

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STORYBOARD THAT*
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VI SDN 3 JUNGJANG**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

NENG RANTI

NIM 1901804

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SERANG DI SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STORYBOARD THAT* TERHADAP
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VI SDN 3 JUNGJANG**

Oleh

NENG RANTI

1901804

Sebuah Skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Neng Ranti

Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang
Januari 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak diperbanyak atau sebagian
Dengan dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Neng Ranti

NIM : 1901804

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Storyboard That* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 3 Jungjang.

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Drs. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D. Tanda tangan

Penguji II : Firman Robiansyah, M.Pd. Tanda tangan

Penguji II : Fatihatusyidah, M.Pd. Tanda tangan



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 30 Januari 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Storyboard That* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SDN 3 Jungjang” telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, 30 Januari 2023

Mengetahui,
Pembimbing I,



Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP. 19790717 200604 1 002

Pembimbing II,



Muhammad Hanif, M.Pd
NIP. 920200419931029101

HALAMAN PERSETUJUAN

NENG RANTI

Pengaruh Penggunaan Media *Storyboard That* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SDN 3 Jungjang

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP. 19790717 200604 1 002

Pembimbing II,



Muhammad Hanif, M.Pd.
NIP. 920200419931029101

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP. 19790717 200604 1 002

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Neng Ranti

NIM : 1901804

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia **Kampus Serang Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA STORYBOARD THAT TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VI SDN 3 JUNGJANG.

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Bebas Hak Royalti Noneklusif** ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :

Pada tanggal :

Yang menyatakan



Neng Ranti

SURAT PERNYATAAN

*Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Storyboard That Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SDN 3 Jungjang**” 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 di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.*

Serang, Januari 2023



Neng Ranti

ABSTRAK

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STORYBOARD THAT* TERHADAP
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VI SDN 3 JUNGJANG**

Neng Ranti

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Di era perkembangan teknologi digital sekarang teknologi dapat digunakan pada dunia pendidikan yang salah satunya digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti temukan di SDN 3 Jungjang pada pembelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah serta sangat jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa jenuh dan bosan saat belajar. Maka perlu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menerapkan website *Storyboard That* dengan fitur utamanya yaitu *characters* didalamnya menyediakan berbagai design grafis yang dapat membantu keterampilan berpikir kritis design inilah yang akan dipakai untuk visualisasi, visualisasi semuanya dapat di tuangkan dalam bentuk komik, hal ini cocok untuk mengajar dalam mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *storyboard that* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi proklamasi kemerdekaan. Pada penelitian ini menggunakan website *storyboard that* beserta 5 soal uraian dengan aspek C4-C6. Penelitian ini *Quasi Experimental Design* berbentuk *Nonequivalent Control Design*. Jumlah sampel yang diambil terdiri dari kelas VI A yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VI B yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data terdiri atas uji prasyarat Uji normalitas, Uji homogenitas, dan Uji Independent Sample T-test. Hasil data Uji Independent Sample T-test pada data pretest $0,539 > 0,05$ dan posttest tersebut nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa IPS antara kelas eksperimen yang menggunakan media *storyboard that* dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah di kelas VI SDN 3 Jungjang.

Kata kunci: Media Storyboard That, Keterampilan Berpikir Kritis, IPS.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING *STORYBOARD THAT* MEDIA ON STUDENTS CRITICAL THINKING SKILLS IN SOCIAL STUDIES OF GRADE VI AT SDN 3 JUNGJANG

Neng Ranti

Elementary School Teacher Education Program, Serang,

Indonesia Education University

In the current era of digital technology development, technology can be utilized in the world of education, one of which is used as a technology-based learning medium. The researcher found that at SDN 3 Jungjang social studies learning still used conventional methods such as lectures and very rarely used instructional media so that students felt bored and bored while studying. So an alternative is needed to overcome this problem, researchers apply the Storyboard That website with its main feature, namely characters. It provides various graphic designs which develop critical thinking skills. The design will be used for visualization that can be put in comic form. This is suitable for learning social studies subjects, especially Historical chapter. This research was conducted to determine the effect of using storyboard media on students' critical thinking skills on the material of the proclamation of independence. In this study using a storyboard website along with 5 description questions with aspects C4-C6. This research is a Quasi Experimental Design research in the form of Nonequivalent Control Design. The number of samples taken consisted of class VI A totaling 22 students as the control class and class VI B totaling 22 students as the experimental class. Data analysis techniques consist of prerequisite tests, normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample T-tests. The results of the Independent Sample T-test data on the pretest data were $0.539 > 0.05$ and the posttest was Sig. (2-tailed) from $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that there are differences in social studies students' critical thinking skills between the experimental class that uses storyboard media and the control class that only uses conventional methods, namely lectures in class VI SDN 3 Jungjang.

Keywords: Media Storyboard That, Critical Thinking Skills, Social studies.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | vii |
| SURAT PERNYATAAN | viii |
| ABSTRAK | ix |
| ABSTRACT | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 5 |
| E. Definisi Istilah | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 7 |
| A. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar | 7 |
| B. Keterampilan Berpikir Kritis | 10 |
| C. Media Pembelajaran..... | 14 |
| D. Media <i>Storyboard That</i> | 17 |
| E. Kerangka Berpikir..... | 28 |
| F. Penelitian yang Relevan..... | 30 |
| G. Hipotesis Penelitian..... | 33 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 34 |
| A. Pendekatan Penelitian | 34 |
| B. Metode Penelitian..... | 34 |
| C. Desain Penelitian..... | 34 |
| D. Hipotesis Penelitian..... | 35 |
| E. Setting Penelitian | 36 |
| F. Populasi dan Sampel | 36 |
| G. Variabel penelitian | 37 |
| H. Prosedur Penelitian..... | 37 |
| I. Instrumen Penelitian..... | 38 |
| J. Teknik Pengumpulan Data..... | 46 |
| K. Teknik Analisis Data..... | 48 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 50 |
| A. Hasil Penelitian | 50 |
| B. Pembahasan..... | 61 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 69 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| A. Kesimpulan | 69 |
| B. Saran..... | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | 71 |
| LAMPIRAN..... | 74 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 KD.KI dan Indikator Materi..... | 9 |
| Tabel 2. 2 Indikator Berpikir Kritis | 11 |
| Tabel 2. 3 Simbol mengatur ukuran rotasi | 22 |
| Tabel 2. 4 Simbol lapisan..... | 23 |
| Tabel 2. 5 Format teks..... | 25 |
| Tabel 2. 6 Contoh tampilan jalan pintas | 25 |
| Tabel 3. 1 Jumlah Siswa..... | 36 |
| Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis | 39 |
| Tabel 3. 3 Rentang Nilai Validasi | 42 |
| Tabel 3. 4 Uji Validasi Pakar mengenai Instrumen Soal | 42 |
| Tabel 3. 5 Uji Validasi Pakar mengenai Instrumen Media | 43 |
| Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas..... | 45 |
| Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas | 46 |
| Tabel 3. 8 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain..... | 49 |
| Tabel 4. 1 Hasil pretestt dan posttest kelas eksperimen pelajaran IPS | 54 |
| Tabel 4. 2 Hasil pretestt dan posttest kelas kontrol pelajaran IPS | 55 |
| Tabel 4. 3 Nilai Pretestt dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 56 |
| Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas dengan Shapiro-Wilk..... | 57 |
| Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas dengan Levene Statistic..... | 58 |
| Tabel 4. 6 Hasil Uji Independent t-test Pretestt | 58 |
| Tabel 4. 7 Hasil Uji Independent t-test Posttest..... | 59 |
| Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Posttest | 60 |
| Tabel 4. 9 Nilai N-Gain score | 60 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Laman <i>storyboard that</i> di pencarian google | 18 |
| Gambar 2. 2 Laman <i>log in</i> di <i>storyboard that</i> | 19 |
| Gambar 2. 3 Tampilan mewarnai karakter..... | 19 |
| Gambar 2. 4 Tampilan <i>pre-set poses</i> | 20 |
| Gambar 2. 5 Tampilan <i>update pose</i> | 20 |
| Gambar 2. 6 Tampilan menambahkan gambar | 21 |
| Gambar 2. 7 Tampilan mengunggah gambar | 21 |
| Gambar 2. 8 Contoh tampilan mengatur ukuran | 22 |
| Gambar 2. 9 Contoh Mengatur Ukuran Rotasi | 22 |
| Gambar 2. 10 Contoh Tampilan Memotong Gambar | 23 |
| Gambar 2. 11 Contoh tampilan menu <i>filters</i> | 24 |
| Gambar 2. 12 Contoh tampilan <i>multi select</i> | 24 |
| Gambar 2. 13 Menambahkan teks..... | 24 |
| Gambar 2. 14 Tampilan cetak | 26 |
| Gambar 2. 15 Tampilan saat <i>slideshow</i> | 26 |
| Gambar 2. 16 Kerangka Berpikir | 29 |
| Gambar 3. 1 <i>Nonequivalen Control Group Design</i> | 35 |
| Gambar 4. 1 Peneliti membagikan link media, username dan password..... | 51 |
| Gambar 4. 2 Siswa memasukkan username dan password | 51 |
| Gambar 4. 3 Tampilan desain panduan penggunaan komik | 51 |
| Gambar 4. 4 Siswa membaca panduan penggunaan komik..... | 52 |
| Gambar 4. 5 Tampilan desain komik | 52 |
| Gambar 4. 6 Siswa Membaca komik | 52 |
| Gambar 4. 7 Siswa mengerjakan kuis teka-teki silang | 53 |
| Gambar 4. 8 Siswa mengerjakan soal uraian | 53 |
| Gambar 4. 9 Diagram Rata-rata pretestt-posttest..... | 57 |
| Gambar 4. 10 Suasana Belajar dengan Media <i>Storyboard That</i> | 62 |
| Gambar 4. 11 Fitur utama <i>characters</i> | 66 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Surat-surat Izin Penelitian | 74 |
| Lampiran 2 Surat Keterangan Dosen Pembimbing..... | 75 |
| Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru | 79 |
| Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru..... | 80 |
| Lampiran 5 RPP Kelas Eksperimen..... | 82 |
| Lampiran 6 Lembar Soal Pretestt dan Posttest | 91 |
| Lampiran 7 Rubrik Pedoman Penskoran | 95 |
| Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen | 98 |
| Lampiran 9 Daftar Hasil Nilai Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 114 |
| Lampiran 10 Hasil Pretestt dan Posttest Siswa..... | 115 |
| Lampiran 11 Perhitungan Uji Validitas, Reliabilitas dan Analisis Data Pretestt dan Posttest (Statistik Deskriptif, Normalitas, Homogenitas, Uji-t, N-Gain)..... | 119 |
| Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian | 124 |
| Lampiran 13 Naskah Media Komik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia | 128 |
| Lampiran 14 Komik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia | 145 |

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah Dan Permasalahan Yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 1-8. <https://doi.org/10.30595/jkp.v3i2.643>.
- Adnyani, K. A. D., Wibawa, I. M. C., & Margunayasa, I. G. (2021). Alternative Energy Sources on Digital Comic Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 61–70. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.34333>.
- Daulay, M. I. (2018). Developing Social Science-History's Comics- Based Learning Media for the Fifth Grade of Primary School In Pekanbaru City. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(1), 15. <https://doi.org/10.24036/008za0002>.
- Desmita, D. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dwiputra, D. F. K., Budiyanto, T. M., Dzakiyyah, T. A., & Iqbal, M. (2020). Textbooks Transformation Into Digital Comics As Innovative Learning Media for Social Science Studies in Junior High School. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 5(2), 9–16. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v5i2.29068>.
- Faiz, F., & Affan, M. (2012). *Thinking Skill: Pengantar Menuju Berpikir Kritis*. Yogyakarta: Suka-pres.
- Febriani, E. F., Suprayitno, I. J., & Purnomo, E. A. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Komik Matematika Berbantuan Aplikasi Storyboardthat Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Materi Aritmatika Sosial SMP kelas VII. Artikel Ilmiah. <http://repository.unimus.ac.id/4726/>.
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., & Lestari, M. A. (2021). The Application Of Comic Media To Improve Literature Ability In Understanding Mathematics Story Problems In Elementary School. Auladuna: *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 168–179. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a5.2021>.
- Hardani, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 22–33. Retrieved from <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7538>.
- Ilhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. (2021). Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3(1), 161–179. <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>.

- Komalasari, I., Ridwan, I. R., & Alfarisa, F. (2020). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS: Studi Literatur. *Didaktika*, 1(1), 26–35. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i1.32597>.
- Lubis, W. (2020). *Developing Teaching Media By Using Storyboard That In Writing Narrative Text For Senior High School Students*. Tesis. Medan: Universitas Negeri Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38349>.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279–284. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375>.
- Nuraida, D. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 51–60.
- Oktaviana, D. L., & Rusnilawati. (2022). Role Playing with Digital Comics in Preventing Bullying and Cyberbullying Behavior in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 603–609. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.53685>.
- Puteri, N. C. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Flash Jenis *Storyboard That* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajar Matematika. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/id/eprint/27047>.
- Rahmawati, I., Hidayat, A., & Rahayu, S. (2016). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Gaya dan Penerapannya. *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM*, 1, 1112–1119.
- Rasyidah, R., & Kusmarni, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Aplikasi StoryboardThat.com Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(2), 105–114. <https://doi.org/10.17509/factum.v9i2.25581>.
- Reyvaldy, M., & Khatimah, K. (2022). Improving Students Writ Writing Skills by Using Storyboard that hat at Junior High. *Borneo Student Research*, 3(3), 3232–3238. Retrieved from <https://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/view/2941>.
- Sanaky, S. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Dipantara.
- Sapriya, S. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shavab, O. A. K., & Gurdjita. (2017). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Calon Guru Sejarah. *Jurnal Candrasangkala*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2883>.

- Shedd, M. (2019). *Storyboard That: an Exciting Edtech Tool That Just got Even Better*. <https://elearningfeeds.com/storyboard-that-an-exciting-edtech-tool-that-just-got-even-better/> 25 September 2022
- Sherman, A. (2012). *StoryboardThat.com*. StoryboardThat. <https://www.storyboardthat.com/> 25 September 2022
- Shifa, M. M., & Supriatna, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle (Tekan Tekan Silang) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang 7. *Jurnal Persada*, V(1), 41–48. <https://doi.org/10.37150/persada.v5i1.1574>.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriati, M. L. (2021). Model Pembelajaran Snowball Throwing dan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Didaktika*, 1(1), 200–211. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i1.42701>.
- Supriatna, E. (2013). Buku Teks Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah untuk Menumbuhkan Berpikir Kritis dan Integratif Siswa di SMA. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 22(2), 1-17. <https://doi.org/10.17509/jpis.v22i2.2187>
- Wahjuningsih, E., Santihastuti, A., Kurniawati, I., & Arifin, U. M. (2020). “Storyboard That” Platform to Boost Students’ Creativity: Can It Become Real? *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012095>.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Yulian, V. N. (2018). Developing Teaching Materials Using Comic Media to Enhance Students’ Mathematical Communication. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 335(1), 012110. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/335/1/012110>.