



Pengaruh Metode *Kamishibai* Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa

Ria Afriani¹, I Nyoman Karma¹, Baiq Niswatul Khair¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit no.62, Mataram, NTB, 83125. Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.4780>

Received: 10 Juni 2023

Revised: 01 Agustus 2023

Accepted: 07 Agustus 2023

Abstract: Teaching and learning activities are influenced by several factors. One of them is the learning method. The learning method is a series of steps or procedures for the learning process and the way the assessment will be carried out. One of the effective learning methods is Kamishibai. Kamishibai is a storytelling technique using pictures and storytelling. The purpose of this study was to determine the effect of using the Kamishibai method on students' storytelling abilities. The research method that will be used in this study is quantitative research with an experimental design. The type of research that will be used is a quasi-experimental design, using the pre-experimental design method type one group pretest-posttest (single initial test-final test). The data collection technique in this study is to use performance tests and documentation. The analysis technique used quantitative data analysis techniques which were analyzed using statistics in the form of prerequisite tests (normality test, homogeneity test, hypothesis test and effect size test). The calculation results obtained a sig value. of 0.013 < 0.05 means that Ho is rejected and Ha is accepted, so there is a significant difference in the use of the Kamishibai method on students' storytelling abilities. Thus, it can be concluded that there is an influence of the kamishibai method on the storytelling ability of fifth grade students at SDN 34 Mataram.

Keywords: Storytelling, Method, Kamishibai.

Abstrak : Kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya yakni metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah serangkaian langkah-langkah ataupun prosedur proses pembelajaran dan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Salah satu metode pembelajaran yang efektif adalah *Kamishibai*. *Kamishibai* adalah teknik bercerita dengan menggunakan gambar dan mendongeng. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *kamishibai* terhadap kemampuan bercerita siswa. Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah quasi eksperimen design, dengan menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir tunggal). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes unjuk kerja (performance) dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang dianalisis menggunakan statistik berupa uji prasyarat (uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji pengaruh effect size) Hasil perhitungan memperoleh nilai sig. sebesar 0,013 < 0,05 artinya Ho ditolak dan Ha diterima, maka ada perbedaan yang signifikan penggunaan metode *kamishibai* terhadap kemampuan bercerita siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *kamishibai* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V SDN 34 Mataram.

Kata Kunci : Bercerita, Metode, *Kamishibai*

Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya yakni metode pembelajaran (Mudziroh, 2013) “metode pembelajaran adalah serangkaian langkah-langkah ataupun prosedur proses pembelajaran dan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Salah satu metode pembelajaran yang efektif adalah *Kamishibai*. *Kamishibai* adalah teknik bercerita dengan menggunakan gambar dan mendongeng. Pertunjukan *Kamishibai* sangat diminati oleh anak-anak, ciri khas pertunjukan *kamishibai* adalah adanya kontak berisi aneka gambar, dan orang yang bercerita akan menarik gambar tersebut sesuai jalan cerita (Widiandari, Usri dkk, 2017). Metode bercerita juga adalah salah satu cara guru untuk dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik (Gustuti dkk 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 34 Mataram. Pada saat pembelajaran membaca cerita, siswa belum sepenuhnya menguasai materi pembelajaran yang diajarkan. Ditemukan beberapa siswa yang menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam bercerita, akan tetapi ditemukan pula siswa yang mengalami kesulitan dalam bercerita. Dikarenakan beberapa faktor yakni diantaranya siswa tidak berani tampil dan bercerita dengan baik, kemudian faktor psikologis dari siswa yakni merasa asing, merasa malu, merasa takut dan kurang percaya diri. Penggunaan metode yang konvensional juga membuat siswa bosan dan kurang aktif mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pengamatan, apabila salah satu siswa diminta untuk membacakan cerita untuk teman-temannya, siswa yang lain banyak yang gaduh dan bermain sendiri, sehingga cerita yang dibawakan kurang disimak dengan baik. Banyak siswa yang belum memahami isi cerita dan menulis ulang dengan kata-kata sendiri. Hal ini di dukung dengan data dokumen hasil observasi nilai rata-rata hasil pembelajaran membaca dan bercerita siswa kelas V belum maksimal yaitu dengan nilai dibawah KKM yakni 73, sedangkan pada pembelajaran Agama dan PJOK adalah 75. Dari 25 siswa, 10 siswa mendapat nilai dibawah KKM.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 34 Mataram belum optimal sehingga diperlukan perbaikan proses pembelajaran. Melihat permasalahan-permasalahan diatas maka diperlukan pembelajaran yang dapat membantu siswa fokus, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang diharapkan nantinya dapat membuat siswa fokus, aktif dan bersemangat

mengikuti pembelajaran, percaya diri yaitu dengan penggunaan metode *kamishibai*.

Metode *kamishibai* ini adalah salah satu metode belajar (bercerita) kuno yang berasal dari Jepang, yang membantu meningkatkan keterampilan bercerita. Metode ini menarik dikarenakan pembawa cerita (siswa/i) berperan sebagai dalang, untuk menceritakan apa yang terjadi pada beberapa gambar yang saling berkaitan satu sama lain. Dalam metode *kamishibai* juga siswa yang akan menceritakan beberapa gambar tersebut sepenuhnya memiliki kontrol terhadap cerita yang dia bawakan, baik itu dari segi kosakata, kemudian mimik wajah, nada suara yang digunakan dan lain sebagainya.

Ada beberapa manfaat metode bercerita menurut (Gustuti dkk, 2022) yakni

1. Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar kepada pendengar untuk melatih pendengarannya.
2. Dapat memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kemudian afektif dan psikomotorik kepada anak melalui metode bercerita
3. Dapat memberikan pengalaman belajar yang unik dan tentunya menarik, serta dapat mengatakan perasaan, kemudian membangkitkan semangat dan menimbulkan keasyikan tersendiri kepada para pendengar.

Sejalan dengan hal di atas, menurut (Hadisa, 2017) metode bercerita juga dapat mengubah etika anak-anak dimana metode bercerita ini mampu menarik, menyukai dan memperhatikan, kemudian tentunya merekam imajinasi yang ada dalam cerita oleh anak-anak yang mendengarkan. Dengan menggunakan metode *kamishibai* ini guru disekolah dasar dapat menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan cara yang menyenangkan dengan cara bercerita. Tujuan penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *kamishibai* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V SDN 34 Mataram.

Metode

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Menurut (Alfianka, 2018) penelitian kuantitatif, adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk angka dan dianalisis dengan teknik statistika, metode penelitian kuantitatif ini berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen

penelitian, analisis data bersifat kuantitatif, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan. Sejalan dengan hal itu (Anggara dan Abdillah, 2019) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian terukur yang menghasilkan angka.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *quasi eksperimen design*, dengan menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir tunggal). *One group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest) (Arikunto, 2010). Rancangan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rancangan Penelitian *pre-test dan Post- test One Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

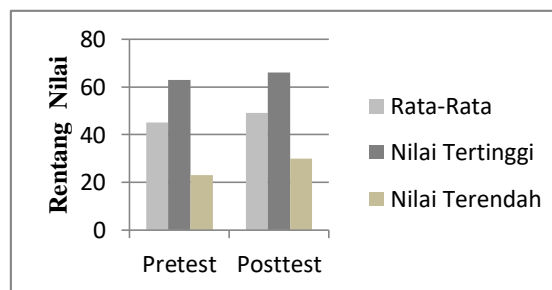
Sugiyono (2016)

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SDN 34 Mataram sebanyak 245 orang. Sedangkan, untuk objek penelitian ini adalah metode *kamishibai* untuk materi organ gerak hewan. Kemudian untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes unjuk kerja (tes performance).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes unjuk kerja (performance) dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument tes performance kemampuan bercerita. Teknik analisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang dianalisis menggunakan statistic berupa uji prasyarat (uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji pengaruh effect size).

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap awal penelitian, diberikan tes awal (*pre-test*) kepada siswa kelas V dengan tujuan melihat kemampuan awal peserta didik. Tahap berikutnya adalah mengajar dengan menggunakan metode *kamishibai*, siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan metode *kamishibai* dalam kegiatan mengajar. Pada tahap akhir penelitian memberikan tes akhir (*post-test*) yang bertujuan untuk mengukur kemampuan bercerita pada peserta didik setelah di terapkan metode *kamishibai*. Pada pemberian *pretest* didapatkan skor rata-rata (mean) sebesar 46,56 dan *posttest* sebesar 49,00. Berdasarkan skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki skor rata-rata yang tidak terlalu jauh berbeda.



(Sumber: Olahan Hasil Peneliti)

Gambar 1 Data *Pretest dan Posttest* Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V SDN 34 MATARAM

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan bercerita siswa yang akan dianalisis. Analisis yang akan dilakukan adalah uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji pengaruh (*Effect Size*). Adapun hasil analisis data sebagai berikut. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, sedangkan dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS 22 *For windows*. Nilai hasil *pretest* kemampuan bercerita memiliki nilai signifikan yakni sebesar 0,679 dan untuk nilai *posttest* kemampuan bercerita memiliki nilai signifikan yakni sebesar 0,898. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan dari data tersebut lebih besar dari 0,05. Artinya, data *pretest* dan *posttest* pada variabel kemampuan bercerita tersebut berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-					
	Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti			Statist		
	c	Df	Sig.	ic	Df	Sig.
Pretest	,152	25	,142	,972	25	,697
Posttest	,106	25	,200*	,981	25	,898

Kemudian untuk uji homogenitas data dikatakan homogen jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, sedangkan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 2.2 *for windows*. variabel kemampuan bercerita memiliki nilai signifikan 0,100 dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig. 0,100 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data diatas bersifat homogen. Berikut hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of
Variances**

Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
2,205	6	15	,100

Selanjutnya uji hipotesis data yang diperoleh di analisis dengan bantuan hitungan rumus uji t. Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini yaitu jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan.

$$\text{Rumus : } t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{d^2(d)^2}{n(n-1)}}}$$

Hasil perhitungan $t_{hitung} (6,47) > t_{tabel} (2,064)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, $t_{hitung} (6,47) > t_{tabel} (2,064)$ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *kamishibai* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V SDN 34 Mataram. hasil effect size yang dihasilkan yakni 0,3 yang dimana ini berada pada rentang $< 0,5$ dengan kriteria kecil. Artinya menunjukkan bahwa terdapat effect yang dihasilkan dengan kriteria kecil.

Penggunaan metode *kamishibai* ini merupakan metode pembelajaran yang melatih kepercayaan diri siswa, melatih kemampuan kognitif, kemudian berfikir kreatif, menjalin interaksi dan berkomunikasi (Asep dkk, 2021). Metode *kamishibai* ini juga guru dapat menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan cara yang menyenangkan dalam hal ini bercerita (Hernawan dkk, 2021). Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *kamishibai*, siswa aktif pada saat pembelajaran berlangsung, dengan sering bertanya apa yang dibingungkan, kemudian juga percaya diri pada saat tampil di depan kelas untuk menceritakan cerita, mampu berfikir kreatif dan kemampuan kognitif nya dituangkan pada saat bercerita dengan gambar. Dilihat pada saat presentasi siswa berimajinasikan apa saja yang ada pada gambar, mulai dari nama orang yang digambar, perkataanya apa saja, dan lain-lainya.

Menurut (McGowan, 2019) *kamishibai* ini hampir sama dengan presentasi, namun untuk presentasi menggunakan power point sebagai media pendukung, sedangkan *kamishibai* ini pendukungnya adalah gambar-gambar yang menjadi satu cerita. Di Jepang,

penggunaan metode *kamishibai* sendiri mendapatkan respon positif dari berbagai kalangan, bahan-bahan ajar *kamishibai* ini sekarang sudah diterbitkan di beberapa perusahaan di Jepang dan tentunya ini banyak digunakan oleh guru-guru disekolah, dan juga didirikannya ikatan *kamishibai* internasional untuk mewadahi pengembangan pembelajaran menggunakan metode *kamishibai*, juga mempermudah guru dalam menggunakan metode ini tanpa harus membuat kertas *kamishibai*.

Media pembelajaran sangat menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seiring dengan berkembangnya teknologi, berkembang dan meningkat pula kemampuan siswa. Guru merupakan kunci sekaligus ujung tombak pencapaian misi pembaharuan pendidikan, berada dititik sentral untuk mengatur, mengarahkan kemudian menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar (Putra, 2013)

Metode *kamishibai* sangat cocok digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, dengan gaya yang bervariasi untuk mengkomunikasikan kreativitas siswa (Casas, 2016). Sejalan dengan hal itu (Astutik dan Mulyana, 2021) menyatakan bahwa penggunaan metode *kamishibai* menunjukkan hasil yang positif, yakni siswa memiliki respon yang positif dalam pembelajaran Keunikan metode *kamishibai* ini dapat membuat orang menemukan dan menyusun gagasan mereka sendiri, baik secara akademik maupun dengan cara kasual yang tentunya menyenangkan.

Adapun cara-cara untuk memulai melakukan pembelajaran menggunakan metode *kamishibai* yakni, pertama mengurutkan gambar sesuai dengan alur cerita, kedua menaruh urutan gambar di teater (media) *kamishibai*, ketiga guru berdiri dibelakang teater *kamishibai*, keempat guru membuka pintu teater *kamishibai*, dan dilanjutkan dengan membaca cerita mulai dari judul, slide gambar 1 pada kartu *kamishibai* skrip ceritanya ada pada gambar terakhir, kelima guru melanjutkan bercerita gambar 2, dengan menggeser gambar 1 ke belakang teater, slide gambar ke 2 skrip ceritanya ada pada gambar 1 sebelumnya, begitu juga seterusnya, keenam guru menceritakan gambar dengan menggunakan ekspresi wajah sesuai dengan watak gambar, emosi, dan suara yang berbeda disetiap karakter, ketujuh setelah semua gambar diceritakan guru megakhiri cerita dan menutup pintu teater *kamishibai*. Pada bagian teater saat menggunakan teater *kamishibai* pada pembelajaran siswa terlihat aktif, gembira, senang ini dilihat dari siswa tertawa, kemudian merasa lucu karena menggunakan nama tokoh dengan nama temannya. Dengan menggunakan *kamishibai* anak-anak bersenang-senang lebih mudah,

mereka dapat berteriak ketakutan atau tertawa terbahak-bahak, dan pengalaman paling bahagia dan paling kuat bagi anak-anak adalah mendengarkan cerita yang diceritakan dengan suara yang penuh ekspresi dan emosi (Lilia, 2012)

Pada saat presentasi siswa percaya diri pada saat tampil di depan kelas untuk menceritakan cerita, mampu berfikir kreatif dan kemampuan kognitif nya dituangkan pada saat bercerita dengan gambar. ini sejalan dengan pendapat (Asep dkk, 2021) metode *kamishibai* ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya dapat membantu siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri ketika tampil didepan orang banyak, dapat melatih kemampuan kognitif siswa, dan dapat membuat siswa berfikir kreatif. Pendapat lain juga (Asri, 2017) metode *kamishibai* ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran untuk mengasah kemampuan siswa dalam hal berbicara dan percaya diri.

Nilai *Effect Size* diperoleh sebesar 0,36 dengan kategori kecil. Mengacu pada hasil uji *Effect Size* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *kamishibai* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V SDN 34 Mataram dengan kriteria kecil yang berada pada rentang $<0,5$ yakni 0,36. Hal ini disebabkan karena penggunaan metode *kamishibai* yang kurang optimal dilakukan oleh peneliti, siswa yang sudah bosan karena beberapa kali disuruh untuk bercerita di depan kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data dan pembahasa menunjukkan hasil uji normalitas hasil *pretest* kemampuan bercerita memiliki nilai signifikan yakni sebesar 0,679 dan untuk nilai *posttest* kemampuan bercerita memiliki nilai signifikan yakni sebesar 0,898. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan dari data tersebut lebih besar dari 0,05. Artinya, data *pretest* dan *posttest* pada variabel kemampuan bercerita tersebut berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas kemampuan bercerita memiliki nilai signifikan 0,100 dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig. $0,100 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data diatas bersifat tidak homogen. Untuk uji hipotesis bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $6,47 > 2,064$. Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, maka ada perbedaan yang signifikan penggunaan metode *kamishibai* terhadap kemampuan bercerita siswa. Dilihat juga pada hasil perhitungan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, $t_{hitung} (6,47) > t_{tabel} (2,064)$ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *kamishibai* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V SDN 34 Mataram.

Referensi

- Agustina, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Roundtable Berbantuan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(1), 78-90.
- Alfianika, N. (2018). *Buku ajar metode penelitian pengajaran bahasa Indonesia*. Deepublish.
- Anggara, D. S., & Abdillah, C. PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS PREDICT-OBSERVE-EXPLAIN PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 492-503.
- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 173.
- Astutik, Y. P., & Mulyana, R. (2021, April). Developing Kamishibai (Japanese Card-Story) media in teaching speaking. In *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings* (Vol. 4, pp. 136-148).
- Arifa, T. R. (2019). PENERAPAN MEDIA GAMBAR SERI DALAM KETERAMPILAN MENULIS CERITA DIMADRASAH IBTIDAIYAH DARUL ILMI BANJARBARU. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 225-234.
- Hernawan, A. H., Septiana, A. I., Rachman, I., Darmawan, D., & Kodama, Y. (2022). Environmental Education in Elementary School with Kamiholo: Kamishibai and Hologram as Teaching Multimedia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(2).
- Lilia, M., Marie, S., Valerie, H. B., Bruno, D., Patrick, G., & Serge, K. (2012). DTI and structural MRI classification in Alzheimer's disease. *Advances in molecular imaging*, 2012.
- Márques Ibañez, A. (2017). Kamishibai: An intangible cultural heritage of Japanese culture and its application in Infant Education. *KÉPZÉS ÉS GYAKORLAT: TRAINING AND PRACTICE*, 15(1-2), 25-44.
- Mundziroh, S., Sumarwati, S., & Saddhono, K. (2013). Peningkatan kemampuan menulis cerita dengan menggunakan metode picture and picture pada siswa sekolah dasar. *Basastra*, 1(2), 318-327.
- Putra, N. A. (2011). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Online*, 2(4).

- Latae, A., Barasandji, S., & Muhsin, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Melalui Metode SAS Siswa Kelas 1 SDN Tondo Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Online*, 2(4).
- LESTARI, D. (2019). Sarwono, 2002, *Psikologi Sosial Individu dan Teori-Teori Psikologi Sosial*, Jakarta: Balai Pustaka Skandarrumidi, 2012, *Metodelogi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: CV. Alfabeta, Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV. Alfabetaah, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama Tim Penyusun IAIN Jember, 2017, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Jember ...* (Doctoral dissertation, IAIN Jember).
- Gustuti, N., Astuti, M., & Cindrya, E. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Kelompok B di PAUD Mandiri Desa Suka Negeri Kecamatan Banding Agung Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan. *ULLIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 626-632. Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widiandari, A., Patria, M., Hastuti, N., & Fadil, Z. A. (2017). Pengenalan Kamishibai: Metode Story Telling Ala Jepang. *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 27-31.