

PENGEMBANGAN MEDIA *STORY TELLING* BERBASIS MONTASE SEDERHANA SEBAGAI SUPLEMEN BAHAN AJAR TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP KELAS IV SEKOLAH DASAR

Himmatul Ulya¹, Rofian²

himmatululya28@gmail.com¹

PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang¹²

Abstrak: Latar belakang yang mendorong dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran tematik yang melibatkan kreativitas siswa dan pendukung kegiatan literasi sekolah sebagai sumber bahan belajar siswa. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan media *story telling* berbasis montase sederhana sebagai suplemen bahan ajar tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan ialah Research and Development (RnD) dengan model pemikiran Borg and Gall. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil kelayakan berdasarkan analisis data oleh pakar ahli memperoleh rata-rata presentase sebesar 92,46% untuk kelayakan media dan 91,31% untuk kelayakan materi pembelajaran. Perolehan respon guru terhadap keberterimaan media memperoleh presentase di SD Negeri Mranggen 01 sebesar 95,58%, SD Negeri Mranggen 02 sebesar 88,25% dan SD Negeri Mranggen 04 memperoleh presentase sebesar 91,17%. Hasil angket respon siswa memperoleh 90,64% di SD Negeri Mranggen 01, 93,21% di SD Negeri Mranggen 02 dan 85,36% di SD Negeri Mranggen 04. Media *story telling* berbasis montase sederhana sebagai suplemen bahan ajar tema peduli terhadap makhluk hidup telah memenuhi kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media, *story telling*, montase, bahan ajar

DEVELOPMNET OF STORY TELLING MEDIA BASED SIMPLE MONTAGE FOR SUPPLEMENT TEACHING MATERIALS THEME PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: The background that encourage of this study is the lack of thematic learning media involving student creativity and supporting school literacy activities as a source of student learning materials. The purpose of the study to determine the feasibility of a simple story-based media *story telling* as a supplement of teaching materials theme of Care Against 4th grade elementary school. The type of research used is Research and

Himmatul, Rofian, Pengembangan Media Story Telling...

Development (RnD) with Borg and Gall thinking model. Data analysis techniques used descriptive qualitative and quantitative descriptive. The feasibility result based on data analysis by experts obtained the average percentage of 92.46% for media feasibility and 91.31% for the feasibility of learning materials. The acquisition of teacher response to media acceptance obtained percentage in SD Negeri Mranggen 01 equal to 95,58%, SD Negeri Mranggen 02 equal to 88,25% and SD Negeri Mranggen 04 got percentage equal to 91,17% Result questionnaire student response learn 90,64% Elementary School of Mranggen 01, 93.21% in SD Negeri Mranggen 02 and 85.36% in SD Negeri Mranggen 04. Media story telling simple montage based as a supplement teaching materials subject to the theme of living beings have met the criteria very well and deserve to be used in learning process.

Keywords: development, media, story telling, montage, teaching materials

PENDAHULUAN

Seperti yang termuat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 bahwa tujuan dari pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Potensi yang harus dikembangkan tersebut berupa kreativitas dan kemandirian. Munculnya kreativitas dan kemandirian pada diri siswa, diharapkan akan mampu berinovasi secara produktif dalam menghadapi tantangan abad-21 yang semakin kompleks.

Kreativitas individu, dapat diperoleh dari seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki sedangkan pengetahuan dapat diperoleh melalui kegiatan membaca. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang GLS sebagai salah satu upaya pemerintah untuk mendorong minat membaca siswa sehingga dapat merangsang munculnya imajinasi dalam otak agar menghasilkan gagasan dan berkarya.

Hasil studi *Most Littered Nation In the World* tahun 2016 bahwa [minat baca](#) di Indonesia masih tergolong rendah. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan hasil observasi peneliti di Sekolah Dasar Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak yang meliputi SDN Mranggen 01, SDN Mranggen 02, dan SDN Mranggen 04. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan GLS masih belum terlaksana secara optimal. Kendala tersebut, disebabkan oleh kurangnya penyediaan sumber bahan bacaan bagi siswa. Selain itu, bahan bacaan hanya berupa buku pelajaran yang berdampak pada rendahnya minat membaca siswa. Kebanyakan bahan bacaan yang dijumpai oleh siswa hanya mengacu pada bacaan berupa dongeng, legenda, mitos dan fabel. Kurangnya bahan bacaan yang memuat materi pada bahan ajar dan kreativitas siswa dalam berkarya seni mengakibatkan menurunnya kemandirian siswa dalam belajar

Himmatul, Rofian, Pengembangan Media Story Telling...

dan berkeaktifitas karya seni. Hal ini sejalan dengan pengamatan pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup pada ketrampilan berkarya seni montase.

Seni montase merupakan kajian seni budaya dan prakarya yaitu seni rupa dua dimensi yang sangat identik dengan kegiatan memotong gambar lalu menempelkannya (Muharrar, 2013 : 44). Dikatakan dengan seni montase sederhana disebabkan menggunakan penempelan gambar yang dilakukan secara sederhana tanpa melibatkan unsur benda lainnya. Alasan mendasar belum adanya media pembelajaran tematik sebagai penguasaan konsep pengetahuan dan ketrampilan mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Arsyad (2014:29) manfaat dari media pembelajaran tidak hanya sebagai penyampaian informasi namun juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi siswa yang berdampak pada kemandirian belajar siswa yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Keterlibatan penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa khusus pada pengimplementasian kurikulum 2013 yang sangat identik dengan pembelajaran tematik. Rusman (2015:227) salah satu kesuksesan dalam pengimplementasian kurikulum 2013 berupa penggunaan media yang bervariasi untuk dapat membentuk kompetensi peserta didik. Pembelajaran tematik tidak hanya melibatkan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, melainkan juga melibatkan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan Prastowo (2014:56) tematik merupakan suatu model dengan pendekatan tematik dengan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan yang tidak semata-mata siswa untuk mengetahui, melainkan juga *learning to do, learning to be, dan learning to live together*.

Teori Jean Piaget dalam Dahar (2011:138) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) dalam tingkatan operasional konkret, dimana tingkatan ini merupakan permulaan dalam berfikir secara rasional. Dengan demikian, sumber belajar baik yang berupa bahan ajar atau media pada jenjang Sekolah Dasar hendaknya ditekankan pada gambar atau benda-benda konkret yang dapat menunjang kemampuan intelektual dan kemampuan literasi. Buku merupakan bagian terpenting yang perlu disediakan untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:26) bahwa buku termasuk media pembelajaran visual dengan penyajian secara cetak, sedangkan pandangan Prastowo (2015: 17-24) buku merupakan salah satu dari bahan ajar. Bahan ajar diartikan segala bahan yang dikuasai dalam proses pembelajaran maupun dalam meningkatkan ketrampilan yang disusun secara sistematis.

Penyajian produk media berupa buku cetak dengan penggunaan secara *story telling* yaitu dengan melibatkan cerita dalam penyampaian materi pembelajaran. Cerita merupakan bentuk sastra yang disampaikan oleh pembicara dan pendengar (Musifiroh, 2008:81-89) Menurut penelitian Wardiah (2017) bahwa kegiatan *story telling* memiliki peranan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa yang meliputi menulis, membaca, dan emosional siswa. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Miller, Sara

Himmatul, Rofian, Pengembangan Media Story Telling...

and Lisa Pennycuff (2008: 39) yang menjelaskan bahwa *story telling* dapat menjadi teknik yang efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi dan menarik perhatian siswa dalam meningkatkan minat membaca.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, belum banyaknya media pembeajaran berupa buku cerita dengan melibatkan kreativitas siswa maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan produk media pembelajaran tematik dengan melibatkan adanya kreativitas siswa dalam berkarya seni montase dan dapat mendukung kegiatan pelaksanaan literasi siswa. Maka dilakukannya penelitian pengembangan media *storytelling* berbasis montase sebagai bahan ajar tema peduli terhadap makhluk pada kelas IV Sekolah Dasar.

Tujuan Penelitian ini ialah untuk mengetahui kelayakan dari produk media *story telling* berbasis montase sederhana sebagai suplemen bahan ajar tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*. Menurut pandangan Sugiyono (2016: 30) penelitian dan pengembangan (*research and Development*) adalah dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model yang digunakan ialah menurut tahapan penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan (Sugiyono, 2016: 35-36). Berdasarkan pedoman skripsi S1 Universitas PGRI Semarang pada penelitian dan pengembangan hanya dilakukan sampai pada tahapan ke-5 yang meliputi *Research and Information Collecting, Planning, Development Preliminary Form a Product, Development Preliminary Form a Product, and Main Product Revision*. Uji kelayakan mengenai pengembangan produk media *story telling* berbasis montase sederhana dilakukan dengan pemberian kuisioner (angket) mengenai kelayakan media dan materi pembeajaran oleh validator Dosen ahli, kuisioner (angket) respon siswa dan guru untuk keberteriman media pada tahap uji coba lapangan.

Uji coba lapangan dilakukan di 3 Sekolah Dasar yang berada di lingkup Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Provinsi Jawa Tengah yang meliputi SD Negeri Mranggen 01 dengan sampel 26 siswa, SD Negeri Mranggen 02 dengan sampel 28 siswa, dan SD Negeri Mranggen 04 dengan sampel 23 siswa yang dilakukan pada tanggal 10-16 April 2018. Tahapan uji coba lapangan dilakukan apabila produk media yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh validator Dosen ahli. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti berupa data kualitatif dan data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No.	Data	Teknik	Waktu	Sasaran	Tujuan
-----	------	--------	-------	---------	--------

1.	Kualitatif	Wawancara	Studi pendahuluan	Guru Kelas IV	Untuk mengetahui potensi dan masalah
2.	Kuantitatif	Angket	Studi pengembangan dan pada tahap uji coba pengembangan produk	Ahil media, ahli materi, guru dan siswa kelas IV	Untuk mengetahui kelayakan produk media

Perolehan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan diskriptif kuantitatif. Skor penilaian kuesioner menggunakan skala *Likert* pada kuesioner instrumen validasi dan keberterimaan media. Sedangkan, skala *Guttaman* diberikan pada kuesioner respon siswa. Skala *Guttaman* hanya menghadirkan sejumlah pertanyaan berupa positif (1) dan negatif (0) dalam suatu obyek sedangkan skala *Likert* yaitu dengan menghadirkan pilihan jawaban melalui skor nilai meliputi “4(sangat baik), 3(baik), 2(cukup) dan 1 (kurang).” Perhitungan presentase kelayakan dari hasil analisis data dilakukan dengan acuan rumus yang dikemukakan oleh Tegeh dan Kirna, 2010:101 dalam Praditya (2017) yaitu dengan cara Presentase (%) = $\frac{\text{Jumlah Skor Total } (x)}{\text{Jumlah Skor Maximum } (xi)} \times 100\%$

Untuk mengetahui penilaian kelayakan produk pengembangan maka dibutuhkan intepretasi kriteria penilaian. Dalam hal ini menggunakan nilai presentase yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:44) sebagai kriteria penilaian kelayakan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

Interpretasi	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-40%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-80%	Kurang
0%-20%	Sangat Kurang

HASIL

Uji kelayakan produk media *story telling* berbasis montase sederhana divalidator oleh 3 Dosen ahli media dan materi pembelejaraan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *story telling* berbasis montase sederhana sebelum digunakan pada tahap uji coba lapangan yang bertujuan untuk mengetahui respon penggunaan media pada proses pembelejaraan. Perolehan validasi kelayakan media dan materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Kelayakan Media

No	Aspek Kriteria	Penilaian Validasi			
		Media 1 Tahap I	Media 2 Tahap I	Media 2 Tahap II	Media 3 Tahap I
1.	Psikologis	87,50%	62,50%	87,50%	81,25%

Himmatul, Rofian, Pengembangan Media Story Telling...

No	Aspek Kriteria	Penilaian Validasi			
		Media 1 Tahap I	Media 2 Tahap I	Media 2 Tahap II	Media 3 Tahap I
2.	Organisasi Isi	95,83%	58,33%	87,50%	91,67%
3.	Penyajian	100,00%	56,25%	87,50%	100,00%
4.	Penggunaan Media	100,00%	50,00%	91,67%	100,00%
5.	Elemen cetak	95,83%	41,67%	91,67%	91,67%
6.	Prinsip Visual	100,00%	50,00%	90,00%	85,00%
Kriteria		Sangat Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 4. Kelayakan Materi

No	Aspek Kriteria	Penilaian Validasi			
		Media 1 Tahap I	Media 2 Tahap I	Media 2 Tahap II	Media 3 Tahap I
1.	Indikator Kesesuaian	93,75%	43,75%	87,50%	87,50%
2.	Penyajian isi	95,00%	52,50%	90,00%	95,00%
3.	Kebahasaan	91,67%	50,00%	87,50%	83,30%
4.	Kompetensi	93,75%	50,00%	93,75%	93,75%
Kriteria		Sangat Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 5. Keberterimaan Media Guru Kelas

No.	Sekolah	Skor Penilaian	Kriteria
1.	SDN Mranggen 01	95,58%	Sangat baik
2.	SDN Mranggen 02	88, 25%	Sangat baik
3.	SDN Mranggen 04	91,17%	Sangat baik

Tabel 6. Respon Ssiswa SDN Mranggen 01

Kode	Skor	Kode	Skor
S-1	27	S-15	29
S-2	30	S-16	20
S-3	30	S-17	20
S-4	27	S-18	27
S-5	25	S-19	30
S-6	20	S-20	25
S-7	29	S-21	29
S-8	-	S-22	25
S-9	30	S-23	29
S-10	30	S-24	30
S-11	25	S-25	30
S-12	25	S-26	30
S-13	25	S-27	30
S-14	30		

Perhitungan Nilai Presentase total: 90,64 %

Tabel 7. Respon Siswa SDN Mranggen 02

Kode	Skor	Kode	Skor
S-1	-	S-16	26
S-2	20	S-17	27
S-3	27	S-18	26
S-4	25	S-19	30
S-5	25	S-20	-
S-6	25	S-21	26
S-7	28	S-22	29
S-8	27	S-23	30
S-9	27	S-24	29

Kode	Skor	Kode	Skor
S-10	27	S-25	28
S-11	30	S-26	28
S-12	30	S-27	28
S-13	28	S-28	30
S-14	30	S-29	30
S-15	30	S-30	30
Perhitungan Nilai Presentase total: 93,21%			

Tabel 8. Respon Siswa SDN Mranggen 04

Kode	Skor	Kode	Skor
S-1	-	S-15	-
S-2	30	S-16	25
S-3	26	S-17	-
S-4	27	S-18	28
S-5	25	S-19	-
S-6	27	S-20	27
S-7	27	S-21	30
S-8	19	S-22	30
S-9	28	S-23	22
S-10	25	S-24	30
S-11	24	S-25	27
S-12	30	S-26	27
S-13	25	S-27	25
S-14	27		
Perhitungan Nilai Presentase total :85,36%			

PEMBAHASAN

Pengembangan media *story telling* berbasis montase sederhana merupakan suatu produk media berupa yang memuat cerita anak dengan mengintegrasikan materi secara tematik yang meliputi Bahasa Indonesia KD 3.1 memahami wawancara, IPA KD 3.4 menganalisis bagian dan fungsi tumbuhan dan SBdP KD 3.1 Memahami teknik menempel pada kajian tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV Sekolah Dasar. Bentuk kemasan buku menjadikan media *story telling* berbasis montase sederhana mudah disimpan, mudah dibawa kemanapun dan bahkan dapat dijadikan sebagai sumber kemandirian belajar siswa.

Uji kelayakan melibatkan 3 dosen ahli sesuai dengan kajian materi pada media *story telling* berbasis montase sederhana yaitu Dosen ahli Seni Rupa SD sebagai validator media 1 dan materi 1, Dosen Ahli Bahasa Indonesia SD sebagai validator media 2 dan materi 2, dan Dosen Ahli IPA SD sebagai validator media 3 dan materi 3. Analisis kelayakan media menggunakan kriteria pemilihan media yang dikemukakan oleh Arsyad, (2015:60-77) yang meliputi aspek psikologis, organisasi isi, penyajian, penggunaan, elemen cetak dan prinsip visual, sedangkan analisis kelayakan materi didasarkan pada BNSP 2016 Kurikulum 2013 yang dirangkum meliputi aspek indikator kesesuaian, penyajian, kebahasaan dan kompetensi. (BNSP: 2016).

Rumus perolehan uji kelayakan diperoleh dari penilaian masing -masing komponen yaitu dengan cara skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal dan kemudian dikali 100%. Perolehan nilai validasi kelayakan media 1 tahap I sebesar

Himmatul, Rofian, Pengembangan Media Story Telling...

96,42% dengan kriteria “sangat baik” tanpa revisi. Kelayakan media 2 tahap I memperoleh 52,67% dengan kriteria “cukup baik” dengan syarat revisi. Perbaikan produk media berdasarkan saran validator, maka dilakukan validasi media 2 tahap II sebesar 89,28% dengan kriteria “sangat baik”. Tahapan validasi media 3 tahap I memperoleh nilai presentase sebesar 91,64% dengan kriteria “sangat baik”. Uji kelayakan materi memperoleh nilai presentase 93,75% dengan kriteria “sangat baik” pada materi 1 tahap I, tahap materi 2 tahap I sebesar 50,00% dengan kriteria “cukup baik” dengan revisi maka dilanjutkan penilaian materi 2 tahap II memperoleh nilai 89,58% dengan kriteria “sangat baik” dan validasi materi 3 tahap I memperoleh nilai presentase 90,62% dengan kriteria “sangat baik”. Nilai validasi rata-rata media secara keseluruhan memperoleh 92,46% dengan kriteria “sangat baik” rata-rata validasi materi sebesar 91,31%.

Media *story telling* berbasis montase sederhana memperoleh kriteria sangat layak pada tahap uji kelayakan maka dapat dilakukan tahapan uji coba lapangan yang dilakukan secara terbatas pada 3 Sekolah Dasar yang berada di lingkup Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keberterimaan media pada penggunaan proses pembelajaran. Perolehan keberterimaan media oleh guru memperoleh nilai di SDN Mranggen 01 sebesar 95,58% dengan kriteria “sangat baik”, SDN Mranggen 02 memperoleh 88,25% dengan kriteria “sangat baik”, dan nilai validasi sebesar 91,17% pada SDN Mranggen 04 dengan kriteria “sangat baik”. Perolehan nilai presentase respon siswa terhadap penggunaan media *story telling* berbasis montase sederhana pada uji coba lapangan ialah sebesar 85,36% di SDN Mranggen 04, 93,21% di SDN Mranggen 02 dan perolehan nilai presentase 90,64% untuk SDN Mranggen 01.

Keunggulan dari produk media tersebut terletak pada penggunaan media secara *activity interactive* yaitu dengan melibatkan siswa dalam penggunaan media pada proses pembelajaran. Pada ilustrasi gambar desain seni montase dilakukan secara sederhana yaitu dengan cara menempelkan gambar koleksi karya pribadi yang berasal dari gambar seni cair air yang ditempelkan secara manual tanpa melibatkan unsur benda lainnya. Penyajian gambar secara montase sebagai ilustrasi pendukung cerita untuk memberikan persepsi pemahaman kepada siswa tentang cara teknik menempel gambar montase.

SIMPULAN

Media *story telling* berbasis montase sederhana telah memenuhi kriteria kelayakan media dan materi pembelajaran. Hasil kelayakan produk media tersebut, diperoleh berdasarkan tahapan proses pengembangan oleh validator Dosen ahli dengan nilai 92,46% untuk kelayakan media dan 91,31% untuk kelayakan materi pembelajaran. Perolehan keberterimaan media oleh guru memperoleh nilai di SDN Mranggen 01 sebesar 95,58% dengan kriteria “sangat baik”, SDN Mranggen 02 memperoleh 88,25% dengan kriteria “sangat baik”, dan nilai validasi sebesar 91,17% pada SDN Mranggen 04 dengan kriteria “sangat baik”. Perolehan nilai presentase respon siswa terhadap

Himmatul, Rofian, Pengembangan Media Story Telling...

penggunaan media *story telling* berbasis montase sederhana pada uji coba lapangan ialah sebesar 85,36% di SDN Mranggen 04, 93,21% di SD Negeri Mranggen 02 dan perolehan nilai presentase 90,64% untuk SDN Mranggen 01.

Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa media *story telling* berbasis montase sederhana sangat baik dan layak untuk dijadikan sebagai pendamping bahan ajar utama pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media *story telling* berbasis montase sederhana pada proses pembelajaran dapat memberikan kemudahan pemahaman materi secara mendalam, kemandirian belajar, meningkatkan keaktifan dan kreatifitas dalam berkarya seni montase

Saran yang diberikan untuk penelitian tahap selanjutnya ialah dibutuhkan lembar diskusi siswa secara terpisah sebagai pendamping dari penggunaan media *story telling* berbasis montase sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dahar, R. W. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Miller, S., & Pennycuff, L. (2008). The power of story: Using storytelling to improve literacy learning. *Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education*, 1(1), 36-43. http://www.mihantarjomeh.com/wp-content/uploads/2015/02/gfdsgThe-Powerder-dsgdfghof__j____zs.pdf. Diakses tanggal 5 November 2017
- Muharrar, S. 2013. *Kreasi Kolase, Montase dan Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga
- Praditya, M. A., Parmiti, D. P., & Tastra, I. D. K. (2017). Pengembangan Buku Cerita Elektronik Dengan Metode Story Telling Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 Di Sd Negeri 4 Banyuning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/view/11938> . Diakses tanggal 5 Oktober 2017.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan SD/MI*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan SD/MI*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 tentang Budi Pekerti*
- Prastowo, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Himmatul, Rofian, Pengembangan Media Story Telling...

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta

Wardiah, D. (2017). Peran Storytelling Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca Dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Wahana Didaktika*, 15(2). http://univpgri-palembang.ac.id/e_jurnal/index.php/didaktika/article/view/1236/0. Diakses pada tanggal 22 maret 2018.