**PENGARUH MEDIA DIGITAL STORYTELLING KANAL
YOUTUBE “GROMORE STUDIO SERIES” TERHADAP
KEMAMPUAN MENYIMAK PADA MATERI HIKAYAT
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE E 4 DI SMA
NEGERI 1 BAYAH**

Tri Wahyu Wulandari¹⁾, Elih Solihatulmilah²⁾, Eka Nurul Mualimah³⁾

Universitas Setia Budhi Rangkasbitung^{1,2,3)}

triwahyuwulandari5@gmail.com¹⁾, elihsolihatulmilah3@gmail.com²⁾,

eka88nurul@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh media digital Storytelling Kanal Youtube “Gromore Studio Series” Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Materi Hikayat Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E 4 Di SMA Negeri 1 Bayah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital Storytelling Kanal Youtube “Gromore Studio Series” Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Materi Hikayat. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 34 siswa dari 280 populasi dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik provosive sampling. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu jenis pre-experimental design dengan desain penelitian one-group-pretest-posttest design. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes berupa observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif dan analisis data inferensial menggunakan uji-t. Penggunaan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar kemampuan menyimak hikayat yang berupa pretest dan posttest. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 69,56 dan rata-rata nilai posttest sebesar 86. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis yang berfokus pada nilai akhir yaitu posttest dengan menggunakan uji-T menunjukkan syarat hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,177 > 1,692$ dengan hasil hipotesis 0 (H_0) ditolak dan hipotesis 1 (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa Media Digital Storytelling kanal youtube “Gromore Studio Series” berpengaruh terhadap kemampuan menyimak pada materi hikayat pembelajaran bahasa indonesia fase E 4 di SMA Negeri 1 Bayah.

Kata Kunci

Media Digital Storytelling; Gromore Studio Series; Kemampuan Menyimak

PENDAHULUAN

Standar Nasional Pendidikan yaitu standar proses yang menjadi kegiatan utama dalam meraih ilmu di sekolah. Proses pembelajaran diselenggarakan dengan suasana belajar yang interaktif, inspiratif, memotivasi, menantang serta menyenangkan bagi para peserta didik agar bisa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran ini akan memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas sesuai minat, perkembangan fisik serta perkembangan psikis peserta didik. Penilaian proses adalah tahap akhir dari proses pembelajaran. Penilaian proses pembelajaran akan mengacu pada perencanaan serta pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan merefleksikan hasil belajar dari peserta didik. (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No.4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah RI No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan).

Keterampilan menyimak termasuk salah satu kompetensi penting bagi peserta didik dalam kehidupan. Kemampuan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menyerap informasi-informasi dari lingkungannya. Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak guru yang memakai metode ceramah yang membuat peserta didik mudah bosan serta kurang aktif. Seorang guru harus bisa memilih strategi dan media yang cocok dalam menyampaikan materi, supaya saat proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, sesuai dengan kurikulum sekarang yaitu kurikulum merdeka yang mengubah proses belajar menjadi jauh lebih relevan, mendalam, dan menyenangkan.

Media dapat menjadi untuk mengatasi stagnasi di Indonesia. Guru membutuhkan media untuk mengkomunikasikan informasi yang dirancang selama proses pembelajaran agar lebih realistis dan menyenangkan. Teknologi yang sudah maju membuat media visual yang hanya gambar mati berubah menjadi gambar bergerak (animasi) dan ditambahkan suara (audio) dan dapat disajikan dalam bentuk multidimensial. Salah satu contohnya adalah media berbasis digital storytelling (DST). DST merupakan seni mendongeng dengan memadukan berbagai multimedia digital seperti teks, gambar, rekaman naratif, audio, video, dan music menghasilkan film pendek yang menarik untuk menyajikan informasi tentang suatu topik tertentu. DST sendiri dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yaitu dengan mengkreasikan dan mengembangkan DST dapat mengajarkan pembelajaran dan nilai, serta memperdayakan orang-orang untuk menjadi agen dari perubahan yang baik.

Salah satu platform yang dapat kita akses untuk mendapatkan dan membagi media berbasis digital storytelling (DST) ini adalah Youtube melalui kanal "Gromore Studio Series". Kanal ini menyajikan konten edukasi tentang cerita rakyat sejak tahun 2011 dengan menggunakan animasi sebagai media penyampaian. Agar penonton kanal ini mendapat pengetahuan tentang fakta-fakta menarik tentang cerita rakyat, hikayat, dan lainnya. Youtube bisa dijadikan salah satu media sumber belajar, dimana dalam Youtube banyak tampilan video berupa suara dan gambar yang dapat digunakan sebagai media belajar yang diharapkan dapat membangkitkan konsentrasi siswa dalam menyimak cerita

TINJAUAN PUSTAKA

Menyimak dapat didefinisikan suatu aktivitas yang mencakup kegiatan mendengar dan bunyi Bahasa, mengidentifikasi, menilik, dan meraksi atas makna yang terkandung dalam bahan simakan. Menyimak terfokus pada suatu proses kegiatan mendengar lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau Bahasa lisan (Tarigan, 1993). Hunt (dalam Tarigan, 1990:97) mengatakan bahwa ada lima factor yang mempengaruhi menyimak, yaitu: sikap, motivasi, pribadi, situasi kehidupan, dan peranan dalam masyarakat. Sedangkan, Lorgan (dalam Tarigan, 1990:98) mengemukakan bahwa menyimak dipengaruhi oleh factor lingkungan, fisik, psikologis, dan pengalaman. Selain itu, webb (dalam Tarigan, 1990:97) menambahkan bahwa perbedaan jenis kelamin atau seks juga mempengaruhi menyimak.

Adapun manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu: (1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar; (2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis; (3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi Pelajaran; (4) Membantu menyajikan materi lebih konkrit, terutama materi pelajaran yang abstrak; (5) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan; (6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.

Storytelling berasal dari Bahasa Inggris yaitu “story” artinya cerita dan “telling” artinya menceritakan. Jadi padanan kata tersebut menghasilkan sebuah pengertian baru yaitu menceritakan sebuah cerita. Penggabungan kata storytelling berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Storytelling merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai kepribadian peserta didik. Storytelling merupakan suatu cara yang dilakukan untuk menyampaikan suatu cerita kepada pendengar, dengan menggunakan suara yang lantang, gerak tubuh serta ekspresi wajah yang menggambarkan isi cerita. Digital storytelling menurut Kevin dan Mantei dalam Tabiah (2020) didefinisikan sebagai sekumpulan cerita penulis yang dikerjakan dengan menggunakan media elektronik dengan menambahkan berupa suara, gambar, warna, gambar bergerak, dan efek music. Cerita ini bergantung pada narasi, alur, klimaks, serta setting dan pesan moral. Dimana keseluruhan bagian memberikan kesan menghibur dan mendidik. Digital storytelling memiliki beberapa elemen yang harus ada sehingga tujuan penggunaan media ini tersampaikan. Elemen-elemen yang dimaksud, yaitu adanya sudut pandang (*point of view*), pertanyaan drama (*dramatic question*), konten yang membangkitkan emosi (*emotional content*), pemberian suara (*the gift of voice*), *soundtrack*/music pengiring, tingkat ekonomi, dan tingkat kecepatan.

Salah satu pencipta konten digital storytelling di Indonesia yaitu kanal youtube “Gromore Studio Series”, mereka menyajikan konten edukasi mengenai Kisah Nusantara mulai dari cerita rakyat, dongeng, legenda, asal-usul, hikayat dan lain sebagainya dengan menggunakan animasi sebagai media penyampaian. Selain itu penonton kanal ini mendapat pengetahuan tentang fakta-fakta menarik tentang cerita rakyat, hikayat, dongeng dan lainnya memberikan kejelasan untuk melihat gambaran visual dari berbagai kondisi dan salah benar-benar melihat kondisi yang sebenarnya melalui video edukasi.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita hikayat dengan menggunakan media digital storytelling kanal youtube “gromore studio series” dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Guru dan peneliti menyiapkan laptop, LCD proyektor, dan video cerita hikayat; (2) Siswa diminta untuk mengkondisikan diri dengan duduk rapih; (3) Siswa ditayangkan cerita hikayat melalui digital Storttelling Kanal Youtube “Gromore Studio Series” sebanyak satu kali; (4) Siswa diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita seperti penokohan, tema, latar, dan amanat cerita; dan (5) Siswa diminta untuk mengerjakan tes unjuk kerja setelah ditayangkan vedio yotube yang sudah diputar

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan Pre-Eksperimen, yang menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol dan metode yang diambil adalah one-group pretest-pottest design. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subyek, pertama-tama dilakukan pengukuran (pre-test), lalu dilakukan perlakuan (treatment), kemudian dilakukan pengukuran kembali (post-test). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini sampel pertama-tama kelas diberikan pre-test terlebih dahulu, lalu diberi perlakuan dengan media digital storytelling dan setelah itu diberikan post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) dilakukan perlakuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyimak cerita hikayat dengan menggunakan media digital storytelling. Dari hasil analisis yang menunjukkan hasil kemampuan menyimak hikayat siswa fase E 4 SMA Negeri 1 Bayah sebelum menggunakan media digital storytelling. Berikut ini data hasil kemampuan menyimak hikayat siswa sebelum menggunakan media digital storytelling.

Tabel 1. Kategori Nilai Kemampuan Menyimak Hikayat Siswa Sebelum Menggunakan Media Digital Storytelling

Aspek Keterampilan Menyimak	Kategori Kemampuan Menyimak			
	Sangat Baik (A)	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (D)
Kelengkapan informasi kata kunci	0	14	20	0
Kesesuaian isi cerita	0	16	18	0
Kekuatan imajenasi	16	12	6	0
Susunan kalimat	14	15	5	0
Identifikasi unsur cerita	1	12	21	0

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan menyimak hikayat sebelum menggunakan media digital storytelling pada aspek kelengkapan informasi kata kunci yaitu 0 siswa yang mendapa nilai A, 14 siswa yang mendapat nilai B, 20 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek kesesuaian isi cerita yaitu 0 siswa yang mendapat nilai A, 16 siswa yang mendapatkan nilai B, 18 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapatkan nilai D. Pada aspek kekuatan imajenasi yaitu 16 siswa yang mendapat nilai A, 12 siswa yang mendapat nilai B, 6 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek susunan kalimat 14 siswa yang mendapat nilai A, 15 siswa yang mendapat nilai B, 5 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek identifikasi unsur cerita yaitu 1 siswa yang mendapat nilai A, 12 siswa yang mendapat nilai B, 21 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Melihat dari hasil data yang ada dapat dikatakan bahwa sebelum menggunakan media digital storytelling tingkat kemampuan siswa dalam menyimak tergolong rendah.

Adapun kategori ketuntasan menyimak dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 2. Tingkat Kemampuan Menyimak hikayat Pretest

Interval	Kategori Menyimak	Frekuensi	Presentase (%)
0 – 59	Sangat Rendah	6	18
60 - 69	Rendah	9	26
70 - 79	Sedang	9	26
80 - 89	Tinggi	10	30
90 - 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah		34	100

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak siswa pada tahap pretest dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah yaitu 18 %, rendah 26 %, sedang 26 %, tinggi 30 %, dan dangat tinggi 0 %. Melihat dari hasil presentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan menyimak cerita hikayat siswa sebelum diterapkan media digital strorytelling tergolong rendah. Untuk standar penguasaan materi siswa harus menguasai materi sebanyak 70 – 100% dan peneliti menentukan nilai untuk ketuntasan dalam menyimak siswa yaitu mencapai atau melebihi $(70) \geq 75\%$.

Berikut ini data skor kemampuan menyimak suswa setelah menggunakan media digital storytelling.

Tabel 3. Kategori Nilai Kemampuan Menyimak Hikayat Siswa Sesudah Menggunakan Digital Storytelling

Aspek Keterampilan Menyimak	Kategori Kemampuan Menyimak			
	Sangat Baik (A)	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (D)
Kelengkapan informasi kata kunci	14	13	7	0
Kesesuaian isi cerita	13	18	3	0
Kekuatan imajenasi	19	11	4	0
Susunan kalimat	20	10	4	0
Identifikasi unsur cerita	6	19	8	1

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan menyimak hikayat setelah menggunakan media digital storytelling pada aspek kelengkapan informasi kata kunci yaitu 14 siswa yang mendapa nilai A, 13 siswa yang mendapat nilai B, 7 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapt niali D. Pada aspek keseuaian isi cerita yaitu 13 siswa yang mendapat nilai A, 18 siswa yang mendapat nilai B, 3 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapatkan nilai D. Pada aspek kekuatan imajenasi yaitu 19 siswa yang mendapat nilai A, 11 siswa yang mendapat nilai B, 4 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek susunan kalimat 20 siswa yang mendapat nilai A, 10 siswa yang mendapat nial B, 4 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek identifikasi unsur cerita yaitu 8 siswa yang mendapat nilai A, 19 siswa yang mendapat nilai B, 8 siswa yang mendapat nilai C, dan 1 siswa yang mendapat niali D. Melihat dari hasil data yang ada dapat dikatakan bahwa sebelum menggunakan media digital storytelling tingkat kekemampuan siswa dalam menyimak tergolong tinggi.

Adapun ketuntasan kategori menyimak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Tingkat Kemampuan Menyimak hikayat Posttest

Interval	Kategori Menyimak	Frekuensi	Presentase (%)
0 – 59	Sangat Rendah	1	3
60 – 69	Rendah	2	6
70 – 79	Sedang	6	18
80 – 89	Tinggi	17	50
90 – 100	Sangat Tinggi	8	23
Jumlah		34	100

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak siswa pada tahap pretest dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah yaitu 3 %, rendah 6 %, sedang 18 %, tinggi 50 %, dan dangat tinggi 23 %. Melihat dari hasil presentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan menyimak cerita hikayat siswa sebelum diterapkan media digital storrytelling tergolong sangat tinggi. Untuk standar penguasaan materi siswa harus menguasai materi sebanyak 70 – 100%

dan peneliti menentukan nilai untuk ketuntasan dalam menyimak siswa yaitu mencapai atau melebihi $(70) \geq 75\%$.

Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan menyimak hikayat sebelum menggunakan media digital storytelling pada aspek kelengkapan informasi kata kunci yaitu 0 siswa yang mendapat nilai A, 14 siswa yang mendapat nilai B, 20 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek kesesuaian isi cerita yaitu 0 siswa yang mendapat nilai A, 16 siswa yang mendapat nilai B, 18 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek kekuatan imajenasi yaitu 16 siswa yang mendapat nilai A, 12 siswa yang mendapat nilai B, 6 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek susunan kalimat 14 siswa yang mendapat nilai A, 15 siswa yang mendapat nilai B, 5 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek identifikasi unsur cerita yaitu 1 siswa yang mendapat nilai A, 12 siswa yang mendapat nilai B, 21 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Melihat dari hasil data yang ada dapat dikatakan bahwa sebelum menggunakan media digital storytelling tingkat kemampuan siswa dalam menyimak tergolong rendah. Selanjutnya kemampuan menyimak hikayat siswa setelah menggunakan media digital storytelling pada aspek kelengkapan informasi kata kunci yaitu 14 siswa yang mendapat nilai A, 13 siswa yang mendapat nilai B, 7 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek kesesuaian isi cerita yaitu 13 siswa yang mendapat nilai A, 18 siswa yang mendapat nilai B, 3 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek kekuatan imajenasi yaitu 19 siswa yang mendapat nilai A, 11 siswa yang mendapat nilai B, 4 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek susunan kalimat 20 siswa yang mendapat nilai A, 10 siswa yang mendapat nilai B, 4 siswa yang mendapat nilai C, dan 0 siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek identifikasi unsur cerita yaitu 8 siswa yang mendapat nilai A, 19 siswa yang mendapat nilai B, 8 siswa yang mendapat nilai C, dan 1 siswa yang mendapat nilai D. Melihat dari hasil data yang ada dapat dikatakan bahwa sebelum menggunakan media digital storytelling tingkat kemampuan siswa dalam menyimak tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata kemampuan menyimak siswa fase E 4 SMA Negeri 1 Bayah yaitu 69,56 dengan kategori sangat rendah yaitu 18%, rendah 26%, sedang 26%, tinggi 30%, dan sangat tinggi 0%. Melihat dari nilai rata-rata yang didapat ternyata tingkat kemampuan siswa dalam menyimak sebelum menggunakan media digital storytelling tergolong rendah. Selanjutnya nilai rata-rata dari hasil posttest siswa fase E 4 SMA Negeri 1 Bayah setelah menggunakan media digital storytelling adalah 86, jadi kemampuan menyimak hikayat setelah menggunakan media digital storytelling kanal youtube "gromore studio series" mempunyai hasil belajar yang efektif dibanding dengan sebelum menggunakan media digital storytelling. Selain itu, presentasi kategori kemampuan menyimak hikayat siswa juga meningkat yakni sangat rendah yaitu 3%, rendah 6%, sedang 18%, tinggi 50%, dan sangat tinggi 23%. Berdasarkan nilai analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan

menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,177 dengan frekuensi (dk) sebesar $34 - 1 = 33$, pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,692$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media digital storytelling kanal youtube “gromore studio series” terhadap kemampuan menyimak pada materi hikayat pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E 4 di SMA Negeri 1 Bayah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil belajar kemampuan menyimak hikayat sebelum menggunakan media digital storytelling dikategorikan rendah dengan perolehan nilai rata-rata kemampuan menyimak siswa fase E 4 SMA Negeri 1 Bayah yaitu 69,56 dengan kategori sangat rendah yaitu 18%, rendah 26%, sedang 26%, tinggi 30%, dan sangat tinggi 0%. (2) Setelah menggunakan media digital storytelling kemampuan menyimak siswa menjadi lebih tinggi dengan nilai rata-rata kemampuan menyimak siswa fase E 4 SMA Negeri 1 Bayah adalah 86, presentase kategori kemampuan menyimak hikayat siswa juga meningkat yakni sangat rendah yaitu 3%, rendah 6%, sedang 18%, tinggi 50%, dan sangat tinggi 23%. (3) Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 5,177$ dan $t_{tabel} = 1,692$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,177 > 1,69$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima

REFERENSI

- A.S., Ahmad, Mohamed M., Haya M., and Hiba Yacoub. “The Effect of Using Digital Storytelling on Developing Active Listening and Creative Thinking Skills.” *European Journal of Educational Research* 10, no. 1 (January 15, 2021): 13-21. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.1.13>
- Kembong Daeng, M. Hum, dkk. 2010. Pembelajaran Keterampilan Menyimak. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Frazel, Midge. *Digital Storytelling Guide For Educators*. Washington: Internasional Society for Technology in Educational, 2010.
- Fang, Liaw Yock. 1991. “*Sejarah Kesusasteraan Melayu Klasik jilid 1*”. Jakarta :Penerbit Erlangga
- Handika, J “Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1, no. (2012): 109-44.
- Rahman, M.Pd, dkk. 2019. “*Menyimak dan Berbicara Teori dan Praktik*”. Sumedang: Alqaprint Jatinangor
- Robiatul Munajah, M.Pd. 2021. “*Modul Pedoman Bercerita (Storytelling) Untuk Guru Sekolah Dasar*”. Jakarta : Penerbit Universitas Trilogi
- Ruswandi, Uus dan Baharuddin. 2013. “*Media Pembelajaran*”. Bandung: CV. Insan Mandiri
- Sanusi, A. Effendi. 2013. “*Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra*”. Bandar Lampung : Universitas Lampung
- Sugiyono. 2010. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung Alfabet

Suryani, Nunuk dkk. 2018. *“Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya”*., Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Tarigan, H.G.1994. *“Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa”*. Jakarta: Gaung Persada Press