



**Pengembangan Video Pembelajaran
Pendidikan Karakter Berbasis Dongeng
untuk Raudhatul Athfal**

Maryana¹, Sudaryono²

MAN Insan Cendikia Muaro Jambi¹, MPBSI Universitas Jambi²
maryana.cendikia@gmail.com

Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Februari 2018
Disetujui April 2018
Dipublikasikan Mei 2018

Abstrak

Perkembangan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan video pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan fabel untuk RA dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: 1) hasil validasi draf ahli diperoleh nilai 80% memenuhi syarat sangat layak dengan Keputusan Tidak perlu direvisi 2) Hasil validasi para ahli media diperoleh nilai 78,8% yang memenuhi syarat layak dengan keputusan yang perlu direvisi, dan revisi telah dilakukan, 3) hasil validasi ahli material diperoleh sebuah Nilai 80% memenuhi syarat sangat layak dengan keputusan tidak perlu direvisi; (2) Keefektifan pembelajaran berbasis video berdasarkan fabel untuk program pengujian RA, meliputi uji coba seorang guru yang memperoleh nilai 92% berkualifikasi sangat efektif dalam menyampaikan pendidikan karakter material; (3) penggunaan pembelajaran berbasis video berdasarkan uji coba lapangan, meliputi: 1) uji coba individu diperoleh 84,7%, 2) uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 80%, 3) kelompok percobaan memperoleh nilai 80% Memenuhi syarat sebagai pembelajaran video yang bagus dan video ini bisa digunakan oleh peserta didik secara individu maupun klasik.

Kata kunci: pembelajaran video, pendidikan karakter, dongeng

Abstract

The development of research results shows that: (1) the process of developing fable-based character education learning videos for RA is carried out in several stages, namely: 1) the results of the validation of the expert draft obtained a value of 80% fulfilling the very feasible requirements with Decision No need to be revised 2) Results of validation media experts obtained a value of 78.8% who met the eligibility requirements with decisions that need to be revised, and revisions have been made, 3) the results of expert material validation obtained a Value of 80% fulfilling the very feasible requirements with the decision not to be revised; (2) The effectiveness of learning-based video-based learning based on fables for RA testing programs, including the trial of a teacher who has a 92% qualification score is very effective in delivering material character education; (3) the use of learning-based video-based learning based on field trials, including: 1) individual trials obtained 84.7%, 2) small group trials obtained a value of 80%, 3) the experimental group obtained 80% score Qualified as learning good video and this video can be used by students individually or classically.

Keywords: video learning, character education, fairy tales

PENDAHULUAN

Bercerita pada hakikatnya adalah penyampaian pesan kepada anak, sehingga cara bercerita menjadi sangat penting agar cerita yang diberikan dapat benar-benar sampai kepada anak. Tujuan dari cerita itu dapat diulangi dengan memberikan pertanyaan pada akhir cerita, sehingga saat ada seorang anak menjawab atau berkomentar dengan bahasa anak, anak dapat menyampaikan maksud yang ingin disampaikannya.

Dalam kaitan dengan perkembangan anak, untuk merancang sebuah program, pendidik harus memahami terlebih dahulu potensi rata-rata yang dimiliki anak pada setiap aspek. Hal ini bertujuan untuk membuat program yang tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti merancang kegiatan bercerita dengan berdongeng untuk mengenalkan karakter anak di Raudhatul Athfal (RA).

Memahami isi cerita khususnya dongeng jenis binatang merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai anak. Dalam praktiknya di lapangan pembelajaran bercerita belum diajarkan secara tepat hal ini disebabkan: **Pertama**, kurangnya profesionalisme guru dalam mengembangkan media pembelajaran padahal untuk menjadi profesional seorang guru dituntut untuk memiliki lima hal: 1) guru mempunyai komitmen pada siswa dan proses belajarnya, 2) guru menguasai secara mendalam bahan/mata pelajaran yang diajarkannya serta cara mengajarnya kepada siswa, 3) guru bertanggung jawab memantau hasil belajar siswa melalui berbagai cara evaluasi, 4) guru mampu berfikir sistematis tentang apa yang dilakukannya dan belajar dari pengalamannya, dan 5) guru seyogyanya merupakan bagian dari masyarakat belajar dalam lingkungan profesinya. *Educational Leadership* (1993:1) dalam (<http://adeyoihan.blogspot.co.id/20013> diakses, 17 Januari 2015).

Kedua, masih ada guru yang belum sepenuhnya mengimplementasikan pendidikan karakter. Pendidikan karakter harus dilaksanakan secara efektif dalam pembelajaram setiap jenjang pendidikan, agar terciptanya pendidikan yang kondusif dan kondisi moral yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Pendidikan karakter memang terdengar sederhana, namun sulit untuk dilakukan. Hal ini pun banyak diakui oleh para guru yang sukar untuk menyisipkan pendidikan. Karakter dalam setiap materi pelajaran yang disampaikan.

Ketiga, masih ada guru yang menganggap bahwa peran media dalam proses pembelajaran hanya terbatas sebagai alat bantu semata dan boleh diabaikan manakala media itu tidak ada di sekolah. Padahal, guru harus memahami bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, melainkan saling berhubungan dengan

komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Hal itu karena media pembelajaran pada dasarnya merupakan bagian integral dari keseluruhan komponen pembelajaran anak. Tanpa media, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif.

Ada beberapa alasan penting dalam pengembangan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis cerita dongeng untuk Anak. **Pertama**, video pembelajaran pendidikan berbasis dongeng adalah media yang menarik, sehingga bermanfaat bagi pembelajaran bercerita. **Kedua**, video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng menyimpan misi penting dan mulia, yakni mencetak generasi-generasi unggul yang tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian positif seperti jujur, disiplin, kreatif, memiliki hasrat juang yang tinggi, bertanggung jawab, pantang menyerah, memiliki jiwa kepemimpinan, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mencapai misi tersebut, guru hendaknya memiliki cara dan teknik mengajar yang tepat agar peserta didik merasa nyaman dan semangat dan menjadi lebih baik. **Ketiga**, Isi dongeng penuh dengan ajaran moral dan nilai didik yang tinggi, sehingga dengan mendalami dan mengapresiasi dongeng tersebut dapat bermanfaat bagi kehidupan peserta didik kelak, dan dapat dijadikan upaya pembentukan karakter yang sesuai dengan moral bangsa. Dalam konteks pembelajaran, fungsi utama cerita bagi anak adalah bahwa pembelajaran bercerita dapat memberi kesenangan, kegembiraan, dan kenikmatan dengan pengembangan imajinasi, pengalaman baru, pengembangan wawasan menjadi perilaku insani, pengalaman, pengembangan bahasa, pengembangan kognitif, pengembangan kepribadian juga pengembangan sosial anak. **Keempat**, media pembelajaran yang berupa video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng dapat menarik anak untuk mengembangkan daya imajinasinya.

Dalam praktik bercerita, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut: 1) pemilihan tema dan judul yang tepat, anak-anak menyukai hal-hal yang fantastis, aneh, yang membuat imajinasinya “menari-nari”, 2) waktu penyajian, anak-anak memiliki kemampuan yang masih terbatas sehingga dengan mempertimbangkan daya pikir, kemampuan berbahasa, dan daya tangkap anak, 3) suasana yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi, 4) teknik bercerita, guru harus mengasah keterampilannya dalam bercerita, baik dalam olah vocal, olah gerak, bahasa, komunikasi, dan ekspresi, 5) mengkondisikan anak, konsentrasi merupakan syarat tercapainya tujuan bercerita, sehingga suasana konsentrasi harus diciptakan sebelum dan selama anak-anak mendengarkan cerita, 6) tahap membuka cerita, yaitu dengan menimbulkan rasa ingin tahu dan minat anak terhadap cerita, 8) mengakhiri cerita dan evaluasi, hal ini

dilakukan untuk mengetahui sejauh mana anak menangkap cerita yang telah diberikan, (Kemendikbud, 2012:1-20).

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimanakah proses pengembangan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng untuk RA?
2. Bagaimanakah keefektifan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng untuk RA?
3. Bagaimanakah penggunaan produk pengembangan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng untuk RA?

TUJUAN PENGEMBANGAN

1. Proses pengembangan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng untuk RA.
2. Keefektifan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng untuk RA.
3. Penggunaan produk pengembangan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng untuk RA.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Sanjaya (2012:57) menjelaskan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan.

Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Hamalik, dkk (1994:87) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Kriteria Pemilihan Media dalam Proses Pembelajaran

Arsyad (2009:74) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa **kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik** adalah sebagai berikut:

- 1) ketepatan dengan tujuan pengajaran;
- 2) bahan pengajaran bersifat fakta, prinsip dan mudah dipahami;
- 3) media mudah didapat setidaknya mudah dibuat oleh guru dan biayapun terjangkau dan mudah digunakannya;
- 4) adanya keterampilan guru dalam menggunakannya;
- 5) tersedia waktu untuk menggunakannya.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat mempergunakan, video, film, televisi, atau gambar yang dapat memberi informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih kongret.

Panji dalam Sanjaya (2012:124) mengelompokkan media pembelajaran sebagai berikut:

KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1. Audio	- pita audi (rol atau kaset) - piringan audio - radio (rekaman siaran)
2. Cetak	- buku teks terprogram - buku pegangan/manual - buku tugas
3. Audio-Cetak	- buku latihan dilengkapi kaset - gambar/poster (dilengkapi audio)
4. Proyek Visual Diam	- film bingkai (<i>slide</i>) - film rangkai suara (berisi pean verbal)
5. Proyek Visual Diam dengan Audio	- film bingkai (<i>slide</i>) suara - film rangkai suara
6. Visual Gerak	- film bisu dengan judul (<i>caption</i>)
7. Visual Gerak dengan Audio	- film suara - video/VCD/DVD
8. Benda	- benda nyata - model tiruan (<i>make up</i>)
9. Komputer	- media berbasis komputer: CAI (<i>Computer Assisted Intrucktional</i>) dan CMI (<i>Computer Managed Instructional</i>)

Pendidikan Karakter

Megawangi (dalam Najib, 2016:62) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif pada lingkungannya. Agib (2015:36) mengartikan pendidikan karakter

adalah upaya yang terencana untuk menjadikan peserta didik mengenal, peduli, dan menginternalisasikan nilai-nilai sehingga peserta didik berperilaku sebagai Insan Kamil.

Dongeng

Dongeng merupakan cerita khayal semata yang sulit dipercaya kebenarannya. Ceritanya berisikan hal-hal yang ajaib, aneh, dan tidak masuk akal (Danandjaja, 1994:83).

Menurut Aqib (2015:108) dilihat dari isi dan pelakunya, dibedakan atas:

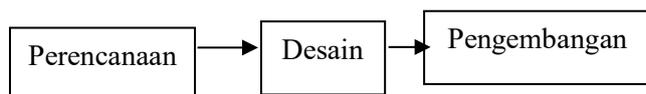
- a) Fabel, yaitu dongeng yang tokohnya diperankan oleh binatang contoh: Kancil dan Buaya
- b) Sage, yaitu dongeng yang mengandung iker sejarah
Contoh: Perjuangan Pangeran Diponegoro.
- c) Mite, yaitu dongeng yang mengandung iker kepercayaan.
Contoh: Nyi Roro Kidul.
- d) Parable, yaitu dongeng yang mengandung iker pendidikan.
Contoh: Malin Kundang.
- e) Epos, yaitu dongeng yang mengandung iker kepahlawanan.
Contoh: Mahabrata dan Ramayana.
- f) Legenda, yaitu dongeng yang berkaitan dengan asal-usul suatu tempat.
Contoh: Terjadinya Gunung Kelut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengujin keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2013: 297). Penelitian dan Pengembangan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (*software* atau video). Tujuan akhir dari penelitian ini adalah video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng untuk Raudthatul Atfal.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Alessi dan Trollip, yang terdiri dari tiga fase yakni *palnning*, *design*, dan *development* (Alessi dan trollip 2001 dalam Sofyan 2010:94). Secara garis besar tahapan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Model Alessi dan Trollip's (2001)



Perencanaan

perencanaan, meliputi: menggambarkan ruang lingkup, mengidentifikasi karakter peserta didik, merumusan batasan, memprediksi pembiayaan proyek, menghasilkan dokumen perencanaan, menentukan dan mengumpulkan sumber, mendefenisikan tampilan dan menentukan subjek evaluasi produk.

Desain

Perancangan, meliputi: mengembangkan gagasan, mendesain tindakan dan menganalisis konsep, membuat uraian program pendahuluan, mempersiapkan *prototype*, menciptakan alur tindakan dan *storyboard*, membuat catatan-catatan tindakan, dan menentukan subjek untuk menilai produk;

Pengembangan

Pengembangan, meliputi: mempersiapkan skenario, melakukan pengkodean terhadap bagian-bagian produksi, menciptakan rangkaian cerita berdasarkan *storyboards*, mempersiapkan efek audio dan visual, dan pengambilan gambar.

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini, yaitu angket, observasi, dan wawancara.

ANALISIS DATA

Uji Ahli

Data dihitung menggunakan rumus sebaga berikut:

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{Jawaban x bobot tiap pilihan}}{n \times \text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria Pengambilan Keputusan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keputusan
80% - 100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
66% - 79%	Layak	Perlu revisi kecil

56% - 65%	Kurang layak	Perlu revisi cukup besar
0% - 55%	Sangat tidak layak	Perlu diulang

Uji Efektifitas

Data dihitung menggunakan rumus sebaga berikut:

$$\text{Nilai Keefektifan} = \frac{\text{Jawaban x bobot tiap pilihan}}{n \times \text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria Keefektifan

NO	Tingkat Pencapaian	Klasifikasi
1.	80% - 100%	Tinggi/ Sangat Efektif
2.	66% - 79%	Sedang/Efektif
3.	56% - 65%	Rendah/Kurang Efektif
4	0% - 55%	Tidak Efektif

Uji Penggunaan

Data dihitung menggunakan rumus sebaga berikut:

$$\text{Nilai Aktivitas} = \frac{\text{Jawaban x bobot tiap pilihan}}{n \times \text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria Aktivitas Siswa

Presentase	Kriteria
80% – 100%	Sangat Baik
60% – 79%	Baik
40% – 59%	Cukup Baik
20% – 39%	Kurang Baik
0% – 19%	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN

Data Ahli Rancangan Pembelajaran

Validasi ahli rancangan pembelajaran video pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk dilanjutkan pada kegiatan produksi media. Nilai kelayakan angket tanggapan ahli rancangan pembelajaran sebesar 80%. Tingkat pencapaian 80%-100% dikualifikasi sangat layak dengan keputusan tidak perlu direvisi.

Kelayakan rancangan tersebut menurut ahli rancangan telah memenuhi kriteria aspek yang dinilai pada angket tanggapan ahli rancangan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli rancangan pembelajaran, maka rekomendasi oleh ahli media pembelajaran terhadap video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng disetujui untuk diujicobakan pada penelitian

Data Ahli Media Pembelajaran

Validasi ahli media pembelajaran produk video pembelajaran dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada kegiatan produksi video dan uji coba lapangan. Nilai kelayakan angket tanggapan ahli media pembelajaran sebesar 78.8%. Tingkat pencapaian 60%-79% dikualifikasi layak dengan keputusan perlu revisi kecil. Atas nilai kelayakan tersebut, pengembang melakukan revisi pada beberapa bagian yang disarankan oleh ahli media pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran, maka rekomendasi oleh ahli media pembelajaran pada produk video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng disetujui untuk langsung digunakan pada penelitian.

Data Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi pembelajaran produk video pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk dilanjutkan pada kegiatan produksi video dan uji coba lapangan. Nilai kelayakan angket tanggapan ahli media pembelajaran sebesar 80%. Tingkat pencapaian 80%-100% dikualifikasi sangat layak dengan tidak perlu revisi. Walaupun sangat layak namun ada beberapa item yang disarankan, mengacu pada perbaikan redaksi kalimat perntaan dalam angket tanggapan, seperti aspek yang dinilai pada item 7, 9 dan 10. Berdasarkan Hasil validasi ahli materi pembelajaran, maka rekomendasi oleh ahli media pembelajaran pada produk video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng disetujui untuk langsung digunakan pada penelitian.

DATA UJI COBA LAPANGAN

Hasil Uji Coba Guru

Uji coba lapangan yang dilakukan adalah guru TK Al-Huda Desa Senaung Kecamatan Jambi Luar Kota. Jumlah skor kriteria keefektifan pada uji coba guru sebesar 92%. Tingkat pencapaian 80% - 100%, maka klasifikasi hasil uji coba pada rentang ini sangat efektif.

Berdasarkan komentar saran guru tersebut komentar guru pada video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng ini sangat baik, dan bisa dinyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut juga tidak luput dari usaha yang harus dilakukan pengembang untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sesuai komentar dan saran yang telah diberikan oleh ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng.

Hasil Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, Dan Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba perorangan dilakukan pada 3 orang anak secara perorangan. Jumlah skor pada angket observasi aktivitas anak diperoleh nilai sebesar 84.7%. Tingkat pencapaian 80%-100% dengan kriteria sangat baik. Artinya kualifikasi hasil uji coba perorangan sangat baik.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 orang anak TK Al-Huda Desa Senaung Kecamatan Jambi Luar Kota. Jumlah skor pada angket observasi aktivitas anak diperoleh nilai sebesar 80%. Tingkat pencapaian 80%-100% dengan kriteria sangat baik. Artinya kualifikasi hasil uji coba kelompok kecil sangat baik.

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 10 orang anak TK Al-Huda Desa Senaung Kecamatan Jambi Luar Kota. Jumlah skor pada angket observasi aktivitas anak diperoleh nilai sebesar 80%. Tingkat pencapaian 80%-100% dengan kriteria sangat baik. Artinya kualifikasi hasil uji coba kelompok besar sangat baik.

Respon anak-anak atas pertanyaan yang telah diajukan pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat dinyatakan bahwa pendidikan karakter dalam video pembelajaran adalah saling menyayangi, berbicara sopan, tidak boleh saling mengejek, tidak boleh sombong, selalu berbuat baik, dan saling memaafkan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dapat dinyatakan bahwa video pendidikan karakter berbasis dongeng sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian uji coba lapangan membuktikan bahwa video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng sangat baik digunakan untuk media pembelajaran di RA.

SIMPULAN

Proses pengembangan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu a) perencanaan: b) perancanganc) pengembangan Hasil validasi rancangan, ahli media dan ahli materi dapat dinyatakan proses pengembangan video pembelajaran sangat layak digunakan dalam penelitian. Keefektifan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng berdasarkan hasil uji coba lapangan meliputi uji coba guru diklasifikasikan sangat efektif. Penggunaan produk video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng berdasarkan hasil uji coba lapangan meliputi: 1) uji coba perorangan, hasil uji coba kelompok kecil dan 3) uji coba kelompok besar dinyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran pendidikan karakter berbasis dongeng untuk Raudhatul Athfal sangat baik digunakan sebagai video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta didik secara individual, baik secara klasikal di kelas atau di luar kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2015. *Pendidikan Karakter di Sekolah Membangun Karakter dan Kepribadian Anak*. Bandung:Yharama Widya.
- Arsyad, Azhar.2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, James 1994. “Folklor Indonesia Ilmu Gosif, Dongeng dan Lain-Lain”. Jakarta: PT Pustaka Utama.
- Hamalik ,Umar 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- <http://adeyoihan.blogspot.co.id/20013> diakses, 17 Januari 2015
- Kemendikbud. 2012. *Tehnik Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen PAUDN.
- Najib, Muhammad. Dkk. 2016. *Manajemen Strategik Pendidikan Krakter Bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Giva Media.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantilalif, Kualitalifdan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sofyan. 2011. *Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Tesis Prodi MTP Universitas Jambi: Jambi.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenadia Group.