

Pembelajaran IPS menggunakan Metode *Storytelling* di Sekolah Dasar

Melani Khalimatu Sa'diyah¹, Nandia Kiranti², Tin Rustini³, Muh. Husen Arifin⁴
^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: melanikhalimatusaa@upi.edu¹, nandiakiranti123@upi.edu²,
tinrustini@upi.edu³, muhusenarifin@upi.edu⁴

Abstract

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas mengenai metode digital storytelling. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode digital storytelling dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini dikarenakan masih banyak tenaga pendidik yang kurang memanfaatkan teknologi komputer. Langkah-langkah pembelajaran dengan metode digital storytelling terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahapan membuka atau mengawali kegiatan, tahapan saat bercerita, dan tahapan menutup cerita dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan sehingga bisa memanfaatkan teknologi digital. Dan dapat disimpulkan bahwa metode digital storytelling dapat meningkatkan kreatifitas tenaga pendidik.

Kata Kunci: IPS, *Storytelling*, Metode Pembelajaran, Sekolah Dasar

Abstract

This research is a classroom action research regarding the digital storytelling method. The purpose of this study was to determine how the influence of the digital storytelling method in improving social studies learning activities in elementary schools. The background of this research is because there are still many educators who do not use computer technology. The learning steps with the digital storytelling method consist of three stages, namely the stage of opening or starting the activity, the stage when telling the story, and the stage of closing the story and evaluation. The results showed that each cycle increased so that they could take advantage of digital technology. And it can be concluded that the digital storytelling method can increase the creativity of educators.

Keyword: IPS, *Storytelling*, *Learning Methods*, *Primary School*

PENDAHULUAN

Untuk mewujudkan kehidupan yang memiliki wawasan yang luas, beriman, bertakwa, disiplin, dan bertanggung jawab atas kehidupan hingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka hal tersebut merupakan syarat utama dari pendidikan yang berkualitas. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidik dilaksanakan dengan berbagai macam reformasi, diantaranya perbaikan sarana prasarana pendidikan, inovasi pembelajaran serta kurikulum.

Tujuan dari pembelajaran IPS adalah bagaimana menjadikan warga negara yang baik, dalam artian menaati hukum dan mengerti aturan yang ada. Pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki tujuan yang tidak hanya menumbuhkan kesadaran mental akan tanggung jawab hak-haknya, serta kewajiban terhadap masyarakat, bangsa dan negara. Akan tetapi, pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat diintegrasikan dengan konten digital untuk menerapkan teori, konsep dan prinsip sosial dalam meneliti pengalaman dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat sehingga melatih keterampilan peserta didik, baik keterampilan fisik, kemampuan berpikir dalam meninjau informasi secara kritis, dan menjadi melek digital.

Guru merupakan tenaga pendidik yang tugas utamanya adalah mendidik, dengan pendidikan jalur formal. Guru bukan hanya sebagai pemberi arahan atau hanya menyampaikannya isi buku maupun relasi lain. Tetapi, guru pun harus bisa merencanakan pembelajaran dengan baik dengan menggunakan metode-metode yang akan digunakan. Dari pendekatan, mengelola kelas, hingga media pembelajaran atau alat peraga yang akan dipergunakan dalam jalannya pembelajaran yang akan membuat siswa-siswa dikelas menjadi senang, aktif, memahami materi, dan termotivasi untuk terus belajar. Guru merupakan kunci utama dari keberhasilannya proses pembelajaran. Selain itu juga, salah satu syarat utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan keberadaannya guru yang kompeten dan juga profesional. Sebagian besar bangsa di dunia ini sering kali meningkatkan kebijakan yang mendorong terciptanya guru yang berkualitas dan berkompeten. Guru mampu menyesuaikan keadaan di era global dengan kemajuan keilmuan yang semakin hari semakin canggih, juga mampu menerapkan metode serta model pembelajaran berdasarkan tuntutan zaman serta kebutuhan siswa, merupakan salah satu indikator guru yang profesional dan berkompeten.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu pembelajaran hakikatnya adalah interaksi pendidik dan peserta didik, mendidik dengan jalur pendidikan atau pembelajaran formal, hingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Sedangkan menurut Kustandi dan Sucipto (2013, p 5) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Mulyasa (Suparta, 2010:1) mengatakan bahwa untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang optimal, guru harus mampu menguasai prinsip-prinsip pembelajaran dan penggunaan metode ataupun pendekatan mengajar. Usaha pendidik dalam mempermudah penyajian informasi saat pembelajaran hendaklah adanya media pembelajaran yang menarik bagi murid. Pendidik harus lah mengetahui pencapaian hasil pembelajaran tersebut perlu adanya suatu kegiatan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Storytelling adalah salah satu pembelajaran interaktif menerapkan cerita dan dipadukan cerita (*storytelling*). *Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Metode *storytelling* merupakan sebuah upaya yang dilakukan agar peserta didik dapat menyampaikan isi perasaan, sebuah pemikiran ataupun sebuah cerita dalam lisan. *Storytelling* berasal dari dua kata yaitu kata "*story*" dan "*telling*", *story* dalam bahasa inggris artinya cerita, sedangkan *telling* dalam bahasa inggris artinya penceritaan, maka arti dari *storytelling* adalah menceritakan cerita atau penceritaan cerita menurut kamus Echols (Aliyah.2011). Peserta didik sangat tertarik dengan bahan ajar yang menggunakan metode *storytelling* karena *eye catching*. Tahapan-tahapan menggunakan metode pembelajaran *storytelling* yaitu yang pertama memulai kegiatan, yang kedua bercerita, dan yang terakhir tahap penutupan cerita beserta evaluasi peserta didik apa yang telah mereka pahami atau yang mereka dapat dari pembelajaran *storytelling*. Menurut Fanzel (2010) mengungkapkan bahwa *storytelling* intinya adalah suatu metode penggabungan gambar, suara, teks, serta video untuk menggambarkan ataupun menceritakan sesuatu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis pendekatan Studi Kepustakaan (kajian pustaka). Jenis metode penelitian ini digunakan untuk membahas mengenai pembelajaran IPS menggunakan metode *storytelling* di sekolah dasar. Studi kepustakaan (Library Research) merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb (Mardalis: 1999). Berdasarkan hal tersebut, maka pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah beberapa jurnal, buku, dan dokumen-dokumen, serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian. Sumber data yang

digunakan dalam penelitian ini berupa buku, jurnal, dan situs internet yang dianggap relevan terkait topik yang telah dipilih.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan kajian pustaka, yakni mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal, dsb (Arikiunto: 2010). Kajian pustaka merupakan cara pengumpulan data dengan mengeluarkan semua isi buku sesuai diri kita dan teknik ini khusus untuk bukubuku karangan. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi, yakni untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Krippendorff : 1993). Dalam teknik analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan, dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan (Serbaguna : 2005)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Digital Bagi Guru

Berdasarkan studi literatur media pembelajaran yang digunakan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran untuk bisa mengoptimalkan pembelajaran yaitu guru harus bisa menguasai penggunaan komputer. Bukan tidak mungkin karena pada zaman sekarang ini sebagian besar para siswa di sekolah sudah mengetahui tata cara penggunaan komputer dan sudah tidak akan asing lagi. Akan tetapi masih banyak guru yang belum paham betul akan penggunaan teknologi dan belum sama sekali dimanfaatkan dengan baik. Dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan teknologi itu akan mengurangi tingkat kejenuhan belajar siswa dan bisa memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran IPS dengan itu guru harus bisa memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer dalam setiap pembelajaran di kelas. Dengan adanya penjelasan guru menggunakan teknologi informasi berbasis komputer akan memudahkan siswa dalam menganalisis suatu peristiwa sosial yang berkembang dan bisa membuat sistem pembelajaran menjadi lebih asik. Maka dari itu siswa diharapkan dapat lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan sosial secara efektif yang dibahas dalam pembelajaran IPS. Siswa tidak harus menghafal pelajaran secara textbookkan tetapi lebih ditekankan pada bagaimana cara menyelesaikan permasalahan secara konkrit.

Pada hasil pengamatan menunjukkan adanya kesamaan dalam permasalahan yang terjadi dalam mata pelajaran IPS yaitu adanya kendala setiap pembelajaran siswa merasa bosan, jenuh dan tidak merasa tertarik pada pembelajaran IPS. Kendala ini muncul dari berbagai macam faktor. Dari amatan pada peneliti, terlihat jelas guru yang lebih sering menggunakan metode ceramah dan berdasarkan buku bacaan dalam menerangkan pembelajaran IPS. Guru itu belum bisa mengoptimalkan pada sumber belajar IPS yang ada di masyarakat lingkungan sekitar siswa. Para guru IPS di sekolah dasar kebanyakan masih menggunakan metode textbook dalam penyampaian materi kepada siswa dan guru hanya memberikan pengangan atau pun acuan kepada siswa hanya berupa buku. Buku pegangan hanya menjadi satu-satunya sumber belajar para siswa, pada saat pembelajaran berlangsung pembelajaran pun masih bersifat aspek kognitif dibandingkan dengan aspek psikomotorik dan aspek afektif.

Dilain pihak, pembelajaran IPS sudah seharusnya bisa menciptakan pengembangan siswa yang berkenaan dengan aspek perasaan. Hal ini sangat penting dilatih dari mulai sejak dini mungkin pada siswa sekolah dasar yang di masa akan mendatang bisa bersosialisasi dengan masyarakat sekitar untuk siap menghadapi segala macam permasalahan yang terjadi. Permasalahan dalam pembelajaran IPS tersebut dapat diatasi dengan menggunakan teknologi berbasis komputer yaitu pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan digital storytelling yang memberikan suasana baru kepada para siswa sehingga pembelajaran IPS akan lebih menarik, menyenangkan, tidak akan membuat siswa merasa bosan dan memudahkan pemahaman materi-materi IPS.

Digital Storytelling

Digital Storytelling merupakan sebuah cerita atau media pembelajaran yang dibuat dengan media berbasis komputer yang di kombinasikan dengan gambar, teks, efek suara, musik, dan suara pengisi untuk menceritakan kisah tertentu. Digital storytelling dihasilkan dari sebuah penggunaan teknologi berbasis komputer yang berisi gambar bergerak atau pun animasi yang berdurasi pendek. Digital Storytelling juga bisa di manfaatkan pada membuat animasi stopmotion. Media stopmotion dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar, jika pakar media dan materi menyatakan bahwa media baik dipergunakan dengan tanpa perbaikan atau dirubah. Berdasarkan riset pengembangan pakar materi menyatakan bahwa media dapat dipergunakan dengan perbaikan, hasil tanggapan untuk materi yaitu, diharapkan video disesuaikan dengan silabus IPS Sekolah Dasar. Untuk ahli media menyatakan bahwa media layak digunakan dengan revisi, membuat gambar materi melalui foto yang jelas. Berdasarkan hasil masukan dari pakar tersebut dan telah dilakukannya perbaikan maka media stopmotion berbantuan storytelling berkategori layak digunakan untuk proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Pada media ini berisi gambar-gambar dan sebuah narasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah kisah yang sederhana. Pada umumnya, Digital storytelling ini memiliki durasi sekitar 2-3 menit dan bisa menggunakan sekitar 30 gambar atau foto. Media ini dibuat dengan gambar bergerak dengan foto atau gambar agar pembuatan lebih mudah dan cepat. Pada media Storytelling ini dapat berisi mengenai cerita yang lucu, sedih, informatif dan menghibur para siswa agar tidak bosan dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, Digital storytelling tidak harus rumit justru dalam pembuatan nya yang sederhana jauh akan lebih menarik. Karena prinsip nya adalah pesan yang disampaikan bisa tercapai secara tepat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gary Small (2008) dalam bukunya yang berjudul *IBrain*, ia mengatakan bahwa informasi yang dibaca melalui screen akan lebih bertahan lama dalam memori. Selain itu juga, dengan membaca melalui screen akan memperbanyak proses penyambungan neuron-neuron di otak.

Digital storytelling merupakan strategi dalam penggunaan program aplikasi komputer untuk menceritakan suatu cerita atau kejadian. Pada media ini menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan dengan media cetak. Media ini relatif jauh lebih mudah dan murah untuk terus dikembangkan oleh pihak mengembangkan program pemberdayaan masyarakat. Meskipun Digital Storytelling ini masih berbasis film sederhana akan tetapi daya tarik nya adalah cerita dan gambar yang berasal masyarakat sendiri. Tentunya itu lah daya tarik tersendiri pada media ini. Pembuatan media Digital Storytelling sebenarnya adalah proses pembelajaran, mulai dari mencari ide sampai menyusun dan proses penyampaian kepada siswa.

Literasi Digital Storytelling

Keterampilan dalam berliterasi dapat meningkatkan penguasaan individu terkait dengan media digital baik untuk mengakses, memahami kemudian memperbaharui media digital. Literasi digital sangatlah dibutuhkan di dalam masyarakat, terutama siswa bagi siswa di sekolah dasar untuk meningkatkan mutu dari anak bangsa. Dalam mengetahui sejauh mana perkembangan pemahaman budaya literasi digital pada siswa sekolah dasar melalui digital storytelling. Storytelling merupakan sebuah alat yang sangat efektif dalam penyajian budaya literasi digital. Storytelling juga termasuk alat multimedia yang sangat interaktif yaitu dengan menggabungkan teks, gambar, video maupun animasi yang kemudian di sajikan dengan suara.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Anggita Yuniarti dan Elvira Hoesein Radia (dalam *Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elemen Tari School Students*, 2020) menunjukkan bahwa media digital storytelling sangat layak digunakan dengan validitas rata-rata 90%. Dengan ini, penanaman literasi digital dapat dihadirkan melalui digital storytelling dengan siswa sekolah dasar sebagai sasaran utama dalam pemahaman budaya tersebut. Internet bukan ruang

bermain yang aman bagi anak, tapi mampu menjadi ruang kreativitas dan belajar bila di gunakan dengan cara yang tepat. Itulah mengapa literasi digital menjadi sangat penting untuk diajarkan sejak dini, dengan cara yang menyenangkan. Hal tersebut yang mendorong penelitian ini untuk dilakukan, sebab penelitian literasi digital yang menasar pada anak sekolah dasar sudah sangat banyak, namun yang melihat kemungkinan penerimaan siswa dengan menggunakan digital storytelling, masih sulit ditemukan.

Video pembelajaran stopmotion Digital Storytelling untuk pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Penelitian proses pembuatan media video stopmotion dengan bantuan media digital storytelling pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Kemudian media pembelajaran stopmotion dengan batuan digital storytelling bisa diburning dalam bentuk CD maupun DVD sehingga bisa menjadi pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Untuk teknik pengumpulan data bisa dengan cara pengumpulan dokumen-dokumen serta menggunakan angket yang digunakan untuk merancang desain media serta menilai keterkaitan sebuah media tersebut yang kemudian terus dikembangkan dengan variabel penelitian yang kemudian di bentuk dengan memberikan penilaian media pendidikan, yaitu pada mata pelajaran IPS.

Pengujian media stopmotion dilakukan dengan beberapa langkah yaitu, Langkah pertama uji ialah dengan mengetahui data distribusi normal atau tidak. Menurut Sudjana & Rivai (2015) uji tersebut dengan uji normalitas, uji normalitas bertujuan untuk melihat data yang diolah berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas dilakukan dengan uji kolmogorov smirnov. Langkah Kedua yaitu Uji Hipotesis. Pengujian uji ini berfungsi untuk menganalisis perbedaan motivasi pembelajaran siswa setelah dan sebelum menggunakan media video stopmotion.

Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran IPS Di SD

IPS merupakan salah satu program pendidikan yang disebut sebagai syntetic science, karena dari konsep generalisasi dan temuan karya ilmiah yang ditentukan dan di teliti setelah adanya sebuah fakta yang terjadi berdasarkan kenyataan. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi, modifikasi dari ilmu-ilmu sosial dengan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan pancasila. IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang merupakan pengembangan pengetahuan, sikap, dan sebuah keterampilan sosial dalam membentuk karakter pribadi siswa yang baik. Mata Pelajaran IPS bertujuan mengembangkan sebuah potensi siswa agar lebih paham terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, sehingga memiliki sikap dan mental yang positif terhadap perbaikan segala hal yang akan terjadi, terampil dan teliti dalam mengatasi masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari baik itu yang menimpa diri sendiri maupun orang lain. Mata pelajaran IPS yang mengkaji berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang bersangkutan dengan berbagai isu sosial. Pembelajaran IPS disusun secara sistematis dan komprehensif dalam suatu proses pembelajaran menuju kedewasaan dan kesuksesan siswa dalam kehidupan.

IPS adalah sebuah kajian yang merupakan penyederhanaan dari berbagai konsep ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran IPS tersebut. Pendidikan IPS di SD merupakan sebuah perwujudan dari kedisiplinan berbagai ilmu sosial IPS, sehingga pendidikan IPS ini bukanlah mata pelajaran dengan disiplin ilmu tunggal melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu dan berbagai macam kajian yang dilakukan. Secara garis besar masih saja terdapat guru yang kurang memanfaatkan teknologi. Maka dari itu harus dilakukan sebuah pengembangan dengan berbagai langkah, diantaranya:

1. Melakukan pengembangan dalam sebuah penelitian pendahuluan.
2. Pembuatan proses desain media pembelajaran IPS berbasis gambar dan video.
3. Pengembangan pada produk awal.
4. Tahap revisi.
5. Kemudian finally bahan ajar media jadi.

Penelitian pendahuluan ini meliputi identifikasi kebutuhan pembelajaran, penulisan tujuan pembelajaran, menentukan pengalaman belajar, perumusan materi, penulisan indikator, menyusun strategi pembelajaran dan mengembangkan materi pembelajaran. Dalam proses pembuatan desain dilakukan dengan sangat teliti dan sudah diuji oleh ahli materi. Tahap pengembangan produk awal diuji oleh peneliti dengan hasil layak digunakan atau tidak kemudian dilakukan tahap revisi atau pembenahan sebelum menjadi produk jadi dan diajarkan kepada siswa.

SIMPULAN

Setelah melakukan penelusuran kepustakaan maka artikel ini memberi gambaran literasi digital sangat dibutuhkan sejak dini termasuk siswa sekolah dasar dan penyajian literasi digital melalui digital storytelling bisa menarik minat siswa sekolah dasar untuk memahami literasi digital. Dengan Digital Storytelling sebagai media pembelajaran ini diharapkan para guru terlatih untuk mampu memanfaatkan gambar-gambar digital yang dibentuk dalam media inovatif dalam rangka menciptakan metode belajar yang memudahkan dalam memahami pembelajaran sekaligus menyenangkan bagi siswa sebab berupa gambar-gambar nyata di lingkungan sekitar. Kepentingan bagi siswa, media Digital Storytelling sebagai alat untuk dapat meningkatkan prestasi dan kompetensi sosial siswa. Pesan-pesan moral dan gambar-gambar nyata tentang kehidupan sehari-hari akan dapat merangsang jiwa sosial siswa. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa, media Digital Storytelling ini akan berperan dalam menciptakan ketiga aspek tersebut. Dengan demikian, pembuatan media Digital Storytelling bagi siswa sangatlah penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. (siswa kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar* , 4 (1), 9-20.
- Alawiyah, N., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Pengembangan Alat Seismograf Sederhana Sebagai Media 2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada Pembelajaran Materi IPS di SD. *Journal Civics & Social Studies*, 5(2), 174-180.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Anwar, CR, & Ramadani, P.. Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. *Dalam Seminar Nasional Teknologi Pendidikan (Vol. 1, No. 1, hlm. 82-86)*.
- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. (2018). Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Program Studi Manajemen Informatika. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 81-89.
- Dewi, D. A. P., Wiyasa, I. K. N., & Ganing, N. N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sd Negeri 1 Pejeng Tahun Pelajaran 2013/2014. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 2(1).
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Hilmi, M. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Mandala* , 3 (2), 164-172.
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419-425.
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 197-205.

- Nurhayadi, T., Ritonga, H., & Yusria, Y. (2018). *PENERAPAN METODE STORYTELLING PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 187/X DESA BANGUN KARYA (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi)*.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2016). Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. *In Seminar Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan aspek psikologinya. digilib. mercubuana. ac. id.(online)*.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 2(5)*, 627636.
- Ratri, Y. S. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter, 1(01)*, 1-8.
- Rodiyana, R., & Puspitasari, W. D. (2020). Perspektif Kurikulum IPS Sekolah Dasar Era Digital. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 2, pp. 817-833)*.
- Salsabila, H. U., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 25(2)*, 284-304.
- Sari, I. S. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO STOPMOTION UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IX DI SMPN 10 BANJARMASIN (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB)*.
- Sola, K.. Meningkatkan Konten Digital Dengan Metode Story Telling. *Meningkatkan Konten Digital Dengan Metode Story Telling*.
- Yansaputra, G., & Pangestika, R. R. (2020). Pengembangan Media Stopmotion Berbantuan Storytelling Pada Pembelajaran IPS SD. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan, 12(2)*, 95-104.