

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA *DIGITAL*
STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA PADA SISWA SEKOLAH DASAR
(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Suntenjaya)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Sofi Kamilatus Sa'diah
2005657

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBATUAN MEDIA *DIGITAL STOYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh
Sofi Kamilatus Sa'diah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Kampus di Purwakarta Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Sofi Kamilatus Sa'diah. 2024**
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SOFI KAMILATUS SA'DIAH

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA *DIGITAL*
STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Suntenjaya)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



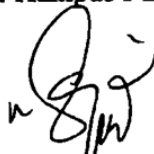
Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.
NIP. 19840413 201012 2 003

Pembimbing II



Jennyta Caturiasari, M.Pd.
NIP. 920200119910729201

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 PGSD
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.
NIP. 19840413 201012 2 003

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *DIGITAL STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Suntenjaya)

Sofi Kamilatus Sa'diah

NIM: 2005657

ABSTRAK

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan paling dasar dalam kemampuan berbahasa. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak siswa kelas IV di SDN Suntenjaya. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk: 1) mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*; 2) keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SDN Suntenjaya setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Instrumen yang digunakan berupa observasi, dokumentasi dan tes uraian. Subjek penelitian ini berjumlah 22 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan keterampilan menyimak cerita. Aktivitas belajar siswa siklus I mencapai rata-rata persentase 70% dan meningkat pada siklus II menjadi 100%. Selain itu keterampilan menyimak cerita dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* juga mengalami peningkatan. Keterampilan menyimak cerita pada siklus I sebesar 60,29% dan pada siklus II meningkat menjadi 91%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* dapat meningkatkan aktivitas dan semangat belajar siswa sehingga mengarahkan kepada keterampilan menyimak siswa. penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* dapat diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Media *digital storytelling*, menyimak cerita.

**APPLICATION OF A COOPERATIVE MODEL OF TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TYPE ASSISTED BY DIGITAL STORYTELLING TO
IMPROVE STORYTELLING SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

(Classroom Action Research on Grade IV Students of SDN Suntenjaya)

Sofi Kamilatus Sa'diah

NIM: 2005657

ABSTRACT

Listening skills are the most essential skills in language ability. This research was motivated by the low listening skills of class IV students at SDN Suntenjaya. This research was carried out with the aim of 1) knowing the activities of teachers and students in implementing the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media; 2) story listening skills of fourth-grade students at SDN Suntenjaya after implementing the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media. The research method used is Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis and Mc model. Taggart is carried out in 2 cycles. The instruments used are observation, documentation, and description tests. The subjects of this research were 22 students. The research results show that applying the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media can improve learning activities and story-listening skills. Student learning activities in cycle I reached an average percentage of 70% and increased in cycle II to 100%. Apart from that, the skill of listening to stories with the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media has also increased. Story listening skills in cycle I were 60.29%, and in cycle II, they increased to 91%. Based on the research results, implementing the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media can improve students' activity and enthusiasm for learning, thus leading to students' listening skills. The application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by digital storytelling media can be applied as an effort to improve the listening skills of elementary school students.

Keywords: Digital storytelling media, listening to stories, Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	i
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif	6
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	6
2.1.2 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	7
2.2 Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	7
2.2.1 Pengertian Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)..	7
2.2.2 Langkah-langkah Pembelajaran Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	8
2.2.3 Kelebihan dan kekurangan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	9
2.3 Media Pembelajaran	10
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.4 Digital Storytelling	11
2.4.1 Pengertian Media Digital Storytelling.....	11

2.4.2	Jenis-Jenis Cerita dalam <i>Digital Storytelling</i>	12
2.4.3	Unsur-Unsur Digital Storytelling	13
2.4.4	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Digital Storytelling</i>	13
2.4.5	Langkah-langkah Penggunaan <i>Digital Storytelling</i>	14
2.5	Keterampilan Menyimak Cerita	15
2.5.1	Pengertian Keterampilan Menyimak Cerita	15
2.5.2	Tujuan Menyimak Cerita.....	16
2.5.3	Jenis-Jenis Menyimak.....	17
2.5.4	Faktor-faktor Menyimak.....	17
2.5.5	Tahapan Menyimak Cerita	19
2.5.6	Unsur-Unsur Keterampilan Menyimak	20
2.5.7	Indikator Keterampilan Menyimak Cerita.....	20
2.6	Cerita Anak	21
2.6.1	Unsur-unsur Cerita Anak.....	22
2.7	Keterkaitan Model kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Media <i>Digital Storytelling</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Sekolah Dasar	22
2.8	Penelitian Yang Relevan	23
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Jenis Penelitian	25
3.2	Desain Penelitian.....	25
3.3	Lokasi Penelitian	27
3.4	Subjek Penelitian.....	27
3.5	Prosedur Penelitian.....	27
3.6	Instrumen Penelitian.....	29
1)	Lembar Observasi.....	29
2)	Dokumentasi.....	31
3)	Tes Kemampuan Menyimak Cerita Fiksi.....	32
3.7	Teknik Pengumpulan data.....	35
1)	Tes	35
2)	Non-tes.....	35
3.8	Analisis Data	35

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Temuan.....	38
4.1.1 Deskripsi Awal Penelitian	38
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	41
4.2 Pembahasan.....	72
4.2.1 Aktivitas Guru dan Siswa Selama Menerapkan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Digital Storytelling</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita.....	72
4.2.2 Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV saat Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Digital Storytelling</i>	75
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Implikasi.....	79
5.3 Rekomendasi	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Prosedur Penelitian	27
Tabel 3. 2	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	29
Tabel 3. 3	Lembar Observasi Aktivitas Guru	30
Tabel 3. 4	Kisi-kisi Soal Tes Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi	32
Tabel 3. 5	Rubrik Penilaian Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi.....	33
Tabel 3. 6	Kategori Penskoran Aktivitas	36
Tabel 3. 7	Kategori Penilaian Tes	37
Tabel 4. 1	Data Sarana dan Prasarana SDN Suntenjaya.....	38
Tabel 4. 2	Data Guru SDN Suntenjaya	39
Tabel 4. 3	Data Siswa Kelas IV SDN Suntenjaya	41
Tabel 4. 4	Observasi Aktivitas Guru Siklus 1.....	47
Tabel 4. 5	Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	49
Tabel 4. 6	Hasil Tes Siswa Siklus I	51
Tabel 4. 7	Rekapitulasi Hasil Menyimak Cerita siswa pada siklus I.....	53
Tabel 4. 8	Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	62
Tabel 4. 9	Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	64
Tabel 4. 10	Hasil Tes Siswa Siklus II	66
Tabel 4. 11	Rekapitulasi Hasil Menyimak Cerita siswa pada siklus II.....	68
Tabel 4. 12	Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru	71
Tabel 4. 13	Rekapitulasi Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Media Digital Storytelling.....	12
Gambar 2. 2 Contoh Media Digital Storytelling.....	12
Gambar 3. 1 Model Spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart.....	26
Gambar 4. 1 Kegiatan Menyimak Cerita Siklus I.....	44
Gambar 4. 2 Kegiatan Pengisian LKPD Siklus I.....	45
Gambar 4. 3 Kegiatan Pemberian Penghargaan Kelompok Siklus I.....	46
Gambar 4. 4 Diagram Hasil Tes Keterampilan Menyimak Cerita Siklus I.....	54
Gambar 4. 5 Kegiatan Menyimak Cerita Siklus II.....	58
Gambar 4. 6 Kegiatan Pengisian LKPD Siklus II.....	59
Gambar 4. 7 Kegiatan Pemberian Penghargaan Kelompok Siklus II.....	60
Gambar 4. 8 Diagram Hasil Tes Siklus II.....	69
Gambar 4. 9 Rekapitulasi Hasil Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi.....	72
Gambar 4. 10 Indikator Tingkat Ingatan Siswa.....	76
Gambar 4. 11 Indikator Tingkat Penerapan Siswa.....	76
Gambar 4. 12 Indikator Tingkat Pemahaman Siswa.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Keputusan Pembimbing Skripsi	88
Lampiran 2. Surat Permohonan Judgement	91
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi	92
Lampiran 4. Lembar Expert Judgement.....	94
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	95
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	96
Lampiran 7. Modul Ajar Siklus I	97
Lampiran 8. Instrumen	102
Lampiran 9. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	107
Lampiran 10. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	109
Lampiran 11. Modul Ajar Siklus II.....	111
Lampiran 12. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	116
Lampiran 13. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	118
Lampiran 14. Hasil Tes Keterampilan Menyimak Cerita	120
Lampiran 15. Dokumentasi	131
Lampiran 16. Media Digital Storytelling	132
Lampiran 17. Kartu Bimbingan	134
Lampiran 18 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	136
Lampiran 19 Bahan Ajar Cerita Fiksi	138

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. N. (2021). *Analisis keterampilan menyimak cerita fiksi melalui media audio visual pada siswa kelas iv sekolah dasar (Penelitian Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV salah satu SD di Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2020/2021)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Afifah, U. U. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 1-12.
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327-7333.
- Al-Muchtar, P. H. (2022). *Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Menyimak Puisi Siswa Kelas 4 SDN 3 Nagritengah* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Antika, T. L., & Yono, R. R. (2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran tipe teams games tournament pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Bhakti Praja Margadana, Kota Tegal. *Era Lingua: Jurnal Penelitian Bahasa Indonesia Dan Humaniora*, 1(1), 7-16.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan kelas*. Edisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Pustaka pelajar
- Asma, N. (2006). *Model pembelajaran kooperatif*. Pustaka pelajar
- Aulia. M. (2018). *Penerapan Media Pop-Up Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa: Penelitian Tindakan Kelas dalam Materi Cerita pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Permata Kota Bandung 2018* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Asyhari, W. (2022). Media Short Movie terhadap Pembelajaran Maharah al-Istima'dan Maharah al-Kalam di SMP Muhammadiyah 1 Godean Yogyakarta. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 8(1), 1-16.hs
- Buchari, A. (2009). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Darmadi, H. (2019). *Desain dan implementasi penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Deva Kurnia, S. (2023). *Pengaruh metode digital storytelling pada keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas vii smpn 12 kota bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Fadillah, I., & Dini, K. (2021). Digital storytelling sebagai strategi baru meningkatkan minat literasi generasi muda. *Journal of education science*, 7(2), 81-98.
- Firmansyah, F. (2021). *Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Fabel Siswa Kelas Vii Smp Muhammadiyah Ambarawa* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Pringsewu), 18-19.
- Hamidah, S. (2013). *Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penelitian Tindakan Kelas akan Dilaksanakan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Bukanagara* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Grup.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational*, January, 10(2).
- Heriyana, W., & Maureen, Y. I. (2014). Penerapan metode digital storytelling pada keterampilan menceritakan tokoh idola mata pelajaran bahasa indonesia

- siswa kelas VII di SMP negeri 1 kedamean, gresik. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(2), 1-9.
- Isjoni, H. (2014). *Cooperative Learning, Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung. Alfabeta
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2020). Efektivitas video digital storytelling terhadap hasil belajar siswa kelas x materi trigonometri. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 129-139.
- Juniarsih, W., Kaltsum, H. U., & SS, M. (2019). *Penggunaan metode storytelling untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita dan keaktifan siswa materi bahasa indonesia kelas iii sd negeri 03 makamhaji sukoharjo tahun 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Khairunnisa, T. (2023). *Pengaruh Digital Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayung* (Doctoral dissertation, Universitas UNJA).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Manajemen pendidikan Islam*, 5(1).
- Maknun, L. L., & Adelia, F. (2023). Penerapan Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(1), 34-41.
- Martarini, N. M. L., Sastaparamitha, N. N. A. J., & Primandana, P. A. (2020). Digital Story Telling Project Berbantuan (DSTP)“Google Classroom” Dalam Pembelajaran Teks “Descriptive”. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 6(2), 671-679.

- Marwati, E., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. B. Y. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601-2607.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Menezes, H. (2012). Using Digital Storytelling to Improve Literacy Skills. *International Association for Development of the Information Society*.
- Munajah, R. (2021). *Modul Pedoman Bercerita Storytelling untuk Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Trilogi Press
- Muzdalifah, M., Wulan, N. S., & Sari, N. T. A. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Literacy Cloud Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2527-2537.
- Nassim, S. (2018). Digital storytelling: An active learning tool for improving students' language skills. *PUPIL: International Journal of Teaching, Education and Learning*, 2(1), 14-27.
- Nodelman, P. (2008). *The hidden adult: Defining children's literature*. JHU Press.
- Nurgiantoro, B. (2001). *Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra*. UGM Press
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. UGM Press.
- Nurhadi, M. P. I. (2010). *Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.

- Nurhayani, I. (2017). Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 54-59.
- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan metode storytelling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN S4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 1(1), 199-207.
- Rahman, F. (2022). *Pengaruh Media Digital Storytelling terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 17 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.
- Robin, B (2001) The Educational Uses Of Digital Storytelling, *International Journal Of Recent Technologi And Engineering*, 15, 73-158
- Rosadi, A. F., Nurhalizah, F., Kusumawardani, S., & Marini, A. (2023). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas 2 SD BERBASIS Digital Storytelling: Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas 2 SD Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 413-420.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Sari, S. P. (2013). Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita Menggunakan Metode Teams Games Tournaments (TGT) pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kutoarjo. *Surya bahtera*, 1(09).
- Septiawan, I. M. A. E., Rati, N. W., & Murda, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 5(2).
- Septya, J. D., Widyaningsih, A., BB, I. N. K. B., & Harahap, S. H. (2022). Pembelajaran menyimak berbasis pendidikan karakter. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 365-368.

- Shobariyah, E. (2018). Teknik evaluasi non tes. *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 1-13.
- Shoimin, Aris. (2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media. 203-208.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sitorus, R. (2021). Upaya Meningkatkan Sikap Sopan Santun Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 10-16.
- Slavin, E. Robert. 2016. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Soelistyarini, T. D. (2011). Cerita Anak dan Pembentukan Karakter. *Lokakarya Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Sastra Anak*, 22.
- Solihatin, E. (2007). *Cooperative Learning analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Solihat, I., & Riansi, E. S. (2018). Literasi cerita anak dalam keluarga berperan sebagai pembelajaran pembentuk karakter anak sekolah dasar. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 258-271.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. *Teori dan Praktik*. Yogyakarta : K-media, 5.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka pelajar.
- Syafryadin, H., & Salniwati, A. R. A. P. (2019). Digital storytelling implementation for enhancing students' speaking ability in various text genres. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, 8(4), 3147-3151.

- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif dan efektif*. Bandung. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis. Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implikasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahyuni, A. D. (2022). *Penerapan Media Digital Storytelling untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII A SMPN 17 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Wulan, N. S. (2016). Pendidikan Karakter dalam Cerita Anak Indonesia sebagai Sumber Belajar Sastra di Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sastra Anak: Membangun Karakter Anak Melalui Sastra Anak* (pp. 197-209).
- Qoni'ah, M. (2022). *Pengaruh model pembelajaran digital story telling terhadap keterampilan mendongeng siswa kelas iv sdn 1 tempel* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Yahya, A. (2017). Peningkatan Kemampuan Menyimak Berita Komprehensif dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Curup Tengah. *Wacana: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 15(2), 115-126.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Kencana. Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabet, 61.
- Zamruddyn, H. (2020). The use of digital storytelling to improve students' listening comprehension. *Jurnal Pendidikan Edutama*.