

Workshop Pembuatan Storybook Tokoh Sejarah Joko Songo Di Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kabupaten Karanganyar

Jahid Syaifullah, Anditha Sari

Politeknik Indonusa Surakarta

Politeknik Indonusa Surakarta

*Email Corresponding Author: jahid@poltekindonusa.ac.id

Abstrak: Pembelajaran sejarah sering dianggap pembelajaran yang kurang menarik oleh generasi milenial. Pembelajaran sejarah memiliki peranan untuk menghasilkan generasi yang dapat mengambil pembelajaran dan meneladani kisah para pahlawan. Strategi menciptakan proses pembelajaran sejarah yang efektif dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Buku cerita atau storybook merupakan salah satu media pembelajaran alternative yang berisi rangkuman peristiwa berupa gambar yang menjelaskan detail setiap peristiwa melalui nilai-nilai intrinsik yang dibangun berdasarkan data dan fakta yang terjadi di lapangan. Pembuatan storybook dengan menggunakan Adobe Indesign merupakan penyederhanaan konsep tutur serta narasi sejarah yang panjang menjadi sebuah ringkasan cerita dalam bentuk foto yang bercerita. Hasil dari pengabdian ini adalah didapatnya kriteria perancangan storybook dengan gaya visual, storyline, dan ilustrasi yang diminati target audience. Pembuatan Storybook berdasarkan kriteria desain yang diminati generasi milenial Gerakan Pramuka Kwartir Karanganyar. Nilai edukasi dapat tersampaikan kepada anggota melalui media hiburan modern sehingga membuat anggota pramuka lebih mengapresiasi dan memahami nilai sejarah melalui edukasi yang disampaikan.

Kata Kunci: Sejarah, Media Pembelajaran, Adobe Indesign

Abstract: History learning is often considered less interesting learning by the millennial generation. History learning has the role of producing generations who get lessons and examples from the stories of heroes. Strategies to create an effective history learning process can be done by used appropriate learning methods. Storybook is an alternative learning media that contains a summary of events in the form of images that explain the details of each event through intrinsic values that are built based on data and facts that occur in the field. Make a storybook using Adobe Indesign is a simplification of the concept of speech and a long historical narrative into a story summary in the form of a storytelling photo. The result of this activity is the acquisition of storybook design criteria with a visual style, storyline, and illustrations that are of interest to the target audience. Storybook creation is based on design criteria that are of interest to millennial generation of the Karanganyar Kwartir Scout Movement. Educational values can be conveyed to members through modern entertainment media so that scout members appreciate and understand historical values more through the education delivered

Keywords: History, Learning Media, Adobe Indesign

Pendahuluan

Mempelajari sejarah dan mengingat masa lampau sering dianggap sebagai sesuat yang kurang bermanfaat bagi generasi milenial yang mengedepankan logika. Generasi milenial merupakan generasi kelahiran tahun 1980an sampai tahun 2000, dimana generasi ini meemiliki resolusi yang baru untuk melaksanakan pengembangan diri agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik pada generasi-generasi sebelumnya, meskipun generasi ini lebih menjadikan diri sendiri sebagai bahan perhatian utama. Tak jarang, akhirnya pada generasi ini lebih banyak di temukan sikap narsis pada generasi-generasi sebelumnya. Pada tahun 2017, sudah tercatat ada 56 juta generasi milenial yang sudah bekerja dan sedang mencari pekerjaan. Sedangkan, hanya 53 juta Gen

X dan 41 juta Baby Boomers yang ada di dunia profesionalisme atau dunia kerja. Intinya, generasi milenial sudah mulai mendominasi dunia kerja di negara manapun. Seperti dikutip dari Mashable, generasi milenial tidak tertarik dengan iklan televisi dan media cetak yang hanya dianggap cocok untuk generasi tua. Ke depan iklan produk melalui content video di internet maupun digital marketing lainnya akan menjadi sebuah keharusan. (Nurmuhlisna, 2019)

Pembuatan media pembelajaran yang menyenangkan dan memikat generasi milenial menjadi keharusan bagi pendidik, dalam upaya memberikan pembelajaran kepada siswa. Pendidikan sejarah dihadapkan kepada sebuah tantangan baru dunia digital, dimana sumber-sumber sejarah di dominasi oleh bukti fisik maupun artefak pada zaman dahulu. Pendidikan sejarah hadir ditengah-tengah gelombang generasi millennial yang melihat kehadirannya seperti melihat hasil foto analog masa lalu, pada kertas film yang buram, samar-samar dan sama-sekali tidak menarik bagi mereka. Pendidikan sejarah dalam bentuk materi sejarah yang diajarkan sebagai pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah dari tingkat dasar sampai tingkat menengah menjadi basi bagi mereka. Jangan salahkan mereka, karena mereka tidak pernah meminta untuk lahir di era millennial. Mereka adalah generasi yang terpapar oleh gelombang teknologi berbasis virtual. Pendidikan sejarah harus mampu melakukan reorientasi dan transformasi, transformasi filosofis dalam bidang kurikulum, materi, metode dan media pembelajaran sejarah serta bentuk evaluasi pembelajaran sejarah. (Asmara, 2018).

Pembuatan *storybook* merupakan langkah dalam memberikan pembelajaran kepada generasi milenial, terutama mengenai sejarah-sejarah local di daerah. *Storybook* merupakan ringkasan praktis dalam sebuah peristiwa yang di hadirkan dalam sebuah bentuk buku yang menghadirkan gambar sebagai komponen isi utama di dalamnya (N. Agustina, 2016). Buku pembelajaran yang menarik, akan lebih mudah difahami dan dimengerti oleh anak didik terutama generasi milenial. *Storybook* lebih mengedepankan elemen visual gambar daripada elemen text. Visual gambar merupakan sebuah media komunikasi yang berupa grafis. Kemajuan teknologi dan semakin banyaknya tren inovasi mengenai dunia visual, semakin memperkaya model *storybook* yang akan di berikan kepada siswa. Mereka tidak hanya sekedar membaca caption, namun juga di ajak berimajinasi mengenai peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau dalam sebuah bentuk penafsiran mereka. memberikan pembelajaran dan nilai-nilai norma adat masyarakat selain tanggung jawab dan peran orang tua di rumah, juga menjadi tugas pendidik di lingkungan sekolah dan sekitar mereka. oleh sebab itu, media pembelajaran pembantu seperti *storybook* sangat di perlukan dalam upaya menanamkan nilai-nilai pembelajaran dan norma adat masyarakat di benak generasi milenial (Lestari et al., 2020).

Sejarah local yang terjadi di setiap daerah, perlu dijadikan nilai pembelajaran bagi generasi muda di daerah tersebut. Di daerah Karanganyar khususnya, generasi muda perlu meneladani perjuangan Sembilan orang dalam mendukung kemerdekaan republik Indonesia di sekitar Jawa Tengah, khususnya di daerah karesidenan Surakarta yang terdiri dari wilayah Kota Surakarta, Kab. Boyolali, Sukoharjo, Karanganyar, Wonogiri, Sragen dan Klaten. Kisah perjuangan Sembilan pemuda dalam mendukung kemerdekaan di ceritakan dalam sebuah sejarah dengan istilah pahlawan 'Joko Songo'.

Dengan meletusnya revolusi kemerdekaan Indonesia tanggal 17 Agustus 1945, lahir berbagai macam badan perjuangan di Surakarta. Berbagai macam badan perjuangan itu di antaranya adalah pasukan Alap-alap, pasukan Garuda, pasukan IPI, pasukan BPRI, PESINDO, pasukan rakyat, dan lain sebagainya. Pasukan Alap-Alap ini sebelum Perang Kemerdekaan sudah tersebar di sekitar Kota Solo. terutama di Kabupaten Karanganyar dan di daerah Kecamatan Karang Pandan. Matesih. Karena daerah ini memang dipersiapkan dan digunakan sebagai daerah basis gerilya bila sewaktu-waktu Belanda masuk menduduki kota Kabupaten Karanganyar. (Puspitasari et al., 2019).

Peranan gerakan Pramuka daerah, dalam hal ini gerakan Pramuka Kwartir Cabang Karanganyar dalam memberikan edukasi kepada generasi milenial di tuntut memberikan proses kreatifitas dan inovasi dalam membuat buku sakunya. Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Karanganyar sebagai wadah pembinaan generasi muda di Kabupaten Karanganyar membuat kegiatan-kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan disesuaikan dengan jenjang usia dan perkembangan zaman. Usia 7-10 tahun disebut Pramuka Siaga, usia 11-16 tahun disebut Pramuka Penggalang, usia 17-20 tahun disebut Pramuka Penegak, usia 21-25 tahun disebut Pramuka Pandega dan yang berusia diatas 26 tahun adalah anggota dewasa. Gerakan Pramuka adalah Gerakan Kepanduan Nasional Indonesia sebagai organisasi pendidikan nonformal yang mengisi dan melengkapi pendidikan di lingkungan keluarga dan di lingkungan sekolah, yang dibentuk atas dasar kesadaran dan keinginan masyarakat untuk membantu pendidikan. Gerakan Pramuka sebagai salah satu wadah pembinaan generasi muda adalah satu-satunya badan yang ditugaskan untuk menyelenggarakan pendidikan diluar sekolah dan diluar keluarga dengan menerapkan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan yang pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan, kepentingan dan perkembangan bangsa serta masyarakat Indonesia (Kwarnas, 2019).

Penulis membuat program pengabdian berupa workshop pembuatan *storybook* bagi pemula yang akan berorientasi buku cerita perjuangan joko songo oleh Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Karanganyar supaya masyarakat terutama kaum muda mendapat informasi dan edukasi tentang kisah perjuangan pahlawan joko songo dan dapat meneladani dan memberikan pemahaman betapa pentingnya Gerakan Pramuka dalam membentuk karakter kaum muda Indonesia serta memperkenalkan keberadaan kepramukaan di Kabupaten Karanganyar sehingga Pramuka mampu menjadi pilihan orang tua untuk pendidikan anaknya di luar lingkungan sekolah dan keluarga.

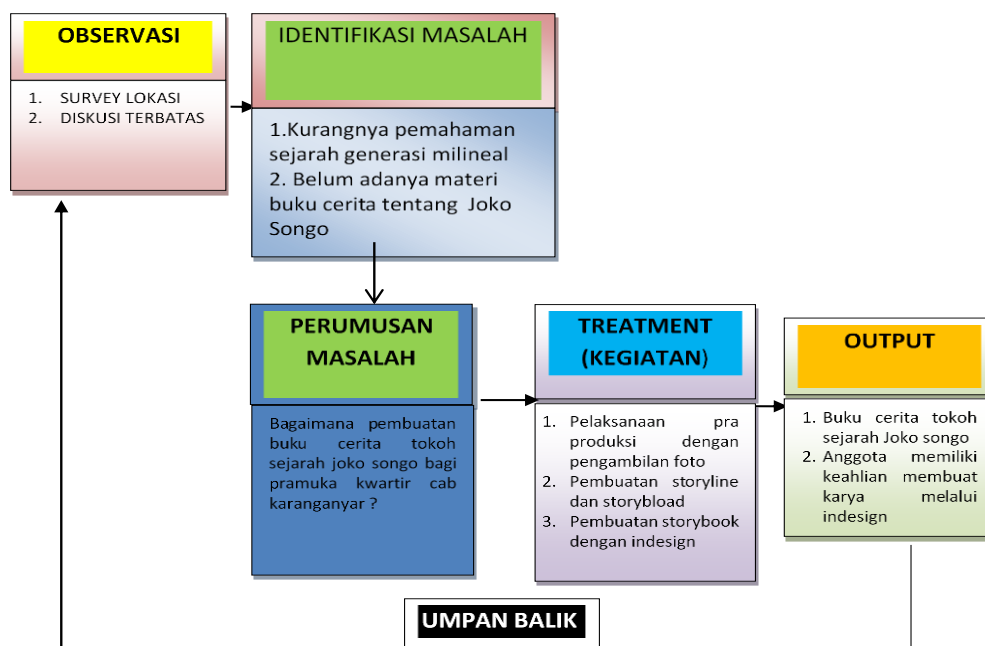
Metode

Dari sisi teknologi dalam praktek pembelajaran proses penyampaian materi memanfaatkan perangkat-perangkat teknologi seperti komputer, LCD, kamera dengan pendampingan bersama antara tim pengabdian beserta mahasiswa. Sebelum tim terjun langsung mengadakan pelatihan dan pendampingan terhadap para anggota gerakan Pramuka daerah, terlebih dahulu mahasiswa dibekali dengan pengetahuan praktis yang bersesuaian dengan kebutuhan khalayak

Pelaksanaan kegiatan workshop dimulai dengan pencarian masalah seputar pemahaman dan peneladanan kisah-kisah heroik pahlawan yang berjuang di daerah dalam upaya memberikan solusi sekitar rendahnya pemahaman generasi milenial tentang makna sejarah. Solusi yang di tawarkan

yakni pemberian materi melalui buku cerita bergambar yang berisi ringkasan cerita perjuangan pahlawan joko songo di daerah karanganyar.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pembuatan buku cerita di bagi menjadi 3 tahapan, yakni tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Kegiatan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di kwartir gerakan pramuka Karangnyar di laksanakan selama dua (2) hari, yakni di kantor Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Karanganyar, di lanjutkan dengan hari kedua di daerah Mahkutoromo-Desa Dopleng-Desa Ngemplak-Desa Plosorejo, dan finish dibalai desa Matesih



Bagan 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Kegiatan pengabdian hari pertama dalam tahapan pra produksi di laksanakan pada tanggal 10 September 2020,yang berisi pelatihan kegiatan pra produksi pembuatan *storybook* yang dimulai dengan pengenalan pembuatan mock up/Dummy, pengenalan elemen *storybook* baik itu elemen grafis, elemen text, ataupun bahkan invisible elemen dan di lanjutkan dengan pengenalan jenis kertas, ukuran kertas,bahkan ukuran ideal sebuah buku cerita. Elemen grafis di perkenalkan model gambar utama,gambar pendukung, garis, bentuk, tekstur ruang,dan warna. Sedangkan elemen text di perkalkan tipe-tipe font, jenis font, ukuran font, dan penyajiannya ke dalam sebuah buku cerita seperti headline,standfirst, initia caps, artwork, footer, kicker, callouts, dan lain sebagainya. Sedangkan pengenalan invisible elemen, di perkenalkan tipikal kolom, ukuran kolom, grid system, margin, bahkan ukuran kertas. (García Reyes, 2013)

Pelaksanaan kegiatan produksi dalam pengabdian ini dilaksanakan secara estafet dengan cara pengambilan gambar di beberapa lokasi dengan kegiatan napak tilas perjuangan joko songo di Karanganyar. Sebelum pengambilan gambar, perencanaan cerita menjadi kunci dalam runtutan serangkaian peristiwa. Perencanaan di mulai dengan penentuan tema dan peristiwa di masing-masing daerah, riset mendalam dengan sumber sejarah, yang terakhir adalah menentukan pemandangan, karakter, seni, budaya, dan portrait. Napak tilas di mulai dari daerah Mahkutoromo,

di lanjutkan dengan pengambilan gambar di daerah Dopleng, Daerah Ngemplak,, Daerah Plosorejo, dan terakhir di daerah Matesih. Kegiatan pengambilan gambar di sesuaikan dengan peristiwa joko songo pada waktu itu. Di wilayah Dopleng dan Pablengan terjadi pertempuran yang tidak seimbang antara pasukan Belanda melawan Tentara Pelajar yang tergabung dalam pasukan Alap-Alap. Bukan hanya dari jumlah pasukan namun dari sisi persenjataan. Bahkan rombongan tentara Belanda juga terlihat menggunakan panser. Sejarah tersebut dinarasikan dalam bentuk gambar oleh peserta dalam bentuk dokumentasi drama gerak dan suasana.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan dan pendampingan pada kegiatan pembuatan buku cerita ini menekankan bahwa penggunaan alat yang canggih dan mahal, bahkan sekelas profesional pun belum menjamin hasil gambar yang baik pula. Dengan menggunakan peralatan yang sederhana, jika di guankan dengan cara yang benar dan situasi yang tepat, maka akan menghasilkan karya fotografi yang menarik, dan informative yang sesuai degan kebutuhan dan tujuan yang akan di capai dalam sebuah buku cerita. Pelaksanaan kegiatan workshop pembuatan *storybook* dibagi menjadi 3 tahapan, yakni tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Kegiatan secara keseluruhan dilaksanakan selama 2 hari di daerah Karanganyar meliputi kantor kwarcab gerakan pramuka Karanganyar, hingga daerah Karangpandan dan Matesih sebagai tempat pengambilan gambar yang akan dijadikan sumber cerita perjuangan joko songo.

Pelaksanaan kegiatan pra produksi di laksanakan dalam bentuk workshop. Penyampaian materi seputar dasar-dasar layout di berikan kepada peserta hingga meracik elemen isi menjadi pusat perhatian kegiatan pelatihan hingga penentuan deskripsi produk (Rayogi, 2016). Tahap proses pembuatan buku cerita bergambar pada langkah awal yang harus dilakukan adalah dengan mengumpulkan data mengenai kisah perjuangan pahlawan joko songo tersebut, kemudian membuat *storyline*, *storyboard*, dan pembuatan sketsa ilustrasi dari setiap adegan cerita yang telah dibuat. Pembuatan *storyboard* bertujuan menjaga urutan kisah perjuangan joko sogo urut dan konsisten sesuai dengan data yang di peroleh saat wawancara bersama dengan beberapa sumber sejarah. *Storyline* tersebut dibuat dengan mengacu kepada bukti buku sejarah daerah yang di buat Pemkab Karanganyar dan di perkuat artefak yang berada di sekitar Tugu joko songo di wilayah Karanganyar. Setelah *storyboard* selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan dan penuatan karakter para pahlawan joko songo. Konsep karakter joko songo tersebut menggunakan gaya ilustrasi semi-realis model latar tahun 1940an-1950an seperti pada terjadinya peristiwa tersebut. Perancangan ini tetap mempertahankan ciri khas visual dari tokoh joko songo yaitu dari karakter dan pakaian yang menyesuaikan dengan budaya 9 pahlawan tersebut, di antaranya: Lakstoto, Moeryoto, Roesman Lilik, Soeprijadi, Soenarto, Slamet, Soekoto, Salam Hasyim, dan Waloeoyo(GKR Bambang Hadijokowaluyo).

Produk ini berbentuk karya *storybook*, *storybook* ini bernama “JOKO SONGO” yang dimana nama judul ini di ambil dari kisah heroic pahlawan di daerah Karanganyar yang diharapkan dengan adanya *storybook* ini sebagai tempat mengulasnya sejarah di daerah Karanganyar sebagai proses peneladanan untuk generasi milenial. Utuk membuat karya. *Storybook* ini berisi kisah perjuangan

pahlawan joko songo di daerah karanganyar, dibutuhkan pemahaman sejarah yang kuat dalam setiap rencana pengambilan gambarnya.

Storybook JOKO SONGO mempunyai nilai pembelajaran dalam setiap rubrikasinya seperti kisah perjuangan dari pelaku perjuangan, tokoh perjuangan beserta filosofi, dan segala yang berhubungan dengan perjuangan. Storybook ini mempunyai 10 rubrik dengan total halaman 40 halaman dan mempunyai rubrik diluar tema perjuangan yang bersifat pelengkap dan variatif, gunanya agar pembaca juga dapat mendapat informasi diluar kisah pahlawan dan membuat pembaca tidak akan bosan dengan isi storybook.

Storybook ini menggunakan bahan/matrial kertas art papper 120grm untuk isi dan bahan ivory 150grm untuk cover dan back cover, ber ukuran A4 (21x29.7cm) dengan tampilan full color. Cover storybook akan dilakukan proses finishing dengan laminasi menggunakan bahan doff agar menimbulkan kesan elegant dan menarik. Storybook ini akan di desain layaknya storybook anak muda dengan desain vector, vixel maupun flat design agar gaya desain mampu mengimbangi isi dari storybook ini yang mengangkat kisah dan juga terdapat visualisasi berupa foto. Isi dari storybook ini akan mempunyai 2 kolom dalam 1 halamannya, 2 kolom tersebut akan beisikan berita atau tulisan agar setiap halaman dapat memberikan kesan white space dalam desain. Kesan white space akan dibuat agar setiap halaman mempunyai ruang kosong, ruang kosong berfungsi untuk memfokuskan pembaca pada isi dalam halaman tersebut, hal itu mempermudah untuk menyampaikan informasi kepada pembaca



Gambar 1. Workshop penjelasan proses produksi storybook

Kegiatan produksi dalam pelaksanaan pengabdian ini dilakukan di lapangan dengan rute terminal mahkutoromo hingga daerah kecamatan matesih dengan protocol kesehatan yang ketat dalam pengawasan petugas puskesmas wilayah matesih. Di tanggal 11 September 2020, penulis melakukan pengambilan foto bersama Pramuka Cabang Karanganyar yang di damping mahasiswa di daerah Mahkutoromo sampai dengan wilayah Matesih untuk memenuhi kebutuhan stok gambar dalam majalah dengan dibantu oleh Anditha Sari sebagai rekan team untuk pengambilan foto, karena pada daerah Mahkutoromo hingga wilayah Matesih terdapat banyak rekam jejak kisah

perjuangan pahlawan Joko Songo. Penulis menelusuri daerah Mahkutoromo-Desa Doplang-Desa Ngemplak-Desa Plosorejo, dan finish dibalai desa Matesih. Pengambilan gambar dibagi menjadi dua cara, yaitu pengambilan gambar secara cut to cut dan candid. Pengambilan gambar cut to cut ditujukan kepada scene yang berskrip, atau bagian dari drama(U. Agustina, 2014).



Gambar 2. Proses pra produksi

Setelah melakukan tahapan pra produksi dan produksi, penulis melanjutkan pembelajaran ke tahap pasca produksi pada waktu selepas pengambilan gambar. Penulis melihat kembali hasil foto dan mulai seleksi foto untuk melakukan editing foto, dari mulai pengaturan cahaya, kontras dan cropping dengan aplikasi photoshop. Selain ini penulis melakukan perencanaan layouting *storybook* agar mempermudah pada saat mendesain dengan menggunakan adobe Indesign. Langkah berikutnya dalam kegiatan pasca produksi yaitu fitur fisik yang ada kaitannya dengan bentuk fisik *storybook* termasuk ukuran *storybook* dan ukuran kertas yang dipakai, jenis kertas, jumlah halaman, serta gaya pencetakan (glossy, dof, laminated, embossed, engrave). Penentuan ini erat kaitannya dengan biaya cetak dan akan mempengaruhi anggaran. Langkah berikutnya merupakan proses pencetakan yang melibatkan proses pewarnaan, pemotongan, pencetakan, pelipatan, penjilidan dan jadwal cetak. (Imran, 2012)

Kesimpulan

Pembuatan media bahan ajar yang menarik menjadikan proses pembelajaran kian efektif. Produksi media pembelajaran dalam bentuk *storybook* perjuangan joko songo di wilayah Kabupaten Karanganyar dilaksanakan dalam tiga tahap pembelajaran yakni tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Tahapan pra produksi dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 10 September 2020 bertempat di kantor kwartie cabang gerakan pramuka karanganyar. Pada tahapan Pra-Produksi dilaksanakan pembelajaran persiapan dalam memproduksi sebuah buku cerita. Tahap ini meliputi penentuan ide, melakukan strategi konsep perancangan majalah, penyusunan *storyline*, hingga pelaksanaannya di lapangan. Perencanaan terhadap tata layout yang meliputi beberapa aspek penting seperti typografi, fotografi, ilustrasi dan elemen-elemen yang tidak terlihat seperti margin dan grid begitu juga dengan elemen teks yang merupakan bagian penting untuk diperhatikan.

Tahap produksi merupakan kelanjutan dari pra produksi. Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data berupa foto dan bahan tulisan, kemudian dilanjutkan dengan penulisan artikel.

Produksi dilaksanakan pada hari Rabu Tanggal 11 September 2020 bertempat di daerah Mahkutoromo hingga ke wilayah Matesih dalam upaya menelusuri rekam jejak pahlwaan joko songo.

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dari seluruh rangkaian proses pembuatan *storybook* joko songo meliputi proses penyuntingan foto (editing) yang akan di tuangkan ke dalam buku cerita, di lanjutkan dengan layout dengan menggunakan adobe indesign, revisi dan naik cetak. Penataan layout dan pengarahannya merupakan bagian terpenting karena dengan adanya pengarahan pada penataan dapat memudahkan para pembaca saat membaca *storybook* karena memiliki sebuah alur tersendiri yang akan diingat oleh pembacanya dan dapat menjadi pembeda dengan karya *storybook* yang lain.

Ucapan Terima Kasih

Dengan terlaksananya kegiatan workshop pembuatan *storybook* dengan menggunakan adobe indesign dalam upaya memperkenalkan tokoh pahlawan joko songo ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Kurniadi Maulato, S.Sos, M.Si yang telah memberikan izin serta akses dukungan serta seluruh staff kwartir cabang gerakan pramuka karanganyar beserta seluruh peserta dari pramuka penegak/pandega Karanganyar sehingga acara workshop pembuatan *storybook* ini dapat terlaksana dengan lancar tanpa halangan suatu apapun.

Referensi

- Agustina, N. (2016). Pelatihan penerapan electronic stroybook dalam meningkatkan kemampuan berbicara di yayasan perguruan birrul waalidain. *Jurnal Abdimas*, 3(1), 7–11.
- Agustina, U. (2014). *ANALISIS PRODUKSI BERITA MAJALAH INTERNAL (Proses Produksi Berita Majalah Swaracinta Dompot Dhuafa pada Rubrik Kabar Pemberdayaan) Skripsi*.
- Asmara, Y. (2018). Seminar Nasional Sejarah ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang. *Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi Industri 4.0*, 216–227.
- García Reyes, L. E. (2013). 濟無 No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Imran, H. A. (2012). Media Massa, Khalayak Media, The Audience Theory, Efek Isi Media, dan Fenomena Diskursif (Sebuah Tinjauan dengan Kasus pada Surat Kabar Rakyat Merdeka). *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, Vol. 16 No(1), 47–60. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jskm/article/viewFile/160103/11>
- Kwarnas. (2019). *Rencana Strategis Gerakan Pramuka 2019-2024*.
- Lestari, A. T., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2020). Pengembangan media *storybook* pic-pop berbasis budaya lokal Palembang untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(1), 91. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i1.2326>
- Nurmuhlisna, A. (2019). Modernisasi Dan Teknologi : Penggunaan Teknologi Untuk Media Pembelajaran Di Generasi Millennial Dalam Pendidikan Modern. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 567–576.
- Puspitasari, D., Andayani, A., & Hastuti, S. (2019). Struktur Cerita Dan Nilai Kepahlawanan Dalam Cerita Rakyat Di Kabupaten Karanganyar Sebagai Materi Ajar Di Sekolah Menengah Pertama. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.20961/basastra.v6i1.37655>
- Rayogi, R. P. (2016). *Perancangan Digital Interactive Storybook Bertema Ritual Kebersihan Harian Anak Usia 9-10 Tahun*. 5(2). <http://repository.its.ac.id/77215/>