

PENERAPAN MEDIA *DIGITAL STORY TELLING* BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM MENINGKATKAN KESANTUNAN BERBAHASA INDONESIA LISAN DAN TULIS

Muhaimin

Sekolah Dasar Negeri Sridadi 02, Sirampong, Brebes, Jawa Tengah
muhaiminlutfan86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kesantunan berbahasa lisan dan tulisan siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan media *digital story telling* berbasis kearifan lokal dan kelas kontrol yang menerapkan media yang biasa dilakukan guru setelah diberi perlakuan (posttest), serta untuk meningkatkan kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan teknik Nonequivalent Pretest – Posttest Control Group Design. Data penelitian diperoleh dari hasil pretest dan posttest berupa 20 soal pilihan ganda. Proses analisis data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data uji-t posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, data tersebut menunjukkan adanya pengaruh terhadap kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Selain itu juga terdapat pengaruh peningkatan (gain) kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata kunci: Meida *digital story telling*, kearifan lokal, kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan.

APPLICATION OF LOCAL WISDOM-BASED DIGITAL STORY TELLING MEDIA IN IMPROVING POLITENESS IN ORAL AND WRITTEN INDONESIAN

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of politeness in spoken and written Indonesian. This research aims to determine the difference in improving students' spoken and written politeness between the experimental class which applies digital story telling media based on local wisdom and the control class which applies media which is usually used by teachers after being given treatment (posttest), as well as to improve politeness in spoken Indonesian and writing between the control class and the experimental class. The research method used is a quasi-experimental method with the Nonequivalent Pretest – Posttest Control Group Design technique. Research data was obtained from the results of the pretest and posttest in the form of 20 multiple choice questions. Data analysis process between the experimental class and the control class. Analysis of posttest t-test data in the experimental class and control class showed that the sig (2-tailed) value was $0.000 < 0.05$, this data shows that there was an influence on students' spoken and written Indonesian politeness between the experimental class and the control class after treatment. Apart from that, there was also the effect of increasing (gain) politeness in students' spoken and written Indonesian between the experimental class and the control class. This shows that there is an increase in students' spoken and written Indonesian language politeness between the experimental class and the control class.

Keywords: Meida *digital stor telling*, local wisdom, politeness in spoken and written Indonesian.

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi sekarang ini menuntut profesionalisme guru dalam memberikan pengajaran sehingga siswa dapat mengakses apa yang disampaikan guru dengan baik, termasuk memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi canggih sekarang ini dalam dunia pendidikan adalah digunakannya teknologi sebagai sarana belajar yang berupa media pembelajaran, dan dalam dunia pendidikan biasa disebut multi media pembelajaran. Peran dari multi media pembelajaran sangatlah besar karena hal itu dapat membuat guru mampu mendesain dan merekayasa suatu

[431]

konsep dan ilmu pengetahuan dengan mudah, sehingga guru mampu menyajikan materi dalam pembelajarannya dengan menarik dan mudah diakses oleh siswa dengan baik. Namun dalam pemanfaatan teknologi tersebut tidak boleh terlepas dari unsur nilai-nilai budaya yang ada di bangsa atau daerah tersebut, karena kekayaan dari suatu budaya sangatlah berharga yang sangat disayangkan jika ditinggalkan atau dibuang, oleh karena itu dengan adanya kemajuan teknologi bukanlah menggeser atau menghilangkan budaya yang ada namun justru kemajuan teknologi tersebut hadir sebagai sarana atau media yang mampu mempermudah dalam mentransfer nilai-nilai budaya yang ada.

Amanah Permendikbud No. 67 th 2013 tentang kerangka dasar kurikulum 2013, di dalam filosofinya dikatakan bahwa: *Pertama*, pendidikan harus berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. *Kedua*, peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. (Kemendikbud, 2013:4-5). Dari filosofi tersebut telah mengamanahkan kepada kita semua bahwa pendidikan harus berakar pada budaya bangsa yang nantinya dapat membangun kehidupan bangsa yang lebih baik lagi, baik itu di masa kini atau pun di masa depan. Dengan demikian, generasi muda bangsa diarahkan untuk menjadi seorang yang mampu mewaris budaya bangsa dan menjadi orang yang peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa masa kini maupun nanti. Untuk melakukan hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan pendidikan dengan berbasis kearifan lokal pada masing-masing tingkat satuan pendidikan yang mampu mewariskan budayanya serta sesuai dengan perkembangan peserta didik. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan dalam Permendikbud No. 67 tahun 2013 bahwa Proses pendidikan adalah suatu proses yang memberi kesempatan kesiswa untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi kemampuan berpikir rasional dan kecemerlangan akademik dengan memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari dari warisan budaya berdasarkan makna yang ditentukan oleh lensa budayanya dan sesuai dengan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik. (Kemendikbud, 2013: 5).

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap kesastraan masyarakat Indonesia (Depdiknas, 2006: 231). Berdasarkan hal tersebut peneliti memandang bahwa dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terutama di sekolah dasar, para guru harus sering mengajarkan berkomunikasi dengan baik dan benar yaitu secara santun baik itu lisan maupun tulis, selain itu pembelajaran bahasa Indonesia juga harus mampu menumbuhkan sikap apresiasi siswa terhadap kesastraan masyarakat Indonesia. Namun hal tersebut tidaklah mudah, karena di era globalisasi yang serba terbuka ini informasi dan pengaruh media sangat mempengaruhi terhadap kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulis mereka. Perlu adanya usaha keras dalam membentuk pembiasaan komunikasi dan pembelajaran kesantunan bahasa Indonesia lisan dan tulis sedini mungkin, untuk melaksanakan hal tersebut perlu adanya sebuah inovasi dan cara baru untuk mendapatkan pembelajaran kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulis yang mampu membuat siswa melakukan komunikasi yang baik dan benar, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang membuat kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulis siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang membuat siswa belajar berbahasa Indonesia lisan dan tulis secara santun. Salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar berbahasa Indonesia lisan dan tulis secara santun adalah media *Digital Story Telling* (DST) berbasis kearifan lokal. Pembelajaran DST berbasis kearifan lokal merupakan media yang sangat baik dalam pendidikan, karena media DST berbasis kearifan lokal pada umumnya disukai oleh jiwa manusia karena memiliki pengaruh yang menakjubkan untuk dapat menarik perhatian pendengar dan

membuat seseorang bisa mengingat kejadian-kejadian dalam sebuah kisah terutama kisah dari daerah setempat (kearifan lokal) dengan cepat. Cerita tidak hanya disampaikan lewat lisan saja namun juga lewat gambar dan musik, dan tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga menyampaikan pelajaran, nasihat, hikmah, dan pesan yang ada didalamnya. Seperti yang dikemukakan oleh Khairani dalam (Latif, 2012:52) bahwa cerita atau kisah merupakan salah satu uslub berbahasa dalam menyampaikan suatu pesan.

Jadi penyajian materi pelajaran kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulis dengan menggunakan media pembelajaran DST berbasis kearifan lokal ini menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami siswa, karena pembelajaran dengan menggunakan media DST berbasis kearifan lokal ini menyampaikan pesan-pesan yang bersifat positif yang diambil dari daerah setempat (kearifan lokal) serta membawa pembelajaran pada suasana yang terjadi pada diri siswa sekolah dasar yaitu suka mendengarkan dongeng dan cerita sehingga siswa menjadi termotivasi, antusias, dan aktif selama belajar bahasa Indonesia. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan media DST berbasis kearifan lokal ini dapat digunakan dalam meningkatkan kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulis siswa. Kesantunan berbahasa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam berkomunikasi. Kesantunan berbahasa diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam berkomunikasi yang baik, sesuai kaidah yang berlaku, bahasa yang digunakan tidak memaksa atau angkuh sehingga membawa seseorang dalam kondisi nyaman ketika berkomunikasi. (Robin Lakoff dalam Chaer, 2010: 46).

Namun pada kenyataan di lapangan ditemukan bahwa dari hasil studi kasus yang dilakukan peneliti di kelas IVB SD Interaktif Gemilang Mutafannin Padalarang Bandung Barat, banyak penggunaan bahasa siswa yang belum santun, mereka kebanyakan mengikuti bahasa-bahasa yang berasal dari media sosial dan elektronik, seperti dari televisi atau internet yang kebanyakan mengandung ketidak santunan bahasa. Kemudian guru bahasa Indonesia dalam pembelajarannya belum menggunakan media yang memanfaatkan teknologi digital yang mengajarkan nilai kesantunan berbahasa lisan dan tulis secara terstruktur dan terencana, guru lebih sering menggunakan penyampaian pembelajaran dengan lisan saja, hal ini akan memunculkan sejumlah persoalan, baik yang muncul dari keterbatasan guru itu sendiri, bahan ajar, dan suasana pembelajaran yang terbentuk. Karena siswa di sekolah dasar dalam pembelajarannya menuntut informasi yang jelas, menyenangkan, dan tidak verbalistik. Hal itu sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Asra, dkk. (2008: 5-4) bahwa apabila guru dalam pembelajarannya hanya menggunakan bahasa lisan saja, akan muncul sejumlah persoalan, dan secara psikologis anak pada jenjang pendidikan awal menuntut informasi yang jelas, tidak verbalistik, sederhana dan pola pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) serta sesuai dengan keterampilan berpikir siswa.

Selain permasalahan guru yang masih cenderung hanya melakukan pembelajaran dengan lisan saja, dalam pembelajaran berbahasa Indonesia juga masih bersifat pengetahuan, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia lebih cenderung berorientasi pada 'angka' (*score*) dan hanya pengembangan otak kiri (kognitif) saja bukan pada peningkatan keterampilan berbahasanya. Jika kondisi pembelajaran tersebut dibiarkan berlarut-larut, keterampilan berbahasa siswa di kelas IVB SD Interaktif di Padalarang Bandung tidak akan tumbuh dan berkembang secara maksimal dan jauh dari kesantunan, hal ini akan tidak baik untuk masa depannya nanti karena mereka akan terbentuk menjadi manusia yang susah diterima oleh masyarakat dan cenderung tidak disenangi orang lain karena tidak santunan dalam berbahasa. Dalam konteks yang demikian, diperlukan model pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat menyampaikan nilai kesantunan dalam keterampilan berbahasa lisan dan tulis secara terstruktur dan terencana dengan baik .

Berdasarkan uraian tentang kesenjangan antara kondisi nyata dilapangan dengan kondisi ideal yang diharapkan, peneliti beranggapan bahwa dengan menerapkan

pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media DST berbasis kearifan lokal akan membantu siswa dalam meningkatkan kesantunan dalam keterampilan berbahasa Indonesia lisan dan tulis. Dengan demikian peneliti mengangkat judul penelitian ini yaitu "Penerapan Media *Digital Story Telling* (DST) Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kesantunan Berbahasa Indonesia Lisan dan Tulis".

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah Metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh- perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono, 2012: 114).

Penelitian ini menggunakan dua kelompok subjek penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media DST berbasis kearifan lokal dan kelompok kontrol yang tidak diberikan pembelajaran dengan menggunakan media DST berbasis kearifan lokal. Pemilihan kelompok dilakukan tidak secara random, namun mengikuti kelompok kelas yang sudah terbentuk, dalam pemilihan kelas peneliti mempertimbangkan berbagai hal diantaranya kondisi sarana dan prasarana yang menunjang media pembelajaran yang dilakukan. Adapun kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media DST berbasis kearifan lokal adalah kelompok kelas B sedangkan kelompok kontrol adalah kelas A, kedua kelompok ini akan diberikan pretes dan postes dengan menggunakan instrumen yang sama.

Bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi atau eksperimen semu dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sam dengan *pretest-posttes control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2012: 116). Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan media DST berbasis kearifan lokal terhadap kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan (*posttest*) dan peningkatan (*gain*) antara kelas yang mendapatkan model pembelajaran inkuiri dengan kelas yang tidak mendapatkan model pembelajaran inkuiri. Adapun hasil tes awal dengan masing-masing kelas berjumlah 20 siswa. Kelas eksperimen diperoleh total nilai sebanyak 1080 dan rata-rata 54 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai total 1065 dan rata-rata 53.25 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40. Dari data tersebut di atas dilakukan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji statistik One-Sample K-S pada program SPSS versi 17.00, diperoleh nilai hasil pretest kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.200. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0.200 > 0,05$. Sedangkan pada pretest kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0.088, sehingga menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena $0.088 > 0,05$. Jadi, hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas menggunakan uji statistik One Way Anova pada program SPSS versi 17.00, diperoleh nilai signifikansi 0.739 hal ini berarti nilai signifikansi $0,739 > 0,05$ artinya pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hasil tes awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang tidak jauh berbeda, dan memiliki data yang berdistribusi normal serta data yang homogen.

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan model pembelajaran inkuiri dan kelas kontrol yang tidak mendapatkan model pembelajaran

inkuiri, maka masing-masing kelas diberikan tes akhir. Adapun hasil tes akhir kelas eksperimen yang mendapatkan model pembelajaran inkuiri diperoleh total nilai yaitu 1780 dan rata-rata 89 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80. Sedangkan pada kelas kontrol yang mendapatkan metode ceramah diperoleh total nilai yaitu 1595 dan rata-rata 79.75 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70. Dari data tersebut di atas maka dilakukan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan uji statistik One-Sample K-S pada program SPSS versi 17.00, hasil posttest kelas eksperimen memperoleh signifikansi sebesar 0,065. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,073 > 0,05$. Sedangkan pada posttest kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,073, sehingga menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,073 > 0,05$. Jadi, hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki data yang berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas menggunakan uji statistik One Way Anova pada program SPSS versi 17.00, diperoleh nilai signifikansi 0,133. Hal ini berarti nilai signifikansi $0,133 > 0,05$ artinya nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Berdasarkan data tersebut dapat dijadikan acuan untuk menjawab hipotesis.

Setelah dilakukan tes awal dan tes akhir di atas dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai berbahasa Indonesia lisan dan tulisan pada masing-masing kelas, hasil rata-rata tes awal pada kelas eksperimen sebesar 54 dan hasil rata-rata tes akhir kelas eksperimen sebesar 89. Sedangkan hasil rata-rata tes awal pada kelas kontrol sebesar 53.25 dan hasil rata-rata tes akhir kelas kontrol sebesar 77.75

Analisis hipotesis Uji t gain menggunakan Independent Sample T Test pada program SPSS versi 17.00 terhadap data, diperoleh nilai Sig (2-tailed) (Posttest) kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan pada peningkatan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan perhitungan N-gain diperoleh nilai N-gain keseluruhan pada kelas kontrol yaitu 0,56 dengan kriteria sedang, dan N-gain keseluruhan pada kelas eksperimen yaitu 0,76 dengan kriteria tinggi. Data dikatakan berdistribusi normal apabila memperoleh nilai signifikansinya $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal karena memperoleh nilai signifikansi $0,038 < 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media *digital story telling* berbasis kearifan lokal maka memperoleh kesimpulan: Terdapat pengaruh dan peningkatan yang signifikan antara hasil pembelajaran kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulis siswa yang dilakukan dengan penggunaan media DST berbasis kearifan lokal dengan penggunaan media yang biasa dilakukan oleh guru pada siswa kelas IVB SD Interaktif Gemilang Mutafannin Padalarang Bandung, sehingga penggunaan media DST berbasis kearifan lokal efektif untuk dilakukan dalam pembelajaran kesantunan berbahasa Indonesia lisan dan tulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Asra., Darmawan., Deni., & Riana, Cepi. (2008). *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Chaer, Abdul. (2010). *Kesantunan Berbahas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DeNatale, Gail Matthews. (2008). *Digital Storytelling Tips and Resources*. Bostom: Simmons College
- Depdiknas, (2006) *Silabus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

- Herawati, Meti Dian. (2013). Upaya Tutor dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini melalui Metode Storytelling. *Jurnal Unesa*. 1 (2), hlm. 1-6
- Kemendikbud. (2013). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 67 tahun 2013.
- Latif, Muhammad Abdul. (2012). *The Miracle of Story Telling*. Jakarta: Zikrul Hakim.
- Majid, A. (2008). *Mendidik dengan Cerita*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. (2007) *Kesantunan Berbahasa: Sebuah Kajian Sociolinguistik*. [Online]. Tersedia di: <http://muslich-m.blogspot.com/2007/04/kesantunan-berbahasa-sebuah-kajian.html>. Diakses 10 Januari 2014
- Purwaningsih, Dyah., Pujianto., & Rahayu, Sugi. (2006). Dalam: Sutiyono, dkk (Penyunting), *Prosiding Seminar Nasional dalam Rangka Dies Natalis Ke-48 Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta, LPPM Universitas Negeri Yogyakarta, 669-678.
- Rajati, Tati. (2012) Strategi Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup. Dalam: Ucu Rahayu, dkk. (Penyunting), *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru IV*. Tangerang: Universitas Terbuka, hlm. 397-403.
- Ridwan, Nurma Ali. (2007). Landasan Keilmuan Kearifan Lokal. *Jurnal Ibda*.1 (5), hlm. 27-38
- Samani, Muchlas. & Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Siddiq, M. Djauhar., Isniatun, Munawaroh., & Sungkono. (2008). *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Surtini, Sri. & Nurmawati. (2012). Peran Guru dalam Memaknai Kearifan Lokal Pada Kegiatan Pendidikan Dasar. Dalam Ucu Rahayu, dkk. (Penyunting), *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru IV*. Tangerang: Universitas Terbuka, hlm. 189-197.
- Tadkiroatun, Musfiroh. (2005). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tyler, Jo. (2006). Only the Shadow Knows: Increasing Organizational Polyphony with Liminal Story/telling. *Tamara Jurnal*. 5 (5.4) 2006
- Yudha, A. (2009). *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: Mirzan Pustaka.