



HOTS DALAM KEGIATAN MENDONGENG DIGITAL: PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Isnaini Budi Hastuti¹, Sri Katoningsih², Choiriyah Widyasari³, Ilham Sunaryo⁴,

Tri Asmawulan⁴, Junita Dwi Wardhani⁵, Qonitah Faizatulfitriyah⁶

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

¹⁾ibh707@ums.ac.id ²⁾sk773@ums.ac.id, ³⁾cw272@ums.ac.id, ⁴⁾is268@ums.ac.id, ⁵⁾jdw10@ums.ac.id

Riwayat Artikel

Diterima: Juni 2024

Publikasi: Februari 2025

Kata Kunci:

Nilai-nilai karakter,

Mendongeng digital, HOTS

ABSTRAK

Perkembangan dunia digital memberi peluang baru bagi dongeng untuk tumbuh dan berkembang. Dongeng digital sangat sesuai untuk perkembangan pembelajaran abad 21 dengan tidak meninggalkan esensi dari kegiatan dongeng tersebut. Hubungan kedekatan antara guru dan anak didik. Penggunaan dongeng digital memberikan peluang lebih kepada guru untuk dapat melakukan interaksi dan pemberian stimulus kepada anak karena anak dapat melihat visualisasi dari dongeng yang disampaikan dan guru melakukan penguatan serta stimulus anak untuk mengasah kemampuan berpikir kritis anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis nilai-nilai karakter dalam kegiatan mendongeng digital bermuatan HOTS. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru TK. Objek penelitian ini adalah nilai-nilai kemanusiaan dalam pembelajaran mendongeng digital bermuatan HOTS. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada guru yang telah mengimplementasi dongeng digital dan observasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan dengan triangulasi sumber. Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter dapat dibangun dengan baik dalam kegiatan mendongeng digital bermuatan HOTS. Anak usia dini dapat dengan baik menangkap isi cerita dengan bantuan audio dan visual yang ditunjukkan dalam video. Guru dapat merangkul dan membangun kedekatan dengan anak-anak ketika proses pembelajaran. Guru dapat mengembalikan konsentrasi anak untuk kembali menikmati dongeng yang disampaikan. Guru lebih bebas dalam melaksanakan penguatan dari nilai-nilai yang hendak disampaikan melalui dongeng tersebut serta guru dapat mengasah kemampuan berpikir kritis anak didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan ataupun stimulus bermuatan HOTS dalam dongeng. Nilai-nilai karakter yang ditanamkan dalam kegiatan mendongeng digital adalah kreatif, demokratis, ingin tahu, kolaborasi dan komunikasi.

1. PENDAHULUAN

Pembangunan karakter sudah menjadi amanat dalam pendidikan dan menjadi kewajiban bersama untuk mewujudkan Indonesia yang berakhlak, bermoral, dan beretika. Pembentukan karakter anak memang tidak dapat dilakukan dalam waktu yang singkat karena membutuhkan proses panjang dalam waktu yang lama (Soelistyarini, 2011). Hal tersebut juga dilakukan secara terus-menerus dengan menggunakan metode yang tepat dan efektif. Salah satu cara menyenangkan yang dapat digunakan untuk membentuk karakter anak adalah melalui dongeng. Pembelajaran karakter dalam pembelajaran anak usia dini pada dasarnya dilakukan melalui pembiasaan dan pemodelan yang diberikan orang tua, guru dan orang-orang di sekitar anak. (Lanny Polina & Puri Pramudiani, 2018).



Mendongeng atau aktivitas bercerita merupakan praktik budaya yang alamiah dan sangat baik diberikan sejak anak-anak usia dini. Mendongeng atau bercerita tentang “sesuatu”, bisa dilakukan dengan banyak cara agar dongeng lebih menarik dan hidup, misalnya dengan animasi suara melalui aplikasi teknologi informatika atau bantuan alat peraga tradisional (Sari, Evi Dwi Novita dan Fitroh, 2015).

Pembelajaran abad 21 mensyaratkan pengintegrasian keterampilan berpikir kreatif (creative thinking), berpikir kritis dan pemecahan masalah (critical thinking and problem solving), berkomunikasi (communication), dan berkolaborasi (collaboration) atau yang biasa disebut (4C) dalam proses pembelajaran. Penanaman pendidikan karakter harus dapat diintegrasikan dengan baik dalam pembelajaran sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan dengan maksimal. Terkait dengan 4C dalam pembelajaran maka pendidikan karakter yang dapat ditanamkan adalah kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, kolaborasi dan komunikasi. Upaya penanaman karakter tersebut dapat diimplementasikan dengan berbagai metode dan strategi dalam pembelajaran.

Era digital membawa banyak perubahan dalam penggunaan media pembelajaran, terlebih lagi pada masa pandemi seperti sekarang ini. Mendongeng adalah salah satu metode pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini. Perkembangan era globalisasi memudahkan siapapun untuk mengakses teknologi melalui gadget dengan cepat. Perkembangan dunia digital memberi peluang baru bagi dongeng untuk tumbuh dan berkembang. Beragam pilihan tema cerita, aneka medium bercerita mulai boneka hingga action figure, terdapat di dalam "Dongeng Digital". Mendongeng digital menjadi solusi anak-anak zaman sekarang yang memandang mendongeng sebagai sesuatu yang kuno dan menjadi suatu hal yang tidak menarik lagi untuk mereka.

Mendongeng digital sangat menarik untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran karena tidak hanya dapat didengarkan akan tetapi juga dapat melihat bentuk visual dari isi dongeng tersebut. Dongeng digital dikemas secara menarik dan interaktif agar kegiatan mendongeng tidak membosankan untuk anak dan diharapkan dapat meningkatkan kecintaan anak terhadap dongeng (Sulistianingsih, 2017). Dongeng dapat mengembangkan daya imajinasi anak, memperkaya kosa kata, dan meningkatkan keterampilan bahasa, kemampuan mendengarkan, serta merangsang kreativitas.

Dongeng dengan kedekatan sentuhan fisik juga akan menjalin kerekatan antara ibu dan anak. Mendongeng digital mempunyai manfaat untuk menghidupkan tokoh yaitu dengan mengekspresikan penyampaian dongeng secara maksimal agar anak dapat mengimajinasikan setiap tokoh dalam cerita. Sehingga dapat membedakan sikap tokoh ketika sedang bahagia, sedih, marah, dan lain-lain. Bagi para anak muda melek teknologi, hamparan pilihan dongeng menjadi pilihan lain berliterasi.

Menggabungkan dunia sastra, terutama dongeng, dengan teknologi digital menjadi padu-padan penting untuk meningkatkan literasi digital. Dengan begitu, diharapkan para pengguna perangkat teknologi bisa mengakses dongeng kapan pun.

Dongeng digital merujuk pada penggunaan media atau konten digital seperti teks, hypertext, gambar, audio maupun video dalam aktivitas bercerita (Hu, 2010) dengan cara menggabungkan narasi pembuat cerita dengan multimedia. Manfaat digital storytelling berdasarkan standar pendidikan nasional tahun 2007 antara lain dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi, memperlancar komunikasi dan kolaborasi, berpikir kritis dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Yolanita & Maureen, 2014).

Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), melatih anak berpikir kritis harus melalui kegiatan yang menyenangkan dan bukan melalui latihan-latihan berpikir yang berat. Salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat digunakan untuk mengembangkan HOTS anak adalah



kegiatan bercerita dengan menggunakan pertanyaan berjenjang. Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk menggugah kemampuan berpikir kritis pada anak khususnya adalah dengan mengajukan pertanyaan dan diskusi sesaat setelah cerita disampaikan dan mengikuti serta membahas peran-peran dramatik yang terdapat dalam cerita (Temple, 2015).

Berdasarkan hal yang telah diuraikan diatas, era digital membawa banyak perubahan dalam penggunaan media pembelajaran, terlebih lagi pada masa pandemi seperti sekarang ini. Semua proses pembelajaran mengalami perubahan yang sangat signifikan. Mendongeng adalah salah satu kegiatan yang selalu dilakukan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dikarenakan semua pembelajaran dari tatap muka menjadi daring, maka guru mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan mendongeng. Akan tetapi, media digital mempunyai peranan penting disini dalam menciptakan inovasi untuk media pembelajaran sehingga munculah dongeng digital. Akan tetapi, dongeng digital yang selama ini masih terfokus pada audio dan visual yang menarik saja, ada hal yang terlupa yaitu stimulus yang diciptakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan mengimplementasikan HOTS dalam kegiatan mendongeng digital. Oleh karena itu perlu diadakannya penelitian tentang penanaman nilai-nilai karakter dalam kegiatan mendongeng digital bermuatan hots di Tk Aisyiyah Se Kabupaten Karanganyar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru TK Aisyiyah Se Kab Karangnyar. Objek penelitian ini adalah nilai-nilai karakter dalam kegiatan mendongeng digital bermuatan HOTS. Populasi penelitian ini adalah guru TK Aisyiyah Se kab Karanganyar. Sampel penelitian ini adalah 45 guru TK Aisyiyah di Kabupaten Karangnyar. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada guru yang telah mengimplentasi dongeng digital dan observasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan dengan triangulasi sumber. Instrumen wawancara yang digunakan memuat 3 indikator pertanyaan yaitu 1) bagaimana pandangan guru terhadap kegiatan mendongeng digital; 2) bagaimana pendapat guru tentang kegiatng mendongeng digital bermuatan HOTS; 3) Menurut pendapat guru nilai-nilai karakter apa sajakah yang dapat ditanamkan melalui kegiatan mendongeng digital bermuatan HOTS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Keberadaan mendongeng digital dianggap mengancam keberlangsungan dongeng konvensional yang langsung dibacakan dan diperagakan oleh guru. Dongeng digital membawa kekhawatiran para guru akan menggagu kedekatan dan keakraban dalam proses pembelajaran. Akan tetapi berdasarkan hasil wawancara dan observasi dilapangan menunjukkan bahwa implementasi dongeng digital bermuatan HOTS sesuai dengan pembelajaran abad 21 dan penanaman nilai-nilai karakter dapat diintegrasikan dengan baik. Berikut ini adalah hasil wawanacara dengan 45 guru terkait dengan dongeng digital bermuatan HOTS dalam penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran.

Hasil wawancara terkait dengan mendongeng digital menunjukkan bahwa bahwa dari 45 guru ada 37 guru PAUD yang menyatakan bahwa melalui mendongeng digital ternyata tidak menjauhkan kedekatan ataupun kehangatan seperti kegiatan mendongeng yang dilakukan secara konvensional baik dengan alat bantu maupun tanpa alat bantu. Melalui mendongeng digital guru menjadi lebih leluasa



dalam memberikan penguatan-penguatan baik berupa pertanyaan maupun mempertegas isi cerita dengan menyampaikan atau menirukan ulang dialog dalam cerita. Mendongeng digital dapat meningkatkan konsentrasi karena anak belajar untuk fokus menyinkronkan antara ucapan dan gambar yang mereka lihat. Selanjutnya, terdapat sebanyak 8 orang menyatakan bahwa kegiatan mendongeng digital sebenarnya bagus dalam meningkatkan konsentrasi anak, akan tetapi ada beberapa anak yang mudah jenuh ketika harus duduk dan melihat video tersebut. Akan tetapi hanya sebagian kecil anak yang merespon seperti itu. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi penghambat dalam kegiatan tersebut. Jaringan yang tidak terlalu kuat membuat pemutaran video menjadi terputus-putus, kemudian ketika memutar menggunakan CD maupun flashdisk belum semua sekolah mempunyai LCD untuk pemutaran video. Akan tetapi, pada hakikatnya mendongeng digital merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran.

Hasil wawancara terkait dengan mendongeng digital bermuatan HOTS dalam pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa sebanyak 28 guru menyatakan bahwa mereka mulai untuk mengimplementasikan HOTS dalam pembelajaran. Hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada tabel 1. berikut:

Tabel 1. Hasil wawancara tentang implementasi dongeng digital

No	Indikator	Responden	Result
1	Menggunakan kata kerja operasional (HOT) dalam perangkat pembelajaran	28 guru	Guru merubah kata kerja operasionalnya ditujukan agar mereka mampu menstimulus anak untuk lebih kreatif, inovatif, berpikir kritis dan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerja sama dan berkomunikasi
2	Implementasi dongeng digital	12 Guru	Kegiatan mendongeng yang mereka lakukan masih konvensional yang berfokus untuk menjaga keakraban dan kedekatan dalam kegiatan mendongeng, akan tetapi mereka belum memasukkan
3	Kemenarikan dan keefektifan dongeng digital	8 guru	HOTS didalam percakapan mereka 3 Kemenarikan dan keefektifan dongeng digital 8 guru mendongeng digital bermuatan HOTS sangatlah menarik untuk digunakan sebagai metode pembelajaran akan tetapi guru yang masih mempunyai kendala dalam bagaimana cara mengimplentasikan HOTS dalam pembelajaran, bagaimana cara menstimulus atau memasukkan kegiatan untuk menstimulus untuk meningkatkan kemampuan tersebut.



Mereka memulai dengan mengganti kata kerja operasional dalam perangkat pembelajaran sehingga mereka mempunyai pandangan seperti apa kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan baik aspek afektif, kognitif maupun psikomotorik. Guru merubah kata kerja operasionalnya ditujukan agar mereka mampu menstimulus anak untuk lebih kreatif, inovatif, berpikir kritis dan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerja sama dan berkomunikasi. Sebanyak 12 guru berpendapat bahwa kegiatan mendongeng yang mereka lakukan masih konvensional yang berfokus untuk menjaga keakraban dan kedekatan dalam kegiatan mendongeng, akan tetapi mereka belum memasukkan HOTS didalam percakapan mereka. Mereka merasa kegiatan tersebut sudah menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran akan tetapi mereka lupa untuk mempersiapkan kemampuan anak dengan tuntutan abad 21. Selanjutnya ada 8 guru yang menyatakan bahwa mendongeng digital bermuatan HOTS sangatlah menarik untuk digunakan sebagai metode pembelajaran akan tetapi guru yang masih mempunyai kendala dalam bagaimana cara mengimplentasikan HOTS dalam pembelajaran, bagaimana cara menstimulus atau memasukkan kegiatan untuk menstimulus untuk meningkatkan kemampuan tersebut.

Hasil angket terhadap 41 guru terkait dengan nilai-nilai karakter yang ditanamkan melalui kegiatan mendongeng bermuatan HOTS. Angket tersebut terkait dengan nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan sesuai dengan 4 C atau keterampilan dalam pembelajaran abad 21 adalah nilai-nilai karakter kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, kolaborasi dan komunikasi. Pada aspek

Akan tetapi sebanyak guru menyatakan bahwa nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan dalam kegiatan mendongeng digital bermuatan HOTS adalah kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, kolaborasi dan komunikasi dan juga dapat melatih konsentrasi. Selain itu, apabila guru dapat mengimplemnasikan dengan baik kegiatan dalam mendongeng digital bermuatan HOTS akan membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah dengan bijak.

B. Pembahasan

Mendongeng digital bermuatan HOTS merupakan solusi atas tantangan pada pembelajaran abad 21. Keterampilan yang dituntut untuk dikuasai pada pembelajaran abad 21 dapat dilatihkan melalui kegiatan tersebut. Mendongeng digital bermuatan HOTS menjadikan guru menjadi lebih aktif dan kreatif lagi dalam memberikan stimulus kepada anak usia dini baik berupa pertanyaan atau pernyataan yang membuat anak menjadi ingin tahu dengan isi dongeng tersebut. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang cerita yang disampaikan pada kegiatan mendongeng digital tersebut.

Penanaman nilai-nilai karakter tidak juga tertinggal dalam kegiatan tersebut. Banyak guru ataupun orang awam yang berasumsi bahwa dengan mendongeng digital dapat memadamkan kedekatan antara guru dan orang tua. Karena guru tidak berinteraksi langsung ataupun guru tidak bercerita langsung kepada anak-anak. Akan tetapi, perubahan cara mendongeng atau cara menyampaikan cerita yang menjadi kunci utama berhasilnya suatu metode pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah diuraikan menunjukkan bahwa nilai kreatif dapat diajarkan melalui ide-ide yang disampaikan dalam cerita tersebut. Anak dapat dengan mudah mencontoh kegiatan yang ada dalam cerita karena mereka dapat secara langsung melihat ide-ide tersebut. Mereka lebih mudah dalam memahami dan menangkap ide-ide dalam cerita tersebut.

Nilai karakter berikutnya yaitu demokratis. Nilai demokratis diajarkan oleh guru dengan melatih anak untuk mengeluarkan pendapat dan menghargai pendapat yang berbeda yang



dikeluarkan oleh teman-teman mereka. Dengan saling menghargai dan menerima pendapat yang berbeda merupakan bekal anak yang baik dalam menghadapi kehidupan kedepannya. Anak menjadi tidak cepat emosi ataupun menimbulkan perkelahian ketika mempunyai pendapat yang berbeda. Menjadikan anak tidak egois yaitu tidak menuntut orang lain untuk selalu menyetujui pendapat yang mereka katakan.

Nilai karakter rasa ingin tahu merupakan hal yang harus dikembangkan. Guru mengasah rasa ingin tahu anak dengan memberikan pernyataan-pernyataan yang menarik yang menstimulus anak untuk mampu mengemukakan pertanyaan terkait dengan isi cerita yang mereka lihat. Guru memberikan pertanyaan yang berusaha menggali pemahaman anak lebih lanjut. Sehingga kemampuan mereka terasah dengan baik.

Nilai karakter kolaborasi juga muncul dalam kegiatan mendongeng digital bermuatan HOTS. Guru melatih dengan memberikan pertanyaan paralel kepada anak yang sedang mengikuti kegiatan tersebut. Mereka akan bekerja sama untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kemampuan kerja sama merupakan hal utama yang harus dimiliki oleh anak usia dini akan mereka tidak mempunyai rasa bersaing akan tetapi yang ada adalah rasa untuk bergerak bersama sehingga dapat bekerja dalam tim dengan baik.

Nilai karakter komunikatif yang sangat terlihat terasah dalam kegiatan mendongeng digital bermuatan HOTS ini. Guru selalu memberikan penguatan dari cerita yang anak-anak saksikan. Guru memperjelas apa yang terjadi dalam cerita melalui penguatan ekspresi maupun kata-kata. Guru juga memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menjadikan anak aktif dalam memberikan informasi dari apa yang mereka lihat. Pada akhir kegiatan guru melakukan kegiatan recalling atau mengajak anak untuk menceritakan kembali apa yang mereka lihat. Kegiatan recalling ini mengajari anak untuk berkomunikasi atau menyampaikan informasi dengan baik dan tepat disertai dengan ekspresi yang mendukung ataupun tidak. Kegiatan recalling juga melatih tingkat konsentrasi anak dan melatih kepercayaan diri anak untuk dapat berbicara di depan teman-temannya. Rasa percaya diri juga perlu untuk ditanamkan dalam sejak dini agar anak mampu menjadi seorang pemimpin yang menempatkan rasa percaya diri dengan tepat..

4. PENUTUP

Mendongeng digital bermuatan HOTS merupakan salah satu solusi atas tantangan pada pembelajaran abad 21. Nilai-nilai karakter yang ditanamkan dalam kegiatan mendongeng digital bermuatan HOTS yaitu kreatif, demokratis, ingin tahu, kolaborasi dan komunikasi. Selain nilai karakter tersebut dapat diasah dengan baik, anak usia dini dapat menangkap isi cerita secara baik dengan bantuan audio dan visual yang ditunjukkan dalam video. Guru dapat merangkul dan membangun kedekatan dengan anak-anak ketika proses pembelajaran. Guru dapat mengembalikan konsentrasi anak untuk kembali menikmati dongeng yang disampaikan. Guru lebih bebas dalam melaksanakan penguatan dari nilai-nilai yang hendak disampaikan melalui dongeng tersebut serta guru dapat mengasah kemampuan berpikir kritis anak didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan ataupun stimulus bermuatan HOTS dalam dongeng.

DAFTAR PUSTAKA

- Hu, L. H. and X. (2010). The application of digital interactive storytelling in serious games. *International Conference on Networking and Digital Society*, 1(286–289).
- Lanny Polina & Puri Pramudiani. (2018). Pembelajaran Karakter Melalui Media Dongeng pada PAUD



Vol. xxx, No. xxx, Bulan Tahun

p-ISSN: 2829-0348, e-ISSN: 2829-033X

- Formal Binaan I Dan Binaan III Ciracas Jakarta Timur. *Jurnal SOLMA*, 7(215–224).
- Sari, Evi Dwi Novita dan Fitroh, S. F. (2015). Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2), 76–149.
- Soelistyarini, T. D. (2011). Cerita Anak dan Pembentukan Karakter, (Online), https://www.academia.edu/7304333/Cerita_Anak_dan_Pembentukan_Karakter, Hlm.1
- Sulistianingsih, E. (2017). Efektifitas model pembelajaran berbasis dongeng digital untuk meningkatkan kecerdasan emosi peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 121–126.
- Temple, R. (2015). *Storytelling & Critical Thinking*. Hobart & William Smith Colleges.
- Yolanita, W. H. and I., & Maureen. (2014). “Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. 2.
- Hu, L. H. and X. (2010). The application of digital interactive storytelling in serious games. *International Conference on Networking and Digital Society*, 1(286–289).
- Lanny Polina & Puri Pramudiani. (2018). Pembelajaran Karakter Melalui Media Dongeng pada PAUD Formal Binaan I Dan Binaan III Ciracas Jakarta Timur. *Jurnal SOLMA*, 7(215–224).
- Sari, Evi Dwi Novita dan Fitroh, S. F. (2015). Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2), 76–149.
- Soelistyarini, T. D. (2011). Cerita Anak dan Pembentukan Karakter, (Online) https://www.academia.edu/7304333/Cerita_Anak_dan_Pembentukan_Karakter, Hlm.1
- Sulistianingsih, E. (2017). Efektifitas model pembelajaran berbasis dongeng digital untuk meningkatkan kecerdasan emosi peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 121–126.
- Temple, R. (2015). *Storytelling & Critical Thinking*. Hobart & William Smith Colleges.
- Yolanita, W. H. and I., & Maureen. (2014). “Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. 2.
- Retnowati, E., Fathoni, Y., & Chen, O. (2018). Mathematics problem solving skill acquisition: learning by problem posing or by problem solving? *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 1-10. doi: 10.21831/cp.v37i1.18787.
- Sahlberg, P. (2012). The most wanted: Teachers and teacher education in Finland. In L. DarlingHammond & A. Lieberman (Eds.). *Teacher education around the world: changing policies and practices*. London: Routledge, pp. 22-44.
- Tobias, S., & Duffy, T. M. (Eds.). (2009). *Constructivist instruction: Success or failure?* New York, NY: Routledge.