

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* PADA MATERI  
UNGKAPAN KATA SANTUN (MAAF, TOLONG, DAN TERIMA KASIH)**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDN  
Pamucatan 02)

**Skripsi**

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



oleh

**AJRIN LESTARI**

**1701488**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS CIBIRU**

**BANDUNG**

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI  
UNTUK UJIAN SIDANG**

**AJRIN LESTARI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* PADA MATERI  
UNGKAPAN KATA SANTUN (MAAF, TOLONG, & TERIMA KASIH)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

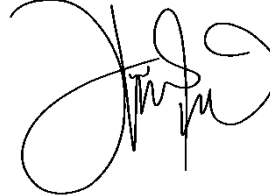
Pembimbing I



**Drs. H. D. Syahrudin, M.Pd.**

NIP 195801231986031001

Pembimbing II



**S. Nailul Muna A, S.Pd., M. Pd.**

NIP 920200419921030201

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Cibiru,

**Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd.**

NIP 197001172008122001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul *“PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING PADA MATERI UNGKAPAN KATA SANTUN (MAAF, TOLONG, & TERIMA KASIH)”* ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, November 2022

Penulis,

Ajrin Lestari

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* PADA MATERI  
UNGKAPAN KATA SANTUN (MAAF, TOLONG, & TERIMA KASIH)**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDN  
Pamucatan 02)

**SKRIPSI**

Oleh

**Ajrin Lestari**

Sebuah laporan penelitian yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Ajrin Lestari

Universitas Pendidikan Indonesia

2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lain tanpa izin penulis.

## MOTTO

*The world is full of kind people.  
If you can't find one, be a kind one.*

*Keep moving forward –anonim.*

Jika semudah itu Allah menciptakan surga dan neraka, langit dan bumi, matahari dan bintang, manusia, tumbuhan, dan hewan. Maka aku yakin, takkan sulit bagi Allah untuk menolong hambaNya sebesar apapun masalah itu.

*Kun Fayakun. –Qs. Yaasin: 82.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Puji dan Syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunianya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga syafaatnya dapat sampai kepada penyusun dan umatnya.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media *Digital Storytelling* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Ungkapan kata santun” yang telah selesai disusun dan siap untuk dipresentasikan. Penyusunan skripsi ini bertujuan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan program Strata 1 (S1) pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru. Semoga skripsi yang telah penyusun buat dapat memberikan manfaat baik bagi penyusun sendiri maupun bagi pihak yang membacanya.

Penyusun menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan. Maka dari itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kedepannya, sehingga skripsi yang disusun dapat lebih memberikan manfaat diberbagai aspek, khususnya dibidang pendidikan dan bermanfaat juga dalam pengaplikasiannya.

Pada kesempatan kali ini, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung dan membantu dalam hal pemberian ilmu pengetahuan untuk menuntaskan studi dan penyusunan penelitian ini. Semoga segala bantuan, dan dukungan, serta bimbingan yang telah diberikan dapat menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT. Aamiin.

Bandung, November 2022

Penyusun

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusun ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusun dapat menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
3. Bapak Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
4. Ibu Dr. H. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
5. Bapak Dr. H. D. Syahrudin, M.Pd. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses pengerjaan skripsi ini.
6. Ibu Syifa Nailul Muna A., S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses pengerjaan skripsi ini.
7. Seluruh dosen beserta staf tata usaha Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
8. Bapak/Ibu Guru SDN Pamuncatan 02 yang telah memberikan izin dan membantu proses penelitian.
9. Orang tua tercinta ayah Jajang Munir dan Bunda Eli Ferawati, serta Kakak Rizal Fauzi dan Adik tercinta Ali Gani Gunadi, yang tiada henti memberikan dukungan dan do'a dalam menyelesaikan skripsi. Semoga Allah senantiasa menjaga kalian.
10. Kakak tercinta Minhatul Maula, Feby Royani, dan Fahmi Rahman Iskandar, yang bersedia dan telah memberikan masukan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
11. Sahabat serta teman tercinta Indah Siti Permatasari, Ratna Hamidah, Retno Wulan Rahmawati, Farerine Fishsuri, Ranti Agustina, Ghanis Lutphatunnisa,

Febryanti Nur Ruhenda, Restu Khoirul Zam-zami, Alfin Alfiora, Dilla Imelga, Reyka Prameswari, Ani Oktaviani, Eli Anateli, Argita Maura, Widia Indriyani, dan Kartina Dea Rizxi, yang menemani dan menyemangati dari sebelum dan sesudah penyelesaian skripsi ini.

12. Teruntuk Pria Anugrah, yang tiada hentinya menemani, memberikan motivasi, masukan, serta bantuan dalam berbagai aspek untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
13. Serta seluruh pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu pada ruang yang terbatas ini, atas partisipasi dan kontribusi yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.  
Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat pahala dan balasan dari Allah SWT serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin.
14. *Last but not least, **I wanna thank me.** I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for feel good, I wanna thank me for feel sad, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna doing something more, I wanna thank me for **just being me at all times.***

Bandung, November 2022

Ajrin Lestari



**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* PADA  
MATERI UNGKAPAN KATA SANTUN (MAAF, TOLONG, &  
TERIMA KASIH)**

**AJRIN LESTARI**

**1701488**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian desain dan pengembangan (D&D) yang mengembangkan media pembelajaran berupa “Digital Storytelling Ungkapan Kata Santun” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar (SD), penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran materi ungkapan kata santun khususnya materi Ungkapan Kata Santun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. Penelitian ini berlandaskan dari pentingnya sebuah media dalam proses pembelajaran, serta kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran berbasis digital sehingga pembelajaran masih disampaikan dengan metode konvensional. Desain dari penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mana tahapannya terdiri dari Analisis (Analysis), Rancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation) dengan melibatkan ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru, dan peserta didik. Hasil uji kelayakan yang diperoleh dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 82,2% (Sangat Layak), penilaian yang dilakukan oleh guru menunjukkan persentase 90% (Sangat Layak), serta penilaian dari peserta didik mendapatkan persentase 85,71% (Sangat Layak).

Kata kunci: Penelitian D&D, Media Pembelajaran, *Digital Storytelling*, Ungkapan kata santun.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL STORYTELLING MEDIA IN  
INDONESIAN SUBJECTS OF POLITE WORD EXPRESSIONS  
MATERIAL**

**AJRIN LESTARI**

**1701488**

**ABSTRACT**

*This study is a design and development research (D&D) that develops learning media in the form of "Digital Storytelling Of Polite Words" in Indonesia class II elementary school (elementary school) subjects, this research aims to develop polite word expressions material learning media, especially The Expression of Polite Words material in Indonesian subjects in elementary school. This research is based on the important role of a media in the learning process, as well as the lack of teacher understanding of digital-based learning media so that learning is still delivered by conventional methods. The design of this study uses the ADDIE model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation involving media experts, teachers, and students. The results of validation obtained from media experts get a percentage of 82.2% (Very Appropriate), assessments conducted by teachers show a percentage of 90% (Very feasible), and assessments from students get a percentage of 85.71% (Very Decent).*

*Keywords: D&D Research, Learning Media, Digital Storytelling, Polite Word Expressions.*

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>LEMBAR HAK CIPTA</b>	
<b>MOTTO</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Spesifikasi Produk .....	6
1.7 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Kesantunan Berbahasa.....	8
2.1.1 Hakikat Kesantunan Berbahasa .....	8
2.1.2 Faktor Penggunaan Bahasa Santun.....	8
2.2 Media Pembelajaran .....	9
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	9

2.2.2	Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	11
<b>2.3</b>	<b><i>Digital Storytelling</i> .....</b>	<b>12</b>
2.3.1	Hakikat <i>Digital Storytelling</i> .....	12
2.3.2	Manfaat <i>Digital Storytelling</i> .....	12
2.3.3	Ciri-ciri <i>Digital Storytelling</i> .....	13
2.3.4	Unsur <i>Digital Storytelling</i> .....	14
2.3.5	Kelebihan dan Kelemahan <i>Digital Storytelling</i> .....	14
2.4	Penelitian Relevan .....	15
2.5	Kerangka Berfikir .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>21</b>
3.1	Desain Penelitian .....	21
3.2	Prosedur Penelitian .....	22
3.3	Partisipan .....	26
3.4	Instrumen Pengumpulan Data .....	26
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6	Analisis Data .....	31
3.7	Penarikan Kesimpulan .....	32
<b>BAB IV HASIL PEMBAHASAN .....</b>		<b>33</b>
4.1	Perancangan Media <i>Digital Storytelling</i> .....	33
4.1.1	Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	33
4.1.2	Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	34
4.2	Pengembangan Media Pembelajaran .....	43
4.2.1	Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	43

4.2.2	Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	55
4.3	Evaluasi .....	62
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>		<b>63</b>
5.1	Simpulan.....	63
5.2	Implikasi .....	64
5.3	Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>66</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>70</b>
<b>LAMPIRAN A ADMINISTRASI.....</b>		<b>70</b>
A1	Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi .....	71
A2	Kartu Bimbingan Skripsi .....	73
<b>LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN.....</b>		<b>73</b>
B1	Lembar validasi Instrumen Penelitian.....	74
B2	Angket Penilaian Ahli Media .....	76
B3	Angket Penilaian Guru .....	80
B4	Angket Penilaian Peserta Didik.....	83
<b>LAMPIRAN C HASIL PENGEMBANGAN MEDIA.....</b>		<b>91</b>
C1	Tampilan Media <i>Digital Storytelling</i> ungkapan kata santun.....	92
<b>LAMPIRAN D DOKUMENTASI .....</b>		<b>102</b>
D1	Dokumentasi Foto Siswa Menyimak <i>Digital Storytelling</i> .....	103
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Data dan teknik yang digunakan.....	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi ahli Media.....	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru.....	29
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa.....	29
Tabel 3.5 Interpretasi Kelayakan .....	31
Tabel 4.1 Hasil Analisis .....	33
Tabel 4.2 Hasil Analisis Silabus .....	34
Tabel 4.3 GBPM .....	38
Tabel 4.4 Penentuan Alur Cerita.....	38
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 4.6 Rekap Penilaian Ahli Media .....	55
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Peserta Didik Shifa dari SDN Nagreg 01 .....	56
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Peserta Didik Avika dari SDN Nagreg 04 .....	56
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Peserta Didik Suci dari SDN Pamucatan 02.....	57
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Peserta Didik Nayla dari SDN Pamucatan 01 .....	58
Tabel 4.11 Rekap Hasil Respon dari Peserta Didik .....	59
Tabel 4.12 Rekap Hasil Perolehan Angket Respon Guru SDN Pamucatan 02 ....	60
Tabel 4.13 Rekap Hasil Respon dari Guru.....	61

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Model ADDIE .....	22
Gambar 4.1 Aplikasi Canva .....	43
Gambar 4.2 Aplikasi Inshot .....	43
Gambar 4.3 Sketsa Canvas ukuran 1:1 .....	45
Gambar 4.4 Latar Canvas.....	45
Gambar 4.5 Komponen Animasi 1 .....	46
Gambar 4.6 Komponen Animasi 2 .....	46
Gambar 4.7 Komponen Animasi 3 .....	47
Gambar 4.8 Meng- <i>input</i> Desain.....	48
Gambar 4.9 Menggabungkan Narasi dan <i>Backsound</i> .....	49
Gambar 4.10 Menambahkan Teks .....	50
Gambar 4.11 Menyelaraskan Durasi Gambar dan Musik.....	50
Gambar 4.12 Proses Menambahkan Efek .....	51
Gambar 4.13 Proses <i>Merender</i> .....	51
Gambar 4.14 Publikasi via Youtube .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
LAMPIRAN A ADMINISTRASI .....	70
LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN.....	73
LAMPIRAN C HASIL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN .....	91
LAMPIRAN D DOKUMENTASI.....	102



## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M. S. (2019). Konsep Pendidikan Multikultural Ki Hajar Dewantara Dalam Perspektif Islam. In *Salatiga: Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*.
- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Abidin, Y. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Angkowo, A. Kosasih, R. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Banaszewski, T. M. (2005). *Digital Storytelling : Supporting Digital Literacy In Grades 4 – 12*. In *Learning* (Issue May). Georgia Institute of Technology.
- Boa-ventura, A. (2010). “Making news with digital stories: digital storytelling as a forma of citizen journalism – case Studies analysis in the U.S., UK and Portugal. *Revista PRISMA.COM*, 7, 239–259.
- Cahyaningrum, F., Andayani, & Setiawan, B. (2018). Kesantunan Berbahasa Siswa dalam Berdiskusi. *Magister Pendidikan Bahasa, Indonesia Universitas Sebelas Maret*, 9(1), 45–54. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26499/madah.v9i1.682>
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 6.
- Heriyana, W., & Maureen, I. yolanita. (2014). Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, VOL 2, No, 1–9*.
- Inra, K. (2019). *Rancang bangun Media Komik Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD*. Kampus Cibiru. UPI.
- Ismail, I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendikia Publisher.

- Jaya, V. A. N. (2016). Pengembangan Multimedia Digital Storytelling sebagai Sarana Penunjang Proses Pembelajaran pada Tema Makananku Sehat dan Bergizi di SD Negeri 12 Purwodadi. (*Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang*).
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Barkeley, CA: Digital Diner Press.
- Lubis, S., Hutabarat, M., & Nasution, M. R. (2019). *Undang Undang Dasar 1945*. 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.31227/osf.io/498dh>
- Nurcipto, Cholifah, I. (2012). Pengaruh Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi My Grandfather Is A Doctor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Mts Negeri Iii Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 1*, 1–7.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, S. (2020). Pemanfaatan Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. *Springer Series on Cultural Computing*, 547–558.
- Putri, A. (2020). Rancang Bangun Media Komik Digital Siklus Air. Kampus Cibiru. UPI.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, inc., Publishers.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. In *Digital Education Review* (Issue 30). <https://doi.org/10.1344/der.2016.30.17-29>
- Rohani, A. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rudhito, M. A. (2019). *Dasar-dasar Penelitian Desain Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH CV. Budi Utama.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.

- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: KENCANA Pranadamedia Group.
- Santosa, P. (2008). Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jakarta: Universitas Terbuka 2008*, 8.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Tanjung, M. A. P. (2013). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 5(3), 1–4.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN MODEL ADDIE*. 11(1), 12–26. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Varaningtiyas, P. (2015). Pengembangan Media Digital Story Telling Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa [Universitas Negeri Semarang]. In *Skripsi*. <http://lib.unnes.ac.id/22422/1/4301411061.pdf>
- Wagiran. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang: UNNES.
- Wakas, J. E., Manullang, J., & Wuwung, O. C. (2020). *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen*. 1(1), 1–9.