

PEMANFAATAN APLIKASI *STORYBIRD* DALAM PEMBUATAN CERITA RAKYAT DIGITAL UNTUK GURU SD DI KOTA BENGKULU

Endina Putri Purwandari¹, Andang Wijanarko², Endang Widi Winarni³

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik

³Program Studi Magister Pendidikan Dasar, FKIP
Universitas Bengkulu

¹endinaputri@unib.ac.id

²andangwj@gmail.com

³endangwidi@unib.ac.id

Abstrak: Gerakan literasi sekolah telah menjadi gerakan nasional Indonesia yang seimbang untuk menumbuhkan sikap budi pekerti luhur kepada anak-anak melalui keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis melalui pembelajaran sehingga menjadi pembiasaan. Cerita, dongeng, puisi, prosa, dan drama sebagai media literasi yang mengajarkan karakter hingga menguatkannya menjadi salah satu alternatif membangun dan menyadarkan generasi muda akan karakter yang baik. Media kreatif *Storybird* merupakan *software* komputer untuk mendesain dongeng digital dengan pilihan ilustrasi gambar yang sangat kaya. Guru dapat langsung memilih ilustrasi gambar yang diinginkan, tanpa perlu menjadi seseorang yang ahli dalam menggambar digital. Melalui ilustrasi gambar menjadikan siswa mudah memahami cerita, karena gambar dapat mengkonkretkan hal-hal abstrak yang belum dipahami siswa. Tujuan kegiatan ini, yaitu (1) Meningkatkan keterampilan guru dalam penyusunan cerita rakyat Bengkulu melalui media kreatif *Storybird* untuk mendorong minat baca siswa SD; (2) Meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media kreatif *Storybird* menanamkan karakter dan budi pekerti yang kuat bagi Siswa Sekolah Dasar. Kegiatan ini dilakukan di SD Negeri 08 Kota Bengkulu. Kegiatan ini telah menunjukkan peningkatan kemampuan keterampilan guru Sekolah Dasar dalam pembuatan buku cerita rakyat untuk mendukung pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dari sebagian besar guru-guru berhasil menyelesaikan proyek pembuatan buku cerita sesuai dengan panduan yang telah diberikan di modul.

Kata Kunci: Guru, Sekolah Dasar, Buku Cerita, *Storybird*, Literasi.

Abstract: The school literacy movement has become Indonesian National Movement to improve children attitudes through language skills becomes habituation, such as listening, speaking, reading, and writing. Stories, fairy tales, poetry, prose, and drama as literacy media that teaches characters become the alternatives to strengthen, to build, and to awaken the young generation of good character. *Storybird* creative media is computer software for designing digital tales with a very rich selection of image illustrations. The teacher can

directly choose the illustration of the desired picture, without the need to be someone who is an expert in digital drawing. Through drawing illustrations make students easy to understand the story, because images can concretize abstract things that students have not understood. The purpose of this activity, are (1) improving teacher skills in the preparation of Bengkulu folklore through Storybird creative media to encourage reading interest of elementary students; (2) improving the teachers ability to compile creative media Storybird instills a strong character and character for elementary school students. The partner of this service activity is SD Negeri 08 Kota Bengkulu. This activity has shown an increase in the skills of elementary school teachers in making folklore books to support classroom learning. This is shown by the majority of teachers successfully completing the storybook making project in accordance with the guidelines given in the training module.

Keywords: Teacher, Primary School, Story Book, Storybird, Literacy.

I. PENDAHULUAN

Cerita, dongeng, puisi, prosa, dan drama sebagai media mengajarkan karakter hingga menguatkannya menjadi salah satu alternatif membangun dan menyadarkan generasi muda akan karakter yang baik. Menyusun cerita anak bukan hal yang mudah sebab memerlukan kreativitas tinggi. Buku cerita sebagai media pembelajaran menjadi sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran [1]. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar [2]. Sampai saat ini media interaktif belum berkembang

dengan optimal karena kurangnya penguasaan teknologi oleh para pengajar.

Permendikbud RI No. 23 Tahun 2013 telah meluncurkan gerakan literasi sekolah yang seimbang untuk menumbuhkan sikap budi pekerti luhur kepada anak-anak melalui keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis melalui pembelajaran sehingga menjadi pembiasaan [3]. Agar program literasi dapat dilaksanakan secara seimbang dan komprehensif maka haruslah memperhatikan kecerdasan majemuk dari setiap siswanya [4]. Selain itu, juga dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang relevan, yaitu pendekatan klarifikasi nilai (*values clarification approach*) serta berbagai media. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi nilai-nilai mereka sendiri dan nilai-nilai orang lain. Selain itu, pendekatan ini juga membantu peserta didik untuk mampu mengkomunikasikan secara jujur dan terbuka tentang nilai-nilai mereka sendiri kepada orang lain dan membantu peserta didik dalam menggunakan kemampuan berfikir rasional dan emosional dalam menilai perasaan, nilai dan tingkah laku mereka sendiri.

Storybird merupakan sarana untuk membuat cerita visual dalam waktu yang singkat. Dengan karya seni dan ilustrasi dan animasi yang terpilih dari berbagai kreator seni di dunia, *storybird* dapat dibuat oleh penulis dari segala usia untuk mengubah gambar menjadi sebuah cerita yang segar dan mengasyikkan [5]. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa kegiatan peningkatan kemampuan guru dalam menyusun cerita anak yang kreatif, terutama pada cerita rakyat Bengkulu diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa

dalam belajar. Untuk itu diperlukan suatu alternatif pembelajaran menggunakan media kreatif Storybird yang dapat memuat cerita rakyat Bengkulu dengan nilai-nilai budi pekerti yang kuat untuk siswa sekolah dasar dan dapat diakses oleh seluruh sasaran dengan efektif, komprehensif, dan berkesinambungan.

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: (1) Bagi siswa SD Negeri 08 Kota Bengkulu, memperoleh pemahaman dan pengalaman belajar contoh-contoh teladan karakter dan budi pekerti yang langsung diperoleh dari cerita rakyat Bengkulu sebagai budaya lokal; (2) Bagi guru dapat meningkatkan kemampuan, keahlian, dan pemahaman dalam mengintegrasikan media kreatif storybird untuk mewujudkan implementasi kurikulum 2013, dan pembudayaan budi pekerti; dan (3) Bagi sekolah, meningkatkan mutu pendidikan khususnya profesionalisme Guru dan terwujudnya pembudayaan karakter di sekolah.

II. LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Menurut Suryabrata [6] metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (mahasiswa), dengan maksud agar proses interaksi antara pengajar dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna baik melalui perangkat keras maupun perangkat lunak sehingga dapat meningkatkan dan efisiensi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang

disengaja, bertujuan dan terkendali. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (mahasiswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai [7].

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media [8], di antaranya: a) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, b) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik pelajar, d) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar. e) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Berbagai hasil penelitian Way [9] menunjukkan bahwa media yang paling efektif digunakan untuk mencapai mutu pendidikan dalam memasuki era globalisasi sekarang ini adalah dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, teknologi ICT berperan pada, (1) Pertama, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikan (efek emosi). (2) Kedua, membekali kecakapan siswa untuk menggunakan teknologi. Dengan mengintegrasikan TIK sebagai sumber belajar didalam kelas reguler, akan memberikan cara-cara inovatif siswa untuk belajar. Paparan ini, didukung oleh kerangka kerja serta implementasi relevan jika potensi ICT dapat direalisasikan. *Learning environment framework* (DLE) mendukung hal ini karena memberikan kemampuan pada pengajar dalam konteks apa kelas mereka harus terlihat dan terasa seperti sebuah kemauan untuk mendorong siswa untuk menggunakan teknologi sebagai alat belajar yang kuat.

B. Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto [2] media kreatif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh media kreatif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, animasi, dan lainnya. Media kreatif merupakan kombinasi lebih dari satu media, seperti audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video yang dapat dikontrol dan dioperasikan oleh pengguna.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan yang dapat merangsang, memengaruhi, dan mendorong untuk kegiatan belajar siswa. Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.

C. Storybird

Storybird adalah sebuah program yang didesain untuk membuat cerpen agar menjadi sebuah cerpen yang indah dan menarik minat pembacanya [10]. Di dalam aplikasi ini sudah terdapat kumpulan gambar-gambar yang siap untuk disusun menjadi sebuah cerita. Selain untuk menarik minat pembacanya, *storybird* juga berfungsi sebagai salah satu sarana pengembangan diri yaitu bercerita. Jadi pengarang bisa menyusun ceritanya semenarik mungkin dengan gambar-gambar yang sudah tersedia. Di dalam aplikasi *storybird* ini sudah ada aturan jenis cerita sesuai golongan usia pembaca. Bentuk pengemasan cerita dalam *storybird* ini seperti buku cerita biasanya, yang terdiri dari cover berupa judul, isi dan sinopsis dari cerita tersebut.

Bagi pembaca dapat melihat sinopsis cerita yang akan dibaca terlebih dahulu sebelum membaca keseluruhan dari cerita yang dipilih dengan mudah.

Storybird ini adalah hasil pengembangan teknologi yang berbentuk seperti buku *online* yang mudah diakses dan bertujuan sebagai salah satu media pengajaran yang dikemas dalam bentuk yang menarik, mudah dibuat dan mudah untuk diakses sewaktu-waktu [5]. Dengan adanya *storybird* ini diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar agar bisa berjalan dengan menarik dan lebih kondusif lagi. *Storybird* ini sangat bermanfaat terutama untuk guru yang mengharapkan dalam proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton, selain itu dengan *storybird* siswa akan menjadi lebih ingin tahu tentang apa yang disampaikan oleh guru.

III. METODE

Metode kegiatan ini berupa pendampingan pada guru-guru di SD Negeri 08 Kota Bengkulu. Guru dibimbing untuk menerapkan hasil karya sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Storybird* untuk menyusun buku cerita rakyat dan penanaman budi pekerti bagi siswa.

Media kreatif *Storybird* merupakan media menuangkan cerita melalui gambar dan ilustrasi yang beragam serta sangat kaya. Guru dapat membuat cerita rakyat Bengkulu atau membuat cerita yang mengaitkan materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan karena guru tidak hanya bercerita secara langsung tanpa media. Guru akan mendongeng dengan cara yang menarik dan menyenangkan dengan ilustrasi gambar yang beragam. Guru dapat langsung memilih ilustrasi gambar yang diinginkan, tanpa perlu menjadi seseorang yang ahli dalam menggambar digital. Melalui ilustrasi gambar menjadikan siswa mudah

memahami cerita, karena gambar dapat mengkonkretkan hal-hal abstrak yang belum dipahami siswa. Tahapan pelaksanaan ditempuh dalam kegiatan ini sebagai berikut:

1) Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PPM. Beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu koordinasi internal oleh tim pelaksana untuk mendiskusikan kegiatan, pelaksanaan, rencana operasional, pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota. Selain itu juga mendiskusikan pembuatan lembar presensi, lembar angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, pelaksanaan, publikasi, dokumentasi, dan sebagainya.

2) Pelaksanaan

Tahap ini adalah kegiatan pelaksanaan untuk para guru Sekolah Dasar. Pelaksanaan ini mencakup beberapa hal berikut:

a) Penyajian materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan program *Storybird* untuk pembuatan buku cerita dongeng digital. Penyajian ini dialokasikan dalam 2 hari tatap muka. Pada hari pertama kegiatan berupa teori yakni pengenalan program dan *tools Storybird*, pembuatan cover buku, penyisipan teks, pembuatan isi buku, pengaturan dan tata konten. Pada hari kedua kegiatan berupa praktek pembuatan media kreatif *Storybird* untuk menanamkan budi pekerti. Pada hari kedua ini peserta dapat langsung berdiskusi dengan pemateri untuk meningkatkan pemahaman materi dan berbagi pengalaman.

3) Penugasan Praktek

Pada akhir teori setiap diberikan tugas praktek sesuai dengan materi yang disajikan untuk menggali pemahaman materi dan memacu

keaktivitas dalam berkarya. Guru diberikan tugas untuk membuat media kreatif. Tim mendampingi, memandu, mengarahkan, dan memberikan solusi yang timbul dari permasalahan pada penugasan praktek.

4) Evaluasi dan Penyempurnaan Karya media kreatif *Storybird* oleh Tim

Pada akhir kegiatan, media kreatif *Storybird* yang telah dibuat oleh guru dikumpulkan dan disempurnakan oleh tim untuk dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar di kelas. Hal ini bertujuan untuk menyempurnakan karya media media kreatif *Storybird* yang dihasilkan guru, sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengajar di kelas.

5) Refleksi

Pada akhir kegiatan tim melakukan refleksi hasil dan guru memberikan evaluasi akan. Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya mereka.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan buku cerita ini dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau yang diberikan, pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa sehingga siswa tidak bosan dan tidak pasif. Materi yang telah disusun mencakup kompetensi dan materi pembelajaran untuk menumbuhkan sikap budi pekerti luhur kepada anak-anak melalui keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis melalui pembelajaran sehingga menjadi pembiasaan.



Gambar 1. Ketua tim sedang menyampaikan tujuan kegiatan



Gambar 2. Peserta sedang mencoba membuat buku cerita menggunakan program komputer *Storybird* melalui perangkat komputer.



Gambar 3. Peserta menyimak penjelasan tim

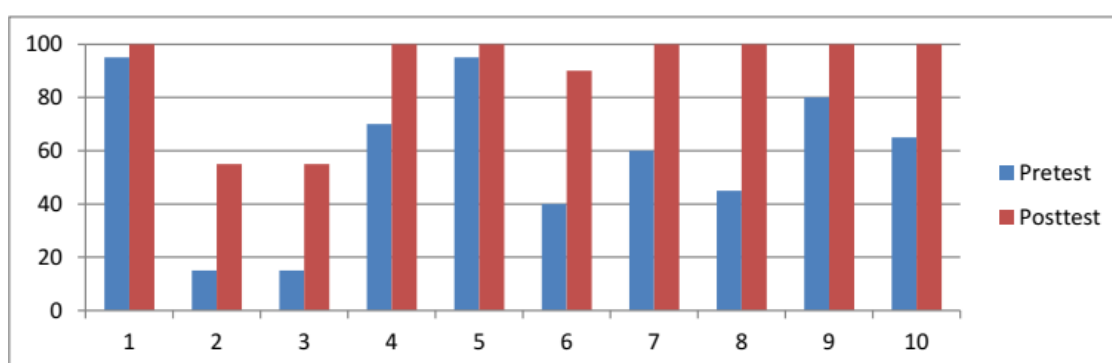


Gambar 4. Peserta sedang membuat buku cerita yang diakses melalui *handphone* atau perangkat seluler, dan tim melakukan pendampingan

Pada saat kegiatan ini, peserta sangat bersemangat dan memberikan apresiasi yang positif. Hal ini dikarenakan SDN 08 Kota Bengkulu mendapatkan program sebagai sekolah literasi. Melalui program aplikasi yang telah diajarkan ini, maka setiap guru dapat mengembangkan sendiri cerita rakyat secara digital dan cepat. Selama kegiatan pelatihan ini semua guru secara aktif terlibat mengakses program aplikasi melalui perangkat komputer maupun perangkat *handphone* mereka sendiri. Selama kegiatan dilakukan evaluasi di awal kegiatan dan di akhir untuk mengukur aspek pencapaian tujuan dan penyelenggaraan kegiatan. Evaluasi proses dan hasil dilakukan dengan angket tanya jawab, dan observasi. Sedangkan evaluasi aspek

penyelenggaraan dilakukan dengan pemberian angket.

Pembelajaran yang menggunakan integrasi teknologi cerita rakyat digital dalam mata pelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dipahami. Interaksi dalam kelas juga mengkaitkan pengalaman langsung melalui visualisasi, karena visualisasi adalah cara yang baik dalam memahami dan meningkatkan pengetahuan yang lebih lama dalam ingatan dan lebih berkesan. Pada saat pelaksanaan tim melakukan pretes dan postes untuk mengetahui pengetahuan guru mengenai buku cerita rakyat digital dengan menggunakan *Storybird* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.



Gambar 5. Grafik peningkatan kemampuan guru setelah pelaksanaan kegiatan

Kegiatan ini dihadiri oleh 20 guru di SDN 08 Kota Bengkulu yang terdiri dari guru kelas mulai kelas 1 sampai dengan kelas 6, kepala sekolah, dan staf IT. Hasil pretes dan posttest guru dapat dilihat pada gambar 5. Berdasarkan hasil pretes dan posttest tersebut dapat diketahui beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Terdapat peningkatan sebesar 5 % dari 95% pada saat pretest menjadi 100% pada posttest, dengan pernyataan sangat setuju bahwa komputer adalah salah satu media pembelajaran yang efektif.
- 2) Terdapat peningkatan sebesar 40 % dari 15% pada saat pretest menjadi 55% pada posttest,

dengan pernyataan sangat setuju untuk tenaga kependidikan pada menggunakan media komputer dan menggunakan program Power Point untuk mendukung pembelajaran di kelas.

- 3) Terdapat peningkatan sebesar 40 % dari 15% pada saat pretest menjadi 55% pada posttest, untuk pernyataan sudah mengetahui cara pembuatan Power Point untuk mendukung pembelajaran di kelas.

- 4) Terdapat peningkatan sebesar 30 % dari 70% pada saat pretest menjadi 100% pada posttest, untuk pernyataan sangat setuju bahwa penyajian

gambar atau foto-foto mendukung media pembelajaran di kelas.

5) Terdapat peningkatan sebesar 5 % dari 95% pada saat pretest menjadi 100% pada posttest, yang menyatakan sangat setuju bahwa media buku cerita dapat menumbuhkan sikap budi pekerti luhur kepada anak-anak melalui keterampilan berbahasa.

6) Terdapat peningkatan sebesar 50 % dari 40% pada saat pretest menjadi 90% pada posttest, yang menyatakan sangat setuju bahwa guru kelas pernah menyajikan gambar-gambar yang berhubungan dengan penumbuhan budi pekerti dengan menggunakan Buku Cerita Rakyat.

7) Terdapat peningkatan sebesar 40 % dari 60% pada saat pretest menjadi 100% pada posttest, yang menyatakan sangat tidak setuju bahwa buku cerita hanya cocok sebagai hiburan saja.

8) Terdapat peningkatan sebesar 55 % dari 45% pada saat pretest menjadi 100% pada posttest, untuk pernyataan sangat setuju bahwa media buku cerita dapat menumbuhkan sikap budi pekerti luhur kepada anak-anak.

9) Terdapat peningkatan sebesar 20 % dari 80% pada saat pretest menjadi 100% pada posttest, dengan pernyataan sangat setuju untuk menggunakan buku cerita menjadikan siswa lebih fokus dalam penumbuhan budi pekerti siswa di sekolah.

10) Terdapat peningkatan sebesar 35 % dari 65% pada saat pretest menjadi 100% pada posttest, dengan pernyataan sangat setuju bahwa program aplikasi buku cerita dapat memudahkan pelaksanaan program penumbuhan budi pekerti siswa secara luas dan guru banyak yang belum mengetahui cara pembuatan buku cerita melalui aplikasi komputer seperti Storybird.

Berdasarkan hasil tes tersebut menunjukkan bahwa mayoritas guru setuju menggunakan media

Storybird dalam pembelajaran dan setuju bahwa penumbuhan sikap budi pekerti luhur merupakan tanggung jawab bersama. Umumnya guru hanya menggunakan komputer sebagai media tayang materi pembelajaran melalui PowerPoint saja. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Feng-Liu, 2016).

Melalui kegiatan ini telah menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan aplikasi *Storybird* untuk membuat multimedia interaktif sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif. Hal ini ditunjukkan dari hasil proyek buku cerita yang dibuat oleh guru. Guru-guru berhasil menyelesaikan proyek pembuatan buku cerita sesuai dengan panduan atau petunjuk yang telah diberikan di modul.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Materi kegiatan ini mencakup kompetensi dan materi pembelajaran tentang cara pembuatan buku cerita mulai dari *cover* buku, isi cerita, dan penutup buku cerita rakyat Bengkulu untuk meningkatkan dan mendorong minat baca siswa SD. Seluruh tujuan tersebut sudah terakomodasi dalam buku cerita yang disusun oleh tim. Para guru dapat mengedit dan menyesuaikan dengan materi sehingga dapat menjadi sumber belajar. Pihak mitra mengharapkan agar kegiatan serupa perlu diadakan kembali. Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi guru dan membantu dalam penyampaian materi di kelas untuk meningkatkan minat baca siswa SD.

Kegiatan ini telah menunjukkan peningkatan kemampuan keterampilan guru Sekolah Dasar dalam pembuatan media Storybird untuk mendukung pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dari hasil proyek multimedia interaktif

yang dibuat oleh guru. Para guru dapat mengedit dan menyesuaikan dengan materi sehingga dapat menjadi sumber belajar. Pihak mitra mengharapkan agar kegiatan serupa untuk meningkatkan keterampilan guru perlu diadakan dan dikembangkan lebih lanjut lagi dan dapat menjangkau sekolah lain tidak hanya Sekolah Dasar saja, namun dapat bermanfaat lebih luas lagi.

REFERENSI

- [1] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). 2016. Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- [2] Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Gava Media. Yogyakarta.
- [3] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia. 2015. Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Jakarta.
- [4] Alper, Basak, Nathalie Henry Richie, Fanny Chevalier, Jeremy Boy, Metin Sezgin. 2017. Visualization Literacy at Elementary School. ACM ISBN 978-1-4503-4655-9. May 2017, Denver, USA. <http://dx.doi.org/10.1145/3025453.3025877>
- [5] Cambridge. 2017. The Digital Teacher: How to complete your Storybird. Cambridge English Language Assessment. Cambridge University, England.
- [6] Suryabrata Sumadi. 2002. Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- [7] Feng Liu, Jih-Lian Ha. 2016. Effects of Teachers Information Literacy on Lifelong Learning and School Effectiveness. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 2016, 12 (6) 1653-1663. Doi:10.12973/Eurasia.2016.1575a ISSN 1305-8225 <http://iserjournals.com/journals/ejmste>
- [8] Sadiman, Arif S, dkk. 2009. Media Pendidikan. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- [9] Way, Jenni. 2007. A framework for analyzing ICT adoption in Australian primary schools. University of Western Sydney: Australasia Journal of Educational Technology.
- [10] Storybird. 2018. Storybird Manual Book. United States of America. <http://www.storybird.com>