

**PENGEMBANGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL)  
BERORIENTASI *DIGITAL STORYTELLING*  
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA  
PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

**TESIS**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia



oleh  
Dina Fitria Hasanah  
NIM 2105352

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGEMBANGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL)  
BERORIENTASI *DIGITAL STORYTELLING*  
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA  
PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

Oleh

Dina Fitria Hasanah

2105352

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa Indonesia pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Dina Fitria Hasanah

Universitas Pendidikan Indonesia

2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

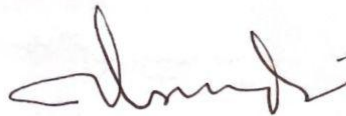
**Dina Fitria Hasanah**

**2105352**

**PENGEMBANGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL)  
BERORIENTASI *DIGITAL STORYTELLING*  
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BER CERITA  
PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing 1**



Dr. Ma'mur Saadie, M.Pd.  
NIP 195812301989011001

**Pembimbing 2**



Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd.  
NIP 198503012009121005

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Universitas Pendidikan Indonesia**



Dr. Andoyo Sastromiharjo, M. Pd.  
NIP 19610901986031004

## LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP 1

**Tesis ini telah diuji pada sidang tahap 1**

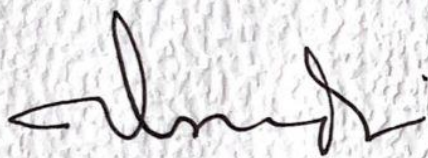
Hari, tanggal : Rabu, 09 Agustus 2023

Pukul : 09.30 s.d 11.00 WIB

Tempat : R. Sidang Lt. 5 FPBS UPI

disetujui dan disahkan oleh:

**Penguji I**



Dr. Ma'mur Saadie, M.Pd.  
NIP 195812301989011001

**Penguji II**



Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd.  
NIP 198503012009121005

**Penguji III**



Dr. Khaerudin Kurniawan, M.Pd.  
NIP 196601081990021001

**Penguji IV**



Dr. Halimah, M.Pd.  
NIP 198104252005012003

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Universitas Pendidikan Indonesia**



Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd.  
NIP 19610901986031004

## LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP 2

**Tesis ini telah diuji pada sidang tahap 2**

Hari, tanggal : Selasa, 29 Agustus 2023

Pukul : 07.00 s.d 08.00 WIB

Tempat : R. Sidang Lt. 5 FPBS UPI

disetujui dan disahkan oleh:

**Dosen Penguji I**



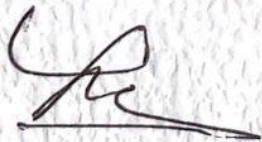
Dr. Ma'mur Saadie, M.Pd.  
NIP 195812301989011001

**Dosen Penguji II**



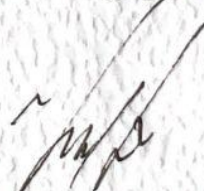
Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd.  
NIP 198503012009121005

**Dosen Penguji III**



Dr. Khaerudin Kurniawan, M.Pd.  
NIP 196601081990021001

**Dosen Penguji IV**



Dr. Halimah, M.Pd.  
NIP 198104252005012003

**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia**  
**Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra**  
**Universitas Pendidikan Indonesia**



Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd.  
NIP 19610901986031004

**ENGEMBANGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL)  
BERORIENTASI *DIGITAL STORYTELLING*  
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCEMERITA  
PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

**Dina Fitria Hasanah  
NIM 2105352**

**ABSTRAK**

Keterampilan bercerita siswa dalam pembelajaran apresiasi cerita fantasi di SMP dilakukan dengan berbagai cara namun berada pada lingkup konvensional, di mana masih sedikit sekali pemanfaatan teknologi di dalamnya. Tinjauan data profil pembelajaran menunjukkan dalam bercerita peserta didik kurang percaya diri, yang mengakibatkan gugup dan kurang fokus, sehingga menyebabkan kegiatan bercerita menjadi monoton tanpa kreativitas. Kesulitan tersebut kemudian menjadi dasar dalam pengembangan model *project based learning* (PjBL) berorientasi *digital storytelling* sebagai upaya peningkatan keterampilan bercerita dan literasi teknologi siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan desain ADDIE rancangan pengembangan model pembelajaran dari Bruce Joyce. Desain model pembelajaran divalidasi oleh tujuh ahli pada bidangnya, mendapatkan penilaian rata-rata 91% yang artinya sangat baik. Model tersebut diimplementasikan pada siswa kelas VII SMP di kabupaten Bondowoso. Uji efektivitas pada hasil belajar siswa menunjukkan perubahan positif dari sebelum dan setelah pengaplikasian model *project based learning* (PjBL) berorientasi *digital storytelling* dengan rata-rata peningkatan 37,50. Hasil penelitian menunjukkan melalui model *project based learning* (PjBL) berorientasi *digital storytelling*, yaitu 1) meningkatkan performansi siswa dalam bercerita; 2) kreativitas dan kemampuan literasi teknologi siswa berkembang dari penyimak menjadi pembuat konten edukasi di media sosial, dan 3) terwujudnya pembelajaran berdiferensiasi dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam proyek sehingga dapat belajar sesuai latar belakang, minat, dan gaya belajar masing-masing.

**Kata Kunci** : *bercerita, cerita fantasi, digital storytelling, project based learning.*

**DEVELOPMENT OF THE PROJECT BASED LEARNING (PJBL)  
MODEL ORIENTED TO DIGITAL STORYTELLING  
AS AN EFFORT TO IMPROVE STORYTELLING SKILLS  
IN FANTASY STORY LESSON IN JUNIOR HIGH SCHOOL**

**Dina Fitria Hasanah  
NIM 2105352**

**ABSTRACT**

In junior high schools, storytelling instruction is carried out in a variety of methods, but it mostly takes place in the traditional world with very little use of technology. An analysis of learning tales of fantasize profile data revealed that students become unfocused and distracted because they lack confidence in their storytelling skills, which makes the learning tasks uninteresting and tedious. In an effort to help students enhance their storytelling abilities and technical literacy, a project-based learning (PjBL) paradigm that emphasizes digital storytelling was developed. This study uses research and development (R&D) methods with the ADDIE design, the learning model development plan from Bruce Joyce. Seven subject-matter experts evaluated the design of the digital storytelling model, giving it an overall score of 91%, which is considered excellent. A test of the model's efficacy was conducted on student learning outcomes in the junior high schools in the Bondowoso district. The results revealed favorable changes between the time the model was applied and the time before it was applied, with an average rise of 37.50. The results of the research show that through a digital storytelling-oriented project based learning (PjBL) model, it includes 1) improving students' performance in telling stories; 2) students' creativity and technological literacy skills develop from audiences to creators of educational content on social media, and 3) the realization of differentiated learning with the active involvement of students in projects so that they can learn according to their respective backgrounds, interests and learning styles.

**Key words** : *digital storytelling, fantasy, project based learning, storytelling skill.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP 1.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP 2.....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Struktur Organisasi Tesis.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
A. Apresiasi Cerita Fantasi.....	13
1. Hakikat Apresiasi Prosa Fiksi.....	13
2. Hakikat Cerita Fantasi Sebagai Prosa Fiksi.....	14
3. Jenis Cerita Fantasi.....	15
4. Tahapan-Tahapan dalam Mengapresiasi Cerita Fantasi.....	17
B. Keterampilan Bercerita.....	18
1. Pengertian Bercerita.....	18
2. Tujuan Bercerita.....	20
3. Unsur-Unsur Penting dalam Bercerita.....	22
4. Penilaian Keterampilan Bercerita.....	24
C. Model <i>Project Based Learning</i> .....	26
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	26
2. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i> .....	26
3. Tujuan dan Karakteristik Model <i>Project Based Learning</i> .....	27
4. Langkah-Langkah Model <i>Project Based Learning</i> .....	28
D. <i>Digital Storytelling</i> .....	30
1. Pengertian <i>Digital Storytelling</i> .....	30
2. Tujuan <i>Digital Storytelling</i> .....	31
3. Karakteristik <i>Digital Storytelling</i> .....	32



4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Digital Storytelling</i> .....	33
5. <i>Digital Storytelling</i> dan Peluang Diferensiasi Media Pembelajaran.....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Metode dan Desain Penelitian.....	35
B. Prosedur Penelitian.....	36
C. Subjek dan Lokasi Penelitian.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Temuan Penelitian.....	49
1. Profil Pembelajaran Bercerita Apresiasi Cerita Fantasi Di SMP.....	49
2. Rancangan Model <i>Project Based Learning</i> Berorientasi <i>Digital Storytelling</i> pada Pembelajaran Bercerita Materi Cerita Fantasi di SMP.....	64
3. Pengembangan Model <i>Project Based Learning</i> Berorientasi Digital <i>Storytelling</i> dalam Pembelajaran Bercerita pada Materi Apresiasi Cerita Fantasi di SMP.....	77
4. Hasil Pembelajaran Model <i>Project Based Learning</i> Berorientasi <i>Digital Storytelling</i> Terhadap Keterampilan Bercerita pada Materi Apresiasi Cerita Fantasi di SMP.....	104
B. Pembahasan Penelitian.....	123
1. Peningkatan Performansi Bercerita Peserta Didik.....	125
2. Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Literasi Teknologi Peserta Didik.....	127
3. Terwujudnya Pembelajaran Berdiferensiasi.....	128
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>131</b>
A. Simpulan.....	131
B. Implikasi.....	133
C. Rekomendasi.....	133
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>135</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>216</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	40
Tabel 3.2 Angket Profil Pembelajaran Peserta Didik.....	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik.....	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Respon Guru.....	43
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Performansi Bercerita.....	44
Tabel 3.6 Konversi Penilaian.....	48
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru.....	53
Tabel 4.2 Sintaks Awal Model <i>Project Based Learning</i> berorientasi <i>Digital Storytelling</i> .....	74
Tabel 4.3 Konversi Penilaian.....	79
Tabel 4.4 Hasil Penghitungan Validasi Ahli Desain Model.....	80
Tabel 4.5 Hasil Penghitungan Validasi Ahli Materi dan Evaluasi.....	81
Tabel 4.6 Hasil Penghitungan Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	83
Tabel 4.7 Rekapitulasi Komentar dan Saran oleh Ahli.....	84
Tabel 4.8 Capaian Pembelajaran.....	99
Tabel 4.9 Sintaks Model.....	100
Tabel 4.10 Konversi Nilai.....	105
Tabel 4.11 Hasil Belajar Peserta Didik.....	105
Tabel 4.12 Persentase Kategori Nilai Bercerita Apresiasi Cerita Fantasi.....	109
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas.....	115
Tabel 4.14 Hasil Uji Rank Wilcoxon Matched-Paired Signed Test.....	116
Tabel 4.15 Hasil Uji Wilcoxon Matched-Paired Signed Test.....	117
Tabel 4.16 Respon Guru terhadap Pengembangan Model.....	118
Tabel 4.17 Respon Peserta Didik terhadap Pengembangan Model.....	121

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	36
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Pertanyaan 2.....	55
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Pertanyaan 2.....	55
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Pertanyaan 3.....	56
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Pertanyaan 4.....	57
Gambar 4.6 Diagram Lingkaran Pertanyaan 6.....	58
Gambar 4.7 Diagram Lingkaran Pertanyaan 7.....	59
Gambar 4.9 Diagram Lingkaran Pertanyaan 9.....	60
Gambar 4.10 Diagram Lingkaran Pertanyaan 10.....	61
Gambar 4.11 Diagram Lingkaran Pertanyaan 11.....	62
Gambar 4.12 Diagram Lingkaran Pertanyaan 12.....	63
Gambar 4.13 Rancangan Awal Model.....	66
Gambar 4.14 Skema Model.....	89
Gambar 4.15 Hasil Belajar Siswa Kategori Sangat Baik.....	110
Gambar 4.16 Hasil Belajar Siswa Kategori Baik.....	112
Gambar 4.17 Hasil Belajar Siswa Kategori Cukup.....	113
Gambar 4.18 Hasil Belajar Siswa Kategori Kurang.....	114
Gambar 4.19 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik.....	126

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Tesis.....	143
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	145
Lampiran 3 Hasil Penilaian Ahli Terhadap Model Pembelajaran.....	148
Lampiran 4 Dokumentasi Uji Coba Pengembangan.....	191
Lampiran 5 Modul Ajar.....	193
Lampiran 6 Hasil Respon Guru.....	210
Lampiran 7 Hasil Respon Peserta Didik.....	213

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M. H. (1971). *The mirror and the lamp: Romantic theory and the critical tradition* (Vol. 360). New York: Oxford University Press.
- Absari, N. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Menggunakan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mempelajari Penerapan Aplikasi Internet*. Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW.
- Apdelmi, A., Wahyuni, A., & Seprina, R. (2021). *Pemanfaatan Model Project Based Learning Digital Storytelling untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 5220-5230.
- Arsjad, M. G., & Mukti, U. S. (1998). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Ari, I.B., & Diarta, I.M. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Terhadap Hasil Video Digital Storytelling Lanskap Budaya Subak*. Pada Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi (pp. 691-695).
- Assidik, G. K. (2018, November). *Pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran berbasis literasi digital yang interaktif dan kekinian*. Pada Seminar Nasional SAGA# 4. Jurnal Sastra, Pedagogik, dan Bahasa, Vol. 1, No. 1, pp. 242-246.
- Banaszewski, T. M. (2005). *Digital storytelling: supporting digital literacy in grades 4-12*. Doctoral dissertation, Georgia Institute of Technology.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Basuki dan Hariyanto. (2015). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Berta, M. O., & Swarniti, N. W. (2020). *Improving The Students' Vocabulary Mastery Through Word Square Game At The Eighth Grade Of SMP Dwijendra Denpasar In The Academic Year 2019/2020*. Widyasrama, 30(2), 18-25.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). *Social network sites: Definition, history, and scholarship*. Journal of Computer-Mediated Communication, 13(1), 210-230.
- Bruner, J. (1990). *Acts of Meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

- Denzin, Norman K., & Lincoln, Yvonna S., (ed.). (2009). *Handbook of Qualitative Research, 2nd editions*. USA: Sage Publication, Inc.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kurikulum berbantuan Kompetensi, Kompetensi Standar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMP dan MTs*. Jakarta: Depdiknas.
- Diehl, W., Grobe, T., Lopez, H., & Cabral, C. (1999). *Project-based learning: A strategy for teaching and learning*. Boston, MA: Center for Youth Development and Education, Corporation for Business, Work, and Learning.
- Djokosujatno, A. (2001). *Empat Cerita Fantasi Perancis*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Elsola, D. A. N., & Nisa, A. F. (2023). *Pembelajaran Diferensiasi Menggunakan Media Monas Rumbel (Monopoli Nasionalisme dan Rumah Belajar) Untuk Mewujudkan Merdeka Belajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, Vol. 1, No. 1, pp. 46-56.
- Eristi, S.D. (2016). *Participatory design based digital storytelling and creativity in elementary school*. Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry, 7, 462-492.
- Fannie, R. D., & Rohati. (2014). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbantuan POE (Predict, Observe, Explain) pada Materi Program Linear Kelas XII SMA*. Sainmatika, 8(1), 96–109.
- Gagne, R. (1985). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, R. M. (1975). *Essentials of learning for instruction*. Dryden Press.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. Holt, Rinehart and Winston.
- Gangan, N. (2014). *Blending Creativity and Technology: Digital Storytelling in Education*. International Journal of Science and Research, 3(10), 1787-1790.
- Gates, P. S., Steffel, S. B., & Molson, F. J. (2003). *Fantasy literature for children and young adults*. Scarecrow Press.
- Gerdner C.B. (1988). *Access Information: Public Lies and Privat Peril*, Social Problem, No. 35, hlm. 384-397.

- Harsiati, dkk. (2016). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hermansyah, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 12 Malang*. Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang.
- Humaira, Silmy Arizatul. (2019). *Systemic Functional Analysis Of Verbal and Visual Communication In Digital Storytelling: Potentials And Challenges For Pedagogical Implications*. S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Januszewski, A. and Molenda, M. (2008). *Technology: A Definition With Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Johansen, Jorgen Dines. (2010). *Feelings in Literature. Integrative Psychology Behavioral Science*. Volume 44 February 2010: 185-196.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperative learning in the classroom*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Jones, B. F., Rasmussen, C. M., & Moffitt, M. C. (1997). *Real-life problem solving.: A collaborative approach to interdisciplinary learning*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of Teaching: Edisi Kesembilan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Junco, R. (2012). *The relationship between frequency of Facebook use, participation in Facebook activities, and student engagement*. *Computers & Education*, 58(1), 162-171.
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). *Facebook® and academic performance*. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237-1245.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Kosasih, E. (2008). *Apresiasi Sastra Indonesia: Puisi, Prosa, Drama*. Jakarta: Nobel Edumedia.

- Krajcik, J. S., dkk (1994). *A collaborative model for helping middle-grade science teachers learn project-based instruction*. *The Elementary School Journal*, 94, 483-497.
- Krismarsanti, Ermina. (2009). *Karangan Fiksi dan Nonfiksi*. Surabaya: Je Pe Press Media Utama.
- Kumalasari, Ratih dkk. (2017). *Wujud Kalimat Kompleks Dalam Karangan Cerita Fantasi Siswa SMP Kelas VII*. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan*. Volume 2 Nomor 8 Agustus 2017: 1097-1106.
- Kurniaman, Otang dan Jismulatif. (2012). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau*. *Jurnal Pendidikan*. Volume 2 Nomor 1: 43-47.
- Kurniawan, R. (2019). *Menuliskan Pelafalan Singkatan yang Berasal Dari Bahasa Asing Dalam Bahasa Indonesia Oleh Siswa Kelas IX SMP Swasta Dwi Guna Kampung Pajak Labuhanbatu Utara*. *Kontras: Jurnal ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 2 Nomor 1: 22-28.
- Lambert, J. (2002). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- Lede, D. A. S., & Swarniti, N. W. (2020). *Improving The Students' Vocabulary Mastery By Using Tree Diagram On The Eighth Grade Students' Of Smp Dwijendra In The Academic Year 2019/2020*. *Widyasrama*, 30(2), 51–57.
- Mahayana, M. S. (2015). *Kitab kritik sastra*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). *Is Facebook still a suitable technology-enhanced learning environment? An updated critical review of the literature from 2012 to 2015*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(6), 503-528.
- Mardiana, H. (2016). *Social Media and Implication for Education: Case Study in Faculty of Technology and Science Universitas Buddhi Dharma, Tangerang, Indonesia*. Online Submission, 1(1).
- Mawarni, Y. Y. T. (2016). *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Prambanan Klaten*. *Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia-S1*, 5(8).



- Mudini, dkk. (2009). *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Siosioteknologi*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media
- NCERT. (2017). *Digital Storytelling, an ICT-based method of Co-constructing and Transacting Curriculum*. Journal Voices of Teachers and Teacher Educators. pp. 65–73.
- Nuh, M. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Oller, John W. (1979). *Language Test at School, A Pragmatic Approach*. London: Longman.
- Özen, N. E., & Duran, E. (2021). *Contribution of digital storytelling to creative thinking skills*. Turkish Journal of Education, 10(4), 297-318.
- Ormrod, J. E. (2014). *Human Learning (7th ed.)*. Pearson.
- Piaget, J. (1969). *Psychology and pedagogy*. London: Penguin Books.
- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I.F. (2022). *Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic Literature Review*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 16(1), 17-31.
- Qoidah, R.F. (2018). *Efektifitas Penggunaan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Teks Narrative: Studi Kasus di SMP Negeri 1 Widodaren Ngawi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI (Vol. 1, No. 1).
- Rahmanto. (1988). *Metode pengajaran sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ramadhanti, D. (2016). *Buku Ajar Apresiasi Prosa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Robin, B. R. (2008). *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom*. Theory into Practice, 47(3), 220-228.
- Robin, B. R. (2008). *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom*. Theory into practice, 47(3), 220-228.

- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Rusyana, Yus. (1982). *Metode Pengajaran Sastra*. Bandung: Gunung Larang.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: *A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning*. Educational Technology Research and Development, 56(4), 487-506.
- Saldaria, Elnida. (2017). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Berbantuan Big Book*. S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saliuk, B., & Shkola, I. (2022). *Digital Storytelling In Teaching English Language To Higher Education Applicants*. Scientific papers of Berdiansk State Pedagogical University Series Pedagogical sciences.
- Sari, N. T. A., Adjie, N., Majid, N. W. A., & Rajasa, G. (2021). *Genre-Based Digital Storytelling In The 21st Century Education: A Students' Perception*. Jurnal Sosioteknologi, 20(1).
- Sayuti, Suminto A. (2000). *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Semi, M. Atar. (2008). *Stilistika Sastra*. Padang: UNP Press.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sinulingga, A. A., & Moenir, H. D. (2022). *Project-Based Learning Models in the Development of International Cooperation Framework Course*. 4th International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICED-QA 2021) (pp. 389-394). Atlantis Press.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Pearson.
- Slavin, R. E. (2015). *Educational Psychology: Theory and Practice (11th ed.)*. Pearson.
- Solihah, Atikah dkk. (2007). *Studi Komparatif Kompetensi Berbicara Siswa SMA dan Siswa SMK*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Subiyantoro. (2007). *Model-model Bercerita: untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak*. Semarang: Rumah Indonesia.

- Sudariyah, S. (2018). *Digital Storytelling: Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Di Kelas Iii Sdn 5 Kebumen Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi, Universitas Sebelas Maret.
- Sudjiman, A. Panuti. (1992). *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhita, Sri dan Purwahida, Rahmah. (2018). *Apresiasi Sastra Indonesia dan Pembelajarannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, B. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Kencana: Jakarta.
- Sumardjo, J dan Saini, K. M. (1988). *Apresiasi kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Sylvester, R., & Greenidge, W. L. (2009). *Digital storytelling: Extending the potential for struggling writers*. *The reading teacher*, 63(4), 284-295.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa (Edisi Revisi)*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Taylor, SJ dan R Bogdan. (1984). *Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for Meanings, Second Edition*. John Wiley and Sons. Toronto.
- Teeuw, A. (1971). *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- The George Lucas Educational Foundation. (2005). *Instructional module project based learning*. <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php> .
- Thomas, J. W., Mergendoller, J. R & Michaelson, A. (1999). *Project based learning: a handbook for middle and high school teachers*. Novato, CA: The Buck Institute for Education.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tsiviltidou, Z. (2019). *The DiStoMusInq framework : digital storytelling for students' inquiry-based museum learning*. Doctoral dissertation, University of Leicester.
- Tuttle, L. (2005). *Writing fantasy and science fiction*. A & C Black.

- Vu, V., Warschauer, M., & Yim, S. (2019). *Digital Storytelling: A District Initiative for Academic Literacy Improvement*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*.
- Wena. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayati, S. (2020). *Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi*. Buton: LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press.
- Widdowson, H. G. (1978). *Teaching Language as Communication*. London: Oxford University Press.
- Yasa, I. (2012). *Teori sastra dan penerapannya*. Bandung: Karya Putra Darwati.