



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 1, No. 3b, Juli 2024

MISTER

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 1, No. 3b, Juli 2024

Pages: 1049–1056

Pengaruh Penggunaan Aplikasi “*Riri Cerita Anak Interaktif*” Terhadap Keterampilan Bercerita Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fadhilah Maulidi Hakim & Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Kota Yogyakarta, Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v1i3b.1807>

How to Cite this Article

APA : Maulidi Hakim, F., & Widodo Adi Prasetyo, A. E. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi “*Riri Cerita Anak Interaktif*” Terhadap Keterampilan Bercerita Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(3b), 1049 – 1056. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i3b.1807>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Pengaruh Penggunaan Aplikasi “Riri Cerita Anak Interaktif” Terhadap Keterampilan Bercerita Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fadhilah Maulidi Hakim¹, Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo^{2*}

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Kota Yogyakarta, Indonesia^{1,2*}

Email corresponding author: alfian.prasetyo@uin-suka.ac.id

Diterima: 10-06-2024

| Disetujui: 11-06-2024

| Diterbitkan: 12-06-2024

ABSTRACT

The low storytelling skills of students can be observed from their lack of confidence when speaking in front of an audience, improper use of language, and monotonous use of teaching media. Therefore, in the acting class, students are introduced to the Riri Interactive Children's Story application as an innovation in teaching media. The use of the Riri Interactive Children's Story application becomes an interesting breakthrough in teaching media for students. This study aims to determine whether the use of the Riri Interactive Children's Story application has an effect on students' storytelling skills. The research uses a quantitative approach. The use of the Riri Interactive Children's Story application (X) and students' storytelling skills (Y) are the two variables in this study. The researcher took 59 students as research respondents. The data collection method used a questionnaire complemented by 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 significance value of 0.001, which is less than 0.05. Furthermore, the determination coefficient value is 44.9%, meaning that the variable use of the Riri Interactive Children's Story application contributes 44.9% to the variable of students' storytelling skills. Meanwhile, 55.1% of students' storytelling skills are influenced by other variables not identified by the researcher

Keywords: Riri Interactive Children's Story application; storytelling skills; PIAUD students

ABSTRAK

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 terobosan 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. 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.

Katakunci: Aplikasi riri cerita anak interaktif; keterampilan bercerita; mahasiswa PIAUD

PENDAHULUAN

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. Perguruan tinggi bertanggung jawab untuk memanfaatkan teknologi sedemikian rupa sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan (Daryanes & Ririen, 2020). Pembelajaran dapat mencapai hasil dengan kualitas setinggi mungkin sesuai dengan tujuannya dengan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif serta memanfaatkan media yang sekarang ini berkembang (Annisa, Rusdiyani, & Nulhakim, 2022). Media mempunyai peranan penting pada proses pembelajaran agar dapat berjalan lancar dan efektif (Sokon & Saragih, 2018). Media pembelajaran terdiri dari alat grafis beserta elektronik yang menangkap, memproses, juga merekonstruksi informasi (Azhar, 2004). Penggunaan media dapat membantu dosen dalam proses belajar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan (Musfiroh, 2018). Salah satu media pembelajaran yang menarik sekaligus memberikan warna baru bagi mahasiswa yaitu media pembelajaran digital berupa aplikasi.

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*). 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 (Putri & Kurniawan, 2022). Penelitian yang dilakukan Ratu, Taufik, Mustiani, Ibnu dan Kaharuddin mengatakan bahwa media pembelajaran berupa aplikasi dapat meningkatkan dan membantu kemampuan bercerita pada mahasiswa (Ramli, 2022). Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk memaksimalkan pemahaman mahasiswa. 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 (Puspitasari, 2023). Aplikasi tersebut berisi dongeng fantasi, kumpulan cerita rakyat, dan dongeng yang digarap oleh staf riri sendiri (Anggini & Indriyani, 2022). Para mahasiswa menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran bercerita, memahami alur serta karakter yang terdapat dalam sebuah cerita. 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 (N.L & D.C, 1984). 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 (Hamruni & Zakiah, 2021)) .

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. 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.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Bercerita Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif terhadap keterampilan bercerita mahasiswa calon guru pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif. Sugiyono menjelaskan istilah “kuantitatif” berasal dari kenyataan bahwa data penelitian disajikan secara numerik, dianalisis dengan statistik, dan untuk memberikan bukti atau konfirmasi (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini penggunaan aplikasi Riri merupakan perlakuan yang telah dilakukan kepada mahasiswa dan akan dianalisis apakah penggunaan aplikasi tersebut berpengaruh terhadap keterampilan bercerita mahasiswa. Desain penelitian yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Desain penelitian

Keterangan:

X : Penggunaan media aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif

Y : Keterampilan Bercerita Mahasiswa

Penelitian ini berlokasi di kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tepatnya pada program studi PIAUD angkatan 2020. Adapun populasi pada penelitian ini ialah semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2020 UIN Sunan Kalijaga yang mengikuti mata kuliah seni peran yang telah mengenal dan menggunakan aplikasi riri cerita anak interaktif. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel berupa sensus atau *total sampling*. Total sampling memanfaatkan seluruh populasi sebagai sampel. Penelitian yang memiliki populasi yang dibawah 100 sebaiknya menggunakan sensus sehingga seluruh jumlah populasi akan menjadi sampel (Sugiyono, 2019). Alhasil angka sampel di dalam penelitian yaitu sebanyak 59 Mahasiswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner berisi tentang berbagai pernyataan tentang penggunaan aplikasi riri dan keterampilan bercerita mahasiswa yang disebarakan melalui google form. Dokumentasi digunakan untuk

mendukung data primer berupa kuesioner, dokumentasi pada penelitian ini adalah hasil penelitian-penelitian terdahulu dan video mahasiswa ketika menggunakan aplikasi riri. Teknik analisis yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana. Sebelum melakukan uji regresi linear sederhana ada beberapa analisis data yang perlu dilakukan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, analisis deskriptif, uji normalitas dan uji linearitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Hasil analisis data pada penelitian ini yaitu pada uji validitas variabel penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif mendapat hasil bahwa terdapat 20 butir item pernyataan yang valid serta 0 butir item pernyataan yang tidak valid. Uji validitas ini terdiri dari 20 pernyataan berupa kuesioner dengan sampel sebanyak 30 mahasiswa. Item pernyataan dianggap valid bilamana r hitung melebihi r tabel (Siregar, 2017). Kemudian pada uji validitas keterampilan bercerita mahasiswa dengan 15 pernyataan dan nilai r tabel 0,361 mendapatkan hasil bahwa 15 pernyataan terbukti valid, serta 0 item pernyataan yang terbukti tidak valid. Hal tersebut disebabkan oleh nilai r hitung yang melebihi nilai r tabel maka item-item pernyataan tersebut dapat dikatakan valid.

Hasil uji reliabilitas pada variabel penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif dinyatakan reliabel dengan nilai Alpha Cronbach $0,915 > 0,60$. Kemudian pada uji reliabilitas variabel keterampilan bercerita mahasiswa juga mendapatkan hasil bahwasanya nilai Alpha Cronbach $0,959 > 0,60$ yang artinya instrumen tersebut reliabel. Deskripsi data pada variabel penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif dan variabel keterampilan bercerita mahasiswa dilakukan untuk mengetahui gambaran tentang hasil penelitian seperti nilai *mean*, *median*, *mode*, *range*, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Pada variabel penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif sebanyak 59 mahasiswa memperoleh nilai rata-rata senilai 82,42, nilai rata tengah sebesar 83, nilai yang kerap muncul atau *mode* 83, standar deviasi senilai 8,286, *variance* 68,662, *range* sebesar 38, nilai terendah 62, dan nilai tertinggi adalah 100. Kemudian analisis deskriptif pada variabel keterampilan bercerita mahasiswa memperoleh hasil sebanyak 59 mahasiswa mendapatkan nilai rata-rata senilai 57,59, nilai rata tengah senilai 58, nilai yang kerap timbul atau *mode* 60, standar deviasi senilai 8,447, *variance* 71,349, *range* senilai 35, nilai terendah 40, dan nilai tertinggi adalah 75.

Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan syarat data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig) melebihi 0,05 dan sebaliknya apabila di bawah 0,05 maka data tidak berdistribusi secara normal (Noor, 2011). Hasil uji normalitas yang dihasilkan SPSS yaitu antara lain:

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		59
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.27199654
Most Extreme Differences	Absolute	.072
	Positive	.072
	Negative	-.061
Test Statistic		.072
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

Seperti terlihat pada tabel, nilai signya adalah 0,200 yang menunjukkan bahwa 0,200 melebihi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, mampu ditarik kesimpulan bahwasanya data dalam keadaan normal dan dapat dilakukan uji prasyarat tambahan (uji linieritas).

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif dan variabel keterampilan bercerita. linearitas dilangsungkan dengan kriteria jika nilai sig pada *deviation from linearity* melebihi 0,05 maka variabel bebas serta variabel terikat memiliki korelasi linear. Pada penelitian ini nilai sig *deviation from linearity* senilai 0,729 > 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif (X) dengan variabel keterampilan bercerita mahasiswa (Y).

Untuk pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana. Tujuan dari pengujian hipotesis ini yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi Riri memiliki pengaruh atau tidak terhadap keterampilan bercerita mahasiswa Uji regresi linear sederhana mampu diamati di tabel ini:

Tabel 2. Hasil Pengujian Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.315	8.304		.158	.875
	Penggunaan aplikasi riri	.683	.100	.670	6.811	.001
a. Dependent Variable: Keterampilan bercerita mahasiswa						

Persamaan regresi linear sederhana yaitu:

Dari hasil tersebut maka persamaan regresi linearnya yakni:

$$Y = a + b (X)$$

$$Y = 1,315 + 0,683X$$

Dalam penelitian ini nilai t hitung melebihi t tabel yaitu sebesar $6,811 > 2,002$ dan nilai $\text{sig} = 0,001 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Riri berpengaruh signifikan terhadap kemampuan bercerita mahasiswa.

Tabel 3. Hasil Koefisien Korelasi dan Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.670 ^a	.449	.439	6.327
a. Predictors: (Constant), Penggunaan aplikasi riri				
b. Dependent Variable: Keterampilan bercerita mahasiswa				

Besarnya pengaruh variabel X pada variabel Y mampu diamati dari hasil R Square pada output SPSS *model summary*. Nilai R square yakni 0,449. Hasil tersebut dilanjutkan dengan mencari nilai koefisien determinasi menggunakan rumus $KD = (r_{xy}) \times 100\%$. (Siregar, 2017)

$$KD = (0,449) \times 100\% = 44,9\%$$

Koefisien determinasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif mempunyai pengaruh sebesar 44,9% terhadap kemampuan bercerita mahasiswa, sisanya sejumlah 55,1% kemampuan bercerita mahasiswa dipengaruhi variabel lain.

Pembahasan

Hasil akhir penelitian menyatakan bahwasanya terdapat pengaruh positif penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan bercerita mahasiswa. Hal ini didukung oleh data sekunder berupa dokumentasi dalam bentuk video mahasiswa bercerita menggunakan aplikasi riri cerita anak interaktif pada ujian akhir semester.



Gambar 2. Contoh video mahasiswa bercerita dengan bantuan aplikasi riri cerita anak interaktif

Pada video tersebut mayoritas mahasiswa terlihat nyaman, tenang, dan dapat menyampaikan isi cerita dengan baik. mahasiswa merasa terbantu ketika menggunakan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif karena cerita didalam aplikasi sangat bervariasi, mahasiswa dapat belajar memahami karakter pada sebuah cerita dan belajar cara menyampaikan cerita dengan baik menggunakan bantuan media pembelajaran berupa aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan didukung oleh teori belajar *behaviorisme* Thorndike bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar. Thorndike mengatakan belajar adalah proses dari interaksi stimulus dan respon (Thorndike, 1911) Dalam hal kaitannya dengan hasil penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif merupakan stimulus berupa media pembelajaran yang mendukung proses belajar keterampilan bercerita sehingga menimbulkan respon atau reaksi yang baik serta antusias dari para mahasiswa. Perubahan tingkah laku dapat diketahui dari hasil pengaruh penggunaan aplikasi riri terhadap keterampilan bercerita mahasiswa. Dalam teori belajar Thorndike menunjukkan beberapa hukum teori belajar yaitu kesiapan, latihan dan akibat (Karunia & Wenty Septria, 2023)

Dari ketiga hukum tersebut salah satunya memiliki arti *Law of Effect* yang berarti terjadi hubungan antara tingkah laku yang dipengaruhi oleh stimulus dan tingkah laku tersebut mendatangkan hasil (Hamruni & Zakiah, 2021)). Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif terhadap keterampilan bercerita mahasiswa. Oleh karena itu, stimulus berupa penggunaan media pembelajaran aplikasi riri memengaruhi respon mahasiswa dalam belajar keterampilan bercerita. Tingkah laku tersebut bisa berbentuk perasaan, gerakan maupun pengalaman. Keterampilan bercerita mahasiswa menghasilkan perubahan yaitu kepercayaan diri, penguasaan cerita, kelancaran menyampaikan cerita menjadi lebih baik. Hal tersebut merupakan stimulus dari penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif.

Dengan penggunaan media pembelajaran digital mempermudah mahasiswa menyerap pengetahuan serta mahasiswa lebih termotivasi supaya belajar. Perihal ini bersesuaian dengan hasil penelitian terdahulu yang ditulis oleh Ratu Bulkis Ramli, Taufik Musriani et al yang mendapatkan hasil bahwa keterampilan bercerita mahasiswa dapat meningkat dengan bantuan aplikasi sebagai media pembelajaran. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kesulitan mahasiswa dalam bercerita. Faktor-faktor tersebut yaitu tekanan, intonasi, kosakata, kelancaran, tata bahasa dan pemahaman terkait tema cerita. Hasil penelitian terdahulu ditunjukkan dengan nilai pretest dan post test bahwasanya mahasiswa memiliki kemampuan yang cukup dalam menggunakan aplikasi podcast sebagai media pembelajaran bercerita.

Kemudian pada penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan aplikasi riri cerita anak interaktif terhadap keterampilan bercerita mahasiswa. Penggunaan aplikasi riri membantu mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan bercerita secara positif. Mahasiswa belajar tentang intonasi cerita, kosakata dan isi cerita melalui aplikasi tersebut. Aplikasi riri bisa menjadi contoh maupun media bagi mahasiswa untuk melatih atau praktik bercerita dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan 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 dapat 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. Hasil dalam penelitian ini mampu dijadikan pengetahuan baru bagi mahasiswa maupun dosen terkait penggunaan media berbasis digital dan interaktif pada pembelajaran keterampilan bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggini, A. D., & Indriyani, N. S. (2022). Media Pembelajaran Youtube 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*, 201-213.
- Azhar, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 172.
- Hamruni, D. I., & Zakiah, I. (2021)). *Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*. Yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Karunia, H., & Septria, D. W. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme Thorndike Dalam Teknologi Pendidikan Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran IPS Di MTsN Gowa. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1478-1486.
- Musfiroh, D. (2018). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2044-2053.
- Gage, N.L., & Berliner, D.C. (1984). *Educational Psychology*. Coston: Houghton Mifflin.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Puspitasari, S. Y. (2023). Efektivitas Media Youtube Riri Cerita Anak Interaktif Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Cerita Fabel Mahasiswa Kelas II SDN Cangkir Gresik,. 31-41.
- Putri, A. H., & Kurniawan, M. (2022). Pemanfaatan Dongeng Pada Riri Story Book Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Siswa Sekolah Dasar. 545-555.
- Ramli, R. (2022). Kemampuan Mahasiswa Bercerita Menggunakan Aplikasi Siniar Berbasis Literasi Digital Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 808-817.
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Bumi Aksara.
- Sokon, & Saragih. (2018). Efektifitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Menarik. *Pendidikan Islam*, 1-15.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Thorndike, E. (1911). *Animal Intelligence: Experiment Studies*. Macmillan Press.