Musriani, Ibnu Hajar, & Kaharuddin. (2022). Kemampuan Mahasiswa Bercerita Menggunakan Aplikasi Siniar Berbasis Literasi Digital Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 808-817.
- Samhudi, O., Effendy, C., & Syam, C. (2017). Jenis dan Fungsi Gaya Bahasa dalam Pemaknaan Kumpulan Cerpen Kembalinya Tarian Sang Waktu: Stilistika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6.

- Sanaky, M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 432-439.
- Saragih, S. (2018). EFEKTIFITAS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Pendidikan Islam*, 1-15.
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Bandung .
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: Penerbit Nata Karya.
- Sinaga, D. (2014). *Statistik Dasar*. Jakarta Timur.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukatmi, & Pitri, E. (2018). Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan Dukungan Sms Gateway Pada Smk Kridawisata Bandar Lampung. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 20-29.
- Suyuti, & Wahyuningrum, P. E. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 1-11.
- Syaadah, R., Al Asy Ary, M., Silitonga, N., & Fauziah, S. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 125-131.
- Taningsih. (2006). *Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia (4-6 Tahun)* . Semarang: UNNES PRESS.
- Tarigan, H. (1981). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

- Tarigan, H. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Thorndike, E. (1911). *Animal Intelligence: Experiment Studies*. Macmillan Press.
- Umam, K. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 100-105.
- V.G, G., & Ely. (1971). *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Lawrence Erlmaum Associates.
- Widayati, S. (2020). *Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi*. Sulawesi Tenggara: LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press.
- Yuliara, I. (2016). *Regresi Linier Sederhana*.
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 15-22.

