

Pengembangan Bahan Ajar Digital *Storytelling* Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa di SMA

Wulan Fajrideani¹

Sumiyadi²

Rudi Adi Nugroho³

¹²³Universitas Pendidikan Indonesia

¹wulanfajrideani@upi.edu

²sumiyadi@upi.edu

³rudiadinugroho@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* cerita rakyat yang dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa di SMA. Penelitian ini dilakukan karena belum banyak bahan ajar *digital storytelling* cerita rakyat yang digunakan guru. Bahan ajar ini berisi materi cerita rakyat yang mengandung nilai kearifan lokal dan memuat hal-hal yang dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis. Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Model penelitiannya adalah R2D2 (*Reflective, Recursive Design and Development Model*). Implementasi model R2D2 dilakukan dalam tiga fokus utama atau tahap, yaitu: 1) Fokus Pendefinisian (*define focus*); 2) Fokus Perancangan dan Pengembangan (*design and development focus*), dan 3) Fokus Penyebarluasan (*dissemination focus*). Hasil penelitian: 1) Struktur bahan ajar adalah: Cover, Kata Pengantar, Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar, Pembelajaran 1, Pembelajaran 2, Rangkuman, Tes Formatif, Refleksi, Glosarium, Daftar Pustaka; 2) Hasil validasi dari 4 validator 88,6% dengan kategori sangat baik; 3) Respon siswa mencapai 88,2% dengan kategori sangat baik. Respon siswa menunjukkan bahwa bahan ajar *digital storytelling* cerita rakyat dapat memberikan motivasi siswa untuk membaca dan belajar. Berdasarkan rata-rata tersebut bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan guru dalam pembelajaran luring maupun daring.

Kata Kunci: *bahan ajar digital storytelling, cerita rakyat, berpikir kritis*

Abstract

This research aims to develop digital teaching materials for folklore storytelling that can improve students' critical reasoning skills in high school. This research was carried out because there are not many digital teaching materials for folklore storytelling used by teachers. This teaching material contains folklore material that contains the value of local wisdom and contains things that can improve critical reasoning skills. This research uses Research and Development (R&D). The research model is R2D2 (Reflective, Recursive Design and Development Model). The implementation of the R2D2 model is carried out in three main focuses or stages, namely: 1) Define focus; 2) Design and development focus, and 3) Dissemination focus. Research results: 1) The structure of teaching materials is: Cover, Introduction, Instructions for the Use of Teaching Materials, Learning 1, Learning 2, Summary, Formative Test, Reflection, Glossary, Bibliography; 2) Validation results from 4 validators 88.6% with the category of very good; 3) The student response reached 88.2% with the category of very good. The students' responses showed that digital teaching materials for folklore storytelling could motivate students to read and learn. Based on this average, the teaching materials developed can be used by teachers in offline and online learning.

Keywords: *digital storytelling teaching materials, folklore, critical thinking*

Pendahuluan

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran yang didesain secara sistematis dan menarik dalam upaya mempermudah guru mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu kompetensi dan subkompetensi (Rosidah, 2013). Seiring berkembangnya teknologi, bahan ajar berkembang tidak hanya dalam bentuk cetak, tetapi sudah berbasis teknologi atau dikenal dengan bahan ajar digital. Bahan ajar digital merupakan sebuah buku yang ditampilkan dalam bentuk elektronik yang bisa diakses melalui *smartphone*, komputer/laptop (Haryanto et al., 2020; Nisa et al., 2016; Sitorus et al., 2019). Bahan ajar terbagi kepada beberapa jenis: *handout*, buku, modul, video atau film dan media interaktif. Penggunaan bahan ajar digital dirasa efektif untuk pembelajaran individual maupun kelompok, sehingga peserta didik tetap bisa belajar tanpa didampingi oleh guru (Sari et al, 2022).

Penggunaan bahan ajar digital menjadi semakin menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Bahan ajar digital merupakan materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media komputer, laptop, atau gawai yang bisa digunakan oleh siapa saja, termasuk peserta didik dan guru di sekolah. Bahan ajar ini memuat teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari semuanya. Bahan ajar digital berbantuan media audiovisual yang di dalamnya perpaduan basis teknologi dan ilustrasi gambar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar (Sudjana, 2009). Penggunaan aplikasi dalam menyusun bahan ajar memberikan warna lain dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berpusat kepada siswa atau peserta didik.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi. Bahan ajar ini akan menjadikan proses pembelajaran bersifat fleksibel. Bahan ajar berbasis aplikasi dapat memuat materi berupa audiovisual: animasi, gambar, dan video. Bahan ajar berbantuan audiovisual dapat menyampaikan informasi secara real seperti realitas yang asli.

Bahan ajar digital dirancang khusus untuk digunakan dalam konteks pembelajaran digital, baik itu melalui perangkat komputer, tablet, *smartphone*, atau *platform* pembelajaran daring. Bahan ajar digital memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan bahan ajar tradisional. Beberapa keunggulan tersebut meliputi:

- a) Aksesibilitas: Bahan ajar digital dapat diakses secara fleksibel dan dapat diunduh atau diakses melalui perangkat komunikasi apabila terhubung dengan internet.
- b) Interaktivitas: Bahan ajar digital sering kali menawarkan interaksi langsung dengan konten pembelajaran. Ini dapat melibatkan elemen-elemen seperti latihan interaktif, kuis, simulasi, dan permainan edukatif yang membantu melibatkan dan memotivasi siswa.
- c) Multimedialitas: Bahan ajar digital memungkinkan penggunaan beragam media seperti animasi, teks, gambar, audio, dan video. Penggunaan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam.
- d) Adaptabilitas: Dalam bahan ajar digital, konten dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Materi dapat disajikan dalam bentuk modul atau unit pembelajaran. Materi juga dapat disesuaikan dengan kemampuan, minat, atau gaya belajar siswa.

- e) Kolaborasi dan Keterlibatan: Bahan ajar digital sering kali mendukung kolaborasi antar siswa melalui forum diskusi, proyek bersama, atau kerja kelompok secara daring. Hal ini dapat meningkatkan interaksi sosial, pembelajaran berbasis tim, dan pemecahan masalah bersama.
- f) Pemantauan dan Evaluasi: Bahan ajar digital dapat menyediakan fitur pemantauan dan evaluasi secara *real-time*. Guru dapat melacak kemajuan siswa, memberikan umpan balik, dan menyesuaikan instruksi sesuai dengan kebutuhan individual siswa.

Bahan ajar yang berbasis teknologi informasi tentu diperlukan sebagai pengembangan bahan ajar yang mudah dipahami oleh peserta didik. Masalah penggunaan teknologi pernah diteliti Arnada & Putra (2018) yang menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis teknologi merupakan media informasi sebagai salah satu sarana untuk memperkenalkan perkembangan teknologi kepada siswa. Selain itu kehadiran bahan ajar tidak tertulis berupa media yang memanfaatkan teknologi informasi seperti *YouTube* dapat dijadikan sebagai sarana untuk optimalisasi perkembangan kognitif pada siswa (Kiftiyah et al., 2006).

Digital storytelling adalah sebuah inovasi dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. *Digital storytelling* merupakan metode bercerita dengan menggunakan bahan ajar digital. Ratri (2018) menyebutkan bahwa banyak pengajar yang menggunakan *Digital Storytelling* sebagai salah satu konsep dalam mengembangkan keterampilan anak usia dini. Heriyana & Maureen (2014) juga menyebutkan bahwa *Digital storytelling* merupakan gabungan cerita dengan media audiovisual. Malan (1991) menjelaskan *Storytelling* sebagai usaha *Storyteller* dalam menyampaikan perasaan, buah pikiran, atau suatu cerita kepada peserta didik yang disampaikan secara lisan.

Di antara keuntungan penerapan *Digital storytelling* adalah meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam membaca dan menyusun cerita (Anggadewi, 2017). Selain itu *digital storytelling* dapat meningkatkan memori visual dan juga dapat meningkatkan kemampuan menulis anak (Sudarmaji et al., 2020). Penelitian Fuadah (2022) tentang *digital storytelling* menyimpulkan bahwa *digital storytelling* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun. Penelitian Firyati dan Haenillah (2016) menjelaskan hasilnya yaitu ada pengaruh penggunaan metode *storytelling* terhadap kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Peningkatan kemampuan bahasa pada anak usia dini melalui metode *storytelling* ini juga telah diteliti Azhari (2014), (Karlina, Widiastuti, & Soesilo, 2018). Dengan demikian, *Digital storytelling* sebuah metode dapat menstimulasi anak untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman cerita. Cerita yang dimungkinkan untuk diberikan kepada siswa sesuai tuntutan kurikulum adalah cerita rakyat.

Salah satu cerita yang dapat dijadikan bahan pembelajaran adalah cerita rakyat (*folklor*). Cerita rakyat adalah sebuah cerita yang lahir dan berkembang secara turun temurun pada suatu daerah. Cerita rakyat awalnya lahir sebagai bagian tradisi lisan masyarakat. Bascom (Danandjaja, 1997) menyebutkan sebagai sebuah cerita prosa yang terbagi pada tiga kelompok besar, yaitu: (1) mitos (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Menurut Sisyono dan Suwanto (2008) menyebutkan bahwa cerita rakyat adalah karya sastra yang lahir dalam masyarakat tradisional yang berkembang secara lisan yang disebarakan secara kolektif dalam kurun waktu yang cukup lama. Cerita rakyat berisi nilai-nilai kearifan lokal sebuah daerah. Menurut Koentjaraningrat (1994) wujud budaya yang ada pada cerita rakyat tersebut adalah salah satu wujud fisik kebudayaan. Wujud budaya itu berupa: (1) ide, (2) kelakuan, dan (3) fisik. Soetarno (2008) mengungkapkan bahwa berdasarkan sudut pandang budaya, cerita rakyat

merupakan ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa lisan/tutur yang berkaitan langsung dengan aspek budaya, agama dan kepercayaan, undang-undang, kegiatan ekonomi, sistem kekeluargaan, dan susunan nilai sosial masyarakat pemilik cerita rakyat.

Cerita rakyat adalah warisan leluhur yang lahir dari lingkungan masyarakat dan daerah tertentu. Cerita rakyat sudah pasti mengandung nilai-nilai kearifan lokal dari daerahnya. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat berfungsi sebagai sarana melestarikan dan mensosialisasikan nilai-nilai luhur terhadap generasi berikutnya. Nilai kearifan lokal dalam cerita rakyat tersebut dapat juga dijadikan bahan untuk membentuk karakter berpikir kritis.

Berpikir kritis merupakan karakter yang perlu dibentuk sesuai P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Pendidikan karakter merupakan salah satu komponen utama dalam kurikulum merdeka (Rosmana et al., 2022). Ada 6 karakter yang harus dimiliki peserta didik, yaitu: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia; 2) Mandiri; 3) Bergotong-royong; 4) Berkebinekaan global; 5) Bernalar kritis; 6) Kreatif (Kemendikbudristek, 2022). Karakter berpikir kritis ini penting untuk peserta didik. Menurut Hadiryanto & Thaib (2016) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis perlu dilatih dan dibiasakan dalam memecahkan berbagai masalah. Kemampuan ini penting agar peserta didik dapat menghadapi tantangan di masa depan.

Salah satu materi dari kurikulum merdeka ada pada fase E kelas X SMA adalah materi cerita rakyat. Capaian pembelajaran di fase E, yaitu peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja.

Tujuan penelitian ini adalah membuat prototipe bahan ajar digital *digital storytelling* cerita rakyat. Prototipe ini adalah bahan ajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang dapat memotivasi belajar peserta didik dan meningkatkan kemampuan bernalar kritisnya. Melalui bahan ajar *digital storytelling*, peserta didik dapat mengakses materi dengan mudah.

Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan R2D2 . merupakan model desain pembelajaran konstruktivistik yang dikembangkan Jerry Willis (1995). Model R2D2 singkatan dari *Reflective, Recursive Design and Development Model*. Model pengembangan ini dilakukan secara rekursif dan reflektif artinya pengembangan dilakukan secara berulang berdasarkan hasil refleksi terhadap bahan yang dikembangkan. Menurut Willis komponen utama model R2D2 ini memiliki 4 komponen utama, yaitu: Definisi (*Define*), Rancangan (*Design*), Mengembangkan (*Develop*), Menyebarkan (*Disseminate*). Implementasi model R2D2 dilakukan dalam tiga fokus utama atau tahap, yaitu: 1) Fokus Pendefinisian; 2) Fokus Perancangan dan Pengembangan, dan 3) Fokus Penyebarluasan.

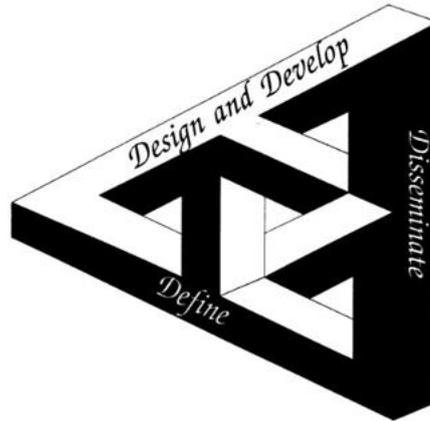
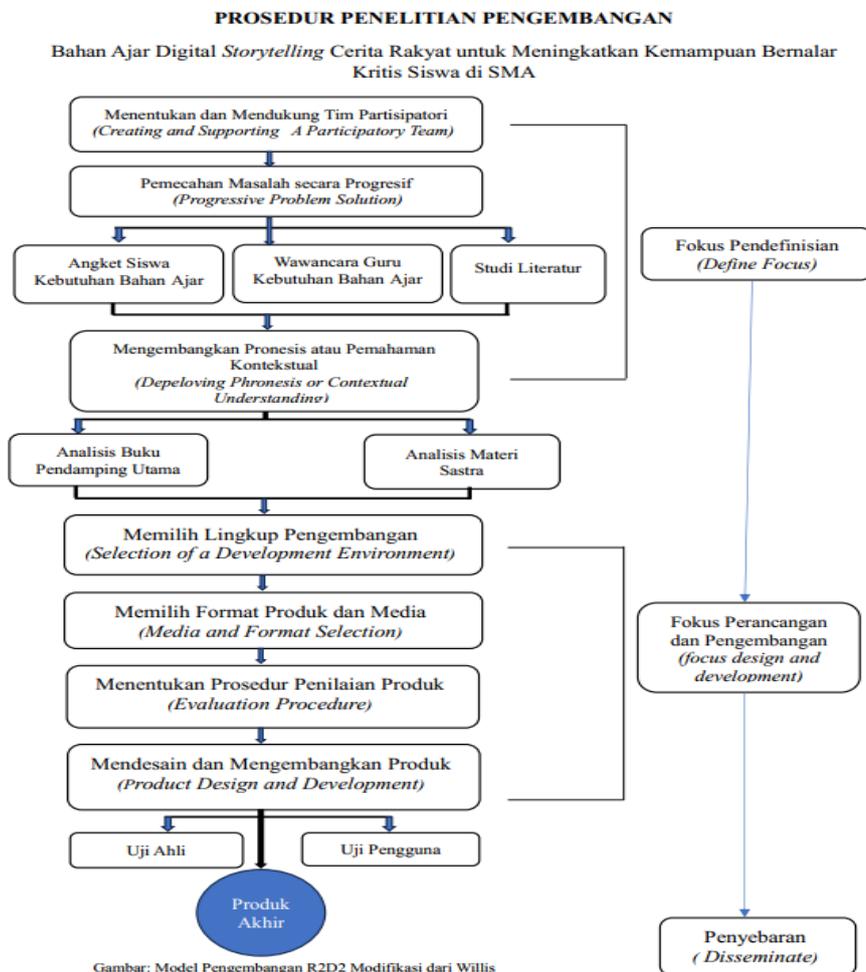


Figure 1. A graphical representation of the R2D2 Instructional Design (ID) Model. The model has three focal points (Define, Design and Develop, and Disseminate). The nature of the graphic shown above, which has no obvious beginning or ending and constructs an "impossible world" perspective, represents the two Rs of the R2D2 ID model: Recursion and Reflection.

Model Pengembangan R2D2 (Willis, 1995)



fokus pendefinisian dilakukan dalam tiga langkah, yaitu: 1) menentukan partisipan yang akan terlibat dalam proses pengembangan produk; 2) menemukan masalah pengembangan melalui instrumen wawancara, dan angket; 3) menganalisis dan membahas permasalahan yang ditemukan dan menetapkan solusinya.

fokus perancangan dan pengembangan dalam pelaksanaannya ada 4 tahap, yaitu: 1. Memilih lingkup pengembangan; 2. Memilih format produk dan media yang akan

digunakan; 3. Prosedur evaluasi atau penilai produk yang dikembangkan; 4. Merancang dan mengembangkan produk. Tahapan tersebut dapat dicermati pada gambar berikut.

Tim partisipatori yang ditentukan yaitu menentukan *ahli desain media* yang akan memvalidasi dari sisi penggunaan aplikasi, *ahli materi pembelajaran* yang akan memberi memvalidasi materi pembelajaran sastra yang dipilih dan disusun, *ahli bahasa* yang akan memvalidasi bagian keterbacaan bahan ajar, *guru dan siswa* sebagai pengguna produk.

Dalam upaya menemukan permasalahan, peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan untuk mendapatkan informasi apa yang dibutuhkan peserta didik mengenai bahan ajar. Di samping itu, juga mewawancarai guru untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar bagi para siswanya.

Hasil identifikasi masalah dari angket dan wawancara berkaitan dengan kebutuhan bahan ajar direfleksikan dengan hasil analisis buku pendamping utama yang digunakan guru dan hasil analisis materi pembelajaran, peneliti menentukan solusi pengembangan bahan ajar.

Setelah menentukan solusi. Peneliti melaksanakan tahap pengembangan yaitu: tahap memilih lingkup pengembangan dengan cara menentukan tujuan dan capaian pembelajaran, materi pembelajaran, siswa dan sekolah yang akan dijadikan uji kelayakan. Tahap kedua memilih format produk bahan ajar dan media digital (*canva, flipbook, youtube*) yang akan dijadikan sarana untuk bahan ajar digital. Tahap ketiga peneliti menyusun format evaluasi produk dalam bentuk rubrik penilaian yang ditujukan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan pengguna. Tahap keempat sebagai tahap terakhir dari penelitian ini adalah merancang bahan ajar berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan dari awal penelitian. Setelah terbentuk bahan ajar yang direncanakan dilanjutkan pada tahap pengembangan dengan cara diuji oleh validator ahli dan pengguna (guru dan siswa). Hasil dari uji validator dan pengguna ini menjadi dasar penilaian produk bahan ajar apakah bahan ajar ini layak atau tidak untuk digunakan. Penelitian ini tidak dilanjutkan pada penyebaran, sesuai dengan rencana penelitian ini yang hanya sampai tahap pengembangan dari desain R2D2 ini.

Hasil

Fokus Pendefinisian (*Recursive and Reflektive*)

Fokus pendefinisian adalah tahap menetapkan berbagai unsur yang dapat mendukung dalam pengembangan bahan ajar digital storytelling. Ada 3 kegiatan dalam penetapan ini, yaitu:

No	Kegiatan	Deskripsi
1	Menentukan Partisipan (<i>Creating and Supporting A Participatory Team</i>)	Kegiatan ini menetapkan partisipan yang akan terlibat dalam proses pengembangan produk. Tim partisipatori yang ditentukan adalah: 1. Guru bahasa Indonesia untuk mendapat informasi awal mengenai kebutuhan bahan ajar di sekolah: Aesah, M.Pd. Guru SMAN 4 Cirebon dan Adithia Syahbana, S.Pd.Gr. Guru SMAN 5 Cirebon; 2. Validator untuk memvalidasi bahan ajar: Dr. Jimat Susilo, M.Pd. dari Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon sebagai ahli dalam

- penyusunan bahan ajar, Dr. Achmad Maskur Subaweh, M.Pd., dari Universitas Nahdatul Ulama Indramayu, sebagai ahli Penyusunan Bahan Ajar, Dr. Alfi Satria, M.T. dari Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Zaytun, Indramayu, sebagai ahli media digital, dan Aesah, M.Pd. Guru SMAN 4 Cirebon, sebagai praktisi pembelajaran
- 2 Menemukan Masalah yang Dikembangkan (*Progressive Problem Solution*) Kegiatan ini adalah kegiatan menemukan masalah pengembangan melalui instrumen studi *literatur*, *wawancara*, dan *angket*. Kegiatan ini merupakan kegiatan rekursif dengan cara menemukan permasalahan dalam pembelajaran khususnya ketersediaan bahan ajar digital yang digunakan di sekolah. Melalui studi literatur ditemukan berbagai teori pengembangan bahan ajar digital dan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan beberapa peneliti yang artikelnya telah dipublikasikan. Melalui wawancara peneliti mendapatkan informasi mengenai kebutuhan bahan ajar berdasarkan perspektif guru. Melalui angket diperoleh informasi atau data kebutuhan siswa mengenai bahan ajar digital *storytelling*.
- 3 Menganalisis dan Menentukan Solusi (*Depeloving Phronesis or Contextual Understanding*) Kegiatan ini adalah kegiatan reflektif dengan cara menganalisis dan membahas permasalahan yang ditemukan dan menetapkan solusinya. Hasil analisis dan pembahasan menjadi bahan untuk menetapkan solusi pengembangan bahan ajar digital. Analisis yang dilakukan adalah *analisis buku* pendamping utama yang digunakan guru di sekolah sebagai bahan pertimbangan menetapkan struktur dan isi bahan ajar digital *storytelling* dan analisis materi sastra yang sesuai dengan kurikulum. Materi yang dipilih adalah materi cerita rakyat yang ada pada kelas X SMA.

Hasil wawancara terhadap 2 orang guru bahasa Indonesia SMA, yaitu: 1. Aesah, M.Pd. Guru SMAN 4 Cirebon; 2. Adithia Syahbana, S.Pd.Gr. Guru SMAN 5 Cirebon. Adapun hasil wawancaranya dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Pertanyaan	Jawaban Guru 1	Jawaban Guru 2
1	Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu mengenai materi teks cerita rakyat dalam bahan ajar yang ada?	Materi Teks Cerita Rakyat dalam bahan ajar yang ada kurang lengkap dan penjelasannya kurang detail.	Sudah kontekstual sesuai CP yang ada.
2	Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu mengenai penyajian materi	Penyajian materi menyimak Teks Cerita Rakyat dalam bahan ajar	Bahan ajar Masih konvensional yakni melalui buku paket dari

	<i>menyimak teks cerita rakyat dalam bahan ajar yang tersedia di sekolah?</i>	yang tersedia di sekolah kurang efektif dan kurang adanya contoh yang mudah dipahami oleh siswa.	Kemendikbud.
3	<i>Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu mengenai penggunaan bahasa pada materi menyimak teks cerita rakyat tersebut?</i>	Penggunaan bahasa pada materi menyimak Teks Cerita Rakyat lebih banyak menggunakan bahasa yang bermakna lampau.	Sudah baik dan interaktif.
4	<i>Bahan ajar yang bagaimanakah menurut Bapak/Ibu yang dibutuhkan untuk pembelajaran saat ini?</i>	Bahan ajar yang berbasis digital disertai dengan penjelasan yg lengkap dan disertai dengan berbagai contoh yang berkaitan dengan kearifan lokal dan dekat dengan siswa supaya lebih mudah dipahami oleh siswa.	Bahan ajar yang menyertakan teknologi seperti penggunaan media aplikasi
5	<i>Menurut Bapak/Ibu, apakah materi teks cerita rakyat yang tersedia sudah memuat Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berupa dimensi bernalar kritis?</i>	Sudah memuat Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tetapi sebaiknya lebih dikembangkan lagi sesuai dengan kearifan lokal dan karakter siswa.	Sudah memenuhi dan memuat P5
6	<i>Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu apabila ada penyusunan bahan ajar digital storytelling dalam pembelajaran menyimak teks cerita rakyat yang bermuatan dimensi bernalar kritis?</i>	Sangat setuju karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	Cukup menarik jika disusun mempertimbangkan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik dengan baik.
7	<i>Apabila ada penyusunan bahan ajar digital storytelling menyimak teks cerita rakyat, konten seperti apa yang diharapkan oleh Bapak/Ibu?</i>	Konten yang sesuai dengan karakteristik siswa, kearifan lokal, dan berwawasan global.	Konten yang mampu menstimulus peserta didik agar dapat menguasai TP yang diajarkan.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kebutuhan terhadap bahan ajar berbasis teknologi digital itu tinggi. Mereka berharap bahan ajar yang digunakan siswa merupakan bahan ajar yang memudahkan belajarnya, sehingga pembelajaran menjadi efektif. Siswa memerlukan bahan ajar menarik yang berupa

ilustrasi audiovisual untuk menimbulkan minat membaca dan mempelajari isi secara kritis.

Analisis kebutuhan bahan ajar ini dilakukan untuk mendapatkan data kebutuhan siswa sebagai dasar penyusunan bahan ajar *digital storytelling* teks cerita rakyat untuk siswa SMA kelas X. Angket terbuka diberikan kepada 12 siswa SMA Negeri 4 Kota Cirebon. Angket dalam bentuk pertanyaan dengan jawaban “ya” atau “tidak” bertujuan untuk mendapatkan data apakah siswa perlu bahan ajar teks cerita rakyat yang berbentuk digital atau tidak. Kalau ‘ya’ perlu desainnya seperti apa. Hasil jawaban siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah bahan ajar sebagai sumber belajar yang telah digunakan guru berupa bahan ajar cetak?	100	0
2	Apakah bahan ajar cetak yang digunakan tersebut menarik minat belajar Anda?	25	75
3	Menurut Anda, Apakah bahan ajar khususnya materi “cerita rakyat” perlu dalam bentuk digital?	100	0
4	Menurut Anda, Apakah penyajian bahan ajar digital akan lebih mempelajarinya apabila menggunakan multi media?	100	0
5	Menurut Anda, Apakah bahan ajar digital multi media akan lebih memotivasi Anda untuk belajar?	75	25
	Rata-rata	80%	20%

Fokus Perancangan dan Pengembangan (*Design and Development*)

Tahap fokus perancangan dan pengembangan (*focus design and development*) dalam pelaksanaannya ada 4 tahap, yaitu: 1. Memilih lingkup pengembangan (*selection of a development environment*); 2. Memilih format produk dan media yang akan digunakan (*media and format selection*); 3. Prosedur evaluasi atau penilaian produk yang dikembangkan (*evaluation procedure*); 4. Merancang dan mengembangkan produk (*product design and development*). Tahapan tersebut dapat dideskripsikan pada tabel berikut.

Tabel Deskripsi Tahapan Perancangan dan Pengembangan

No	Kegiatan	Deskripsi
1	Memilih lingkup pengembangan (<i>selection of a development environment</i>)	<p>Pengembangan yang dilakukan adalah bahan ajar bahasa Indonesia untuk kelas X SMA. Adapun lingkup pengembangan yang dilakukan adalah pada Capaian Elemen Menyimak dengan topik Materi Teks Cerita rakyat</p> <p>Capaian Pembelajaran: Peserta didik mampu mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari menyimak berbagai tipe teks (nonfiksi)</p>

dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.

Tujuan Pembelajaran:

- 10.1 Peserta didik memaparkan kembali teks cerita rakyat yang disimak.
- 10.2 Peserta didik mengevaluasi dan merefleksikan gagasan dan pesan dalam cerita rakyat berdasarkan analisis unsur intrinsik teks

Profil Pelajar Pancasila:

1. *Kebhinnekaan Global, ditunjukkan melalui kegiatan menggali kearifan lokal melalui cerita rakyat.*
2. *Bernalar kritis, ditunjukkan melalui kegiatan menganalisis teks.*
3. Mandiri, melalui kegiatan merefleksikan pembelajaran untuk pengembangan diri

- 2 Memilih format produk dan media yang akan digunakan (*media and format selection*)

Produk bahan ajar yang dipilih adalah prototipe bahan ajar digital storytelling cerita rakyat untuk siswa SMA Kelas X.

Media yang dipilih untuk membentuk bahan ajar tersebut adalah aplikasi *flipbook* yang dipadukan dengan aplikasi *canva* dalam merangkai bahan ajar, barcode untuk menghubungkan dengan media *youtube*.

- 3 Prosedur evaluasi produk yang dikembangkan (*evaluation procedure*)

Prototipe bahan ajar digital dievaluasi oleh ahli bahan ajar 2 orang, ahli IT (Media) 1 orang, dan praktisi guru 1 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi dengan rubrik penilaian 1 = kurang baik, 2 = cukup baik, 3 = baik, 4 = sangat baik.

Hasil validasi ahli:

1. Validasi Ahli Bahan Ajar 1

Ahli bahan ajar digital 1 yang memberikan penilaian terhadap Bahan Ajar Digital Storytelling adalah Dr. Jimat Susilo, M.Pd. Hasil penilaian adalah 89% dengan kriteria sangat baik

2. Validasi Ahli Bahan Ajar 2

Ahli bahan ajar digital 1 yang memberikan penilaian terhadap Bahan Ajar Digital Storytelling adalah Dr. Acmad Maskur Subaweh, M.Pd. Hasil penilaian 86 % dengan kriteria sangat baik

3. Validasi Ahli IT (Media)

Ahli IT (Media) yang memberikan penilaian terhadap Bahan Ajar Digital Storytelling adalah

Dr. Alfi Satria, M.T. Hasil Penilaian 91,5%
 dengan kriteria sangat baik

4. Validasi Praktisi Guru Bahasa Indonesia

Praktisi guru bahasa Indonesia yang
 memberikan
 penilaian terhadap Bahan Ajar Digital
Storytelling adalah Aesah, M.Pd. Hasil penilaian
 88% dengan kriteria sangat baik

- 4 Merancang dan mengembangkan produk (*product design and development*)
 Prototipe bahan ajar digital yang telah dievaluasi oleh ahli bahan ajar, ahli IT, dan praktisi guru selanjutnya direvisi berdasarkan catatan para ahli. Hasil revisi diujiterbataskan kepada siswa kelas X untuk mengetahui respon para siswa terhadap bahan ajar digital storytelling teks cerita rakyat. Hasil respon siswa adalah 88,2 %

Setelah bahan ajar *Digital Storytelling* cerita rakyat dirancang, selanjutnya dilakukan validasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian dari para ahli bahan ajar, ahli IT/Media, dan guru bahasa Indonesia sebagai praktisi di sekolah. Hasil penilaian dan komentar dari para validator adalah sebagai berikut.

Tabel Rekap Hasil Validasi Bahan Ajar Digital *Storytelling*

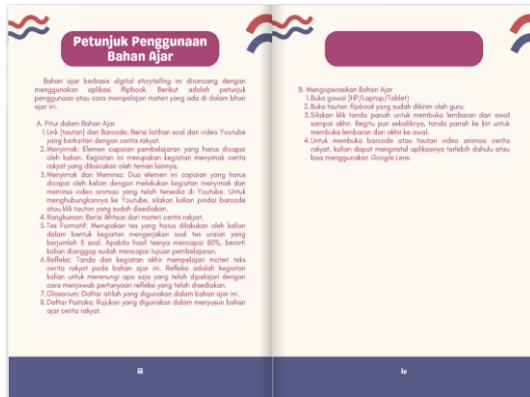
No	Validator	Aspek yang Dinilai	Hasil Penilaian (%)	Rata-rata/ Kategori
1	Ahli Bahan Ajar 1	a. Kesesuaian Materi/Isi	87,5	89 % Sangat Baik
		b. Penyajian Materi	91,7	
		c. Bahasa dan Keterbacaan	87,5	
		d. Teknologi Fliipbook	90	
2	Ahli Bahan Ajar 2	a. Kesesuaian Materi/Isi	87,5	86 % Sangat Baik
		b. Penyajian Materi	83,3	
		c. Bahasa dan Keterbacaan	93,8	
		d. Teknologi Fliipbook	80	
3	Ahli IT / Media	a. Penyajian Materi	95,5	91,5 % Sangat Baik
		b. Penggunaan Aplikasi Fliipbook	87,5	
4	Praktisi Guru	a. Kesesuaian Materi/Isi	95,8	88 % Sangat Baik
		b. Penyajian Materi	83,3	
		c. Bahasa dan Keterbacaan	75	
		d. Teknologi Fliipbook	100	
		Rata-rata		88,6 %
		Kategori		Sangat Baik

Untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap bahan ajar tersebut. Para siswa diberi angket yang berisi 10 pernyataan dengan rentang penilaian: 1 = kurang baik, 2 = cukup baik, 3 = baik, 4 = sangat baik. Hasil respon siswa dapat terlihat pada tabel berikut.

Tabel Tanggapan (respon) Siswa Terhadap Bahan Ajar Digital Storytelling

No	Aspek	Indikator	Nilai (%)	Kategori
1.	Materi	Kesesuaian uraian materi menyimak teks cerita rakyat dengan kompetensi bernalar kritis	85	84,5% Sangat Baik
		Kesesuaian contoh-contoh teks cerita rakyat berorientasi dimensi bernalar kritis dengan tujuan pembelajaran	84	Baik
2.	Penyajian Meteri	Ketersediaan rangkuman membantu untuk mengingatkan kembali meteri yang sebelumnya	90	
		Ketersediaan soal latihan dan uji kompetensi membantu mengukur penguasaan materi	91	88,5%
		Pengurutan materi yang baik, serta adanya petunjuk penggunaan bahan ajar digital storytelling membantu memahami uraian materi menyimak teks cerita rakyat	88	Sangat Baik
		Tampilan fisik bahan ajar digital storytelling teks cerita rakyat menarik dan memotivasi untuk belajar	85	
3.	Bahasa dan Keterbacaan	Penggunaan bahasa dalam uraian materi teks cerita rakyat mudah untuk dipahami	91	Sangat Baik
4.	Aplikasi Flipbook	Bahan ajar digital storytelling dengan menggunakan flipbook memudahkan untuk memahami materi menyimak teks cerita rakyat berorientasi dimensi bernalar kritis	85	89,3%
		Aplikasi flipbook yang digunakan mudah untuk mengaksesnya	90	Sangat Baik
		Desain bahan ajar digital storytelling teks cerita rakyat menggunakan aplikasi flipbook yang menarik dan modern	93	
		Rata-rata	88,2	

Setelah melalui proses pengembangan, hasil akhir dari prototipe Desain Bahan Ajar Digital Storytelling Cerita Rakyat menggunakan aplikasi flipbook adalah sebagai berikut.



Pembahasan

Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Cerita Rakyat

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar digital *storytelling* cerita rakyat. Proses pengembangan ini menggunakan metode pengembangan R2D2 (*Recursive, Reflective, Design, and Development*) yang dikembangkan Willis tahun 1995. Model R2D2 merupakan model pengembangan yang diawali dari proses rekursif, reflektif, desain, dan pengembangan desain. Komponen utama model R2D2 yang dikembangkan Willis terdiri atas 4 komponen utama, yaitu: Definisi (*Define*), Rancangan (*Design*), Mengembangkan (*Develop*), Menyebarkan (*Disseminate*). Ada tiga fokus utama dalam implementasi model ini, yaitu: 1) Fokus Pendefinisian; 2) Fokus Perancangan dan Pengembangan, dan 3) Fokus Penyebarluasan. Namun dalam penelitian dan

pengembangan bahan ajar ini, dilakukan modifikasi yaitu hanya pada tahap kedua. Tahap ketiga tidak dilakukan dengan pertimbangan waktunya yang terbatas.

Pada tahap pendefinisian (*Recursive*), pada telah diperoleh data yang berkaitan dengan kebutuhan para siswa dan guru terhadap bahan ajar digital. Data menunjukkan 99 % para siswa membutuhkan bahan ajar digital berdasarkan pada jawaban atas pertanyaan: 1) Menurut Anda, Apakah bahan ajar khususnya materi “cerita rakyat” perlu dalam bentuk digital?; 2) Menurut Anda, Apakah penyajian bahan ajar digital akan lebih mempelajarinya apabila menggunakan multi media?; 3) Menurut Anda, Apakah bahan ajar digital multi media akan lebih memotivasi Anda untuk belajar? Data tersebut menunjukkan bahwa para siswa membutuhkan bahan ajar digital storytelling cerita rakyat untuk memudahkan belajarnya dan untuk memotivasinya belajar. Kebutuhan akan bahan ajar digital juga ditunjukkan oleh 2 guru yang dijadikan responden dalam penelitian ini. Pada pertanyaan: *Bahan ajar yang bagaimanakah menurut Bapak/Ibu yang dibutuhkan untuk pembelajaran saat ini?* Kedua guru tersebut menjawab bahwa bahan ajar yang berbasis teknologi menggunakan aplikasi tertentu sangat dibutuhkan agar para siswa mudah memahaminya. Pada pertanyaan: *Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu apabila ada penyusunan bahan ajar digital storytelling dalam pembelajaran menyimak teks cerita rakyat yang bermuatan dimensi bernalar kritis?* Guru 1 menjawab: “Sangat setuju karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa”. Guru 2 menjawab: “Cukup menarik jika disusun mempertimbangkan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik dengan baik”. Pada pertanyaan: *Apabila ada penyusunan bahan ajar digital storytelling menyimak teks cerita rakyat, konten seperti apa yang diharapkan oleh Bapak/Ibu?* Guru 1 menjawab: “Konten yang sesuai dengan karakteristik siswa, kearifan lokal, dan berwawasan global”. Guru 2 menjawab: “Konten yang mampu menstimulus peserta didik agar dapat menguasai TP yang diajarkan”.

Berdasarkan hasil data melalui proses rekursif tersebut dilakukan proses pertimbangan (*Reflektive*) mengenai bahan ajar seperti apa yang dapat mengakomodasi semua kebutuhan tersebut. Hasil refleksi tersebut maka dirancanglah (*Design*) bahan ajar digital *storytelling* cerita rakyat dengan menggunakan aplikasi *canva*, *barcode*, dan *flipbook*. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Heriyana dan Maureen (2014) bahwa *Digital storytelling* adalah penggabungan cerita dengan multimedia (gambar, audio, teks) untuk menghasilkan sebuah autobiografi pendek. Adapun struktur bahan ajar tersebut adalah: *Cover, Kata Pengantar, Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar, Pembelajaran 1, Pembelajaran 2, Rangkuman, Tes Formatif, Refleksi, Glosarium, Daftar Pustaka*.

Desain bahan ajar digital *storytelling* cerita rakyat selanjutnya dikembangkan (*Developmen*) melalui proses validasi ahli bahan ajar, ahli IT/Media, dan Praktisi Guru, serta respon/tanggapan siswa. Berdasarkan hasil validasi diperoleh penilaian pada kategori “sangat baik”. Dengan demikian, bahan ajar digital *storytelling* cerita rakyat yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan guru sebagai bahan ajar pada materi cerita rakyat. Kelayakan ini sama dengan hasil penelitian sebelumnya. Di antaranya hasil penelitian Agung Dian Putra, dkk (2023) yang melakukan penelitian pengembangan bahan ajar berbasis flipbook, yang hasilnya menunjukkan keefektipan dalam proses pembelajarannya.

Validitas Bahan Ajar Digital *Storytelling* Cerita Rakyat

Hasil pengembangan Bahan Ajar Digital *storytelling* cerita rakyat menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi yang terdiri atas

Ahli bahan ajar, Ahli media, dan praktisi guru bahasa Indonesia. Validator Ahli Bahan Ajar 1 memberikan penilaian dengan persentase 89% berkategori sangat baik. Validator Ahli Bahan Ajar 2 memberikan penilaian dengan persentase 86% berkategori sangat baik. Validator Ahli IT/Media memberikan penilaian dengan persentase 91,5% berkategori sangat baik. Validator Praktisi Guru Bahasa Indonesia memberikan penilaian dengan persentase 88% berkategori sangat baik. Rata-rata persentase dari 4 validator adalah 88,6 %. Rata-rata tersebut ada dalam kategori sangat baik. Dengan demikian bahan ajar tersebut bisa digunakan guru untuk pembelajaran langsung maupun secara daring.

Pada aspek kesesuaian materi persentase rata-rata mencapai 90,3 %. Aspek penyajian materi mencapai persentase 86,1 %. Aspek penggunaan bahasa dan keterbacaan mencapai persentase 85,4 %. Aspek penggunaan teknologi flipbook mencapai persentase 90 %. Dari data tersebut semua aspek penilaian dari bahan ajar berada pada kategori sangat baik. Dengan kategori tersebut, bahan ajar digital storytelling cerita rakyat yang menggunakan aplikasi flipbook bisa efektif apabila dimanfaatkan dalam penyusunan bahan ajar. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Aprilia (2017) yang menyebutkan bahwa karakteristik bahan ajar *flipbook* ialah sebagai berikut: 1) Diperoleh rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*); 2) Dapat dikombinasikan dengan file video; 3) Dapat dikombinasikan dengan file animasi; 4) Terdapat vasilitas pencarian; 5) Serta dapat pula dikombinasikan dengan gambar dan musik.

Respon Siswa terhadap Bahan Ajar Digital *Storytelling* Cerita Rakyat

Berdasarkan data respon siswa atau tanggapan siswa terhadap bahan ajar digital storytelling cerita rakyat yang telah dikembangkan diperoleh data secara keseluruhan mencapai 88,2 %. Data persentase tersebut ada pada kategori sangat baik. Kategori sangat baik menunjukkan bahwa bahan ajar digital tersebut diterima oleh para siswa sebagai bahan ajar untuk materi cerita rakyat.

Pada bagian materi para siswa memberikan penilaian sangat baik (85%) untuk masalah kesesuaian uraian materi menyimak teks cerita rakyat dengan kompetensi bernalar kritis. Demikian juga penilaian terhadap kesesuaian contoh-contoh teks cerita rakyat berorientasi dimensi bernalar kritis dengan tujuan pembelajaran, para siswa memberikan penilaian sangat baik (84%). Jadi dengan rata-rata persentase 84,5% untuk aspek materi ini, menunjukkan bahwa materi yang disampaikan sudah sangat baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada bagian penyajian materi para siswa memberikan penilaian sangat baik (88,5%) yang mengandung arti bahwa dalam hal penyajian materi pada bahan ajar digital *storytelling* sudah sangat baik. Penyajian materi ini terdiri atas 4 indikator yaitu: 1) Ketersediaan rangkuman membantu untuk mengingatkan kembali materi yang sebelumnya (90%); 2) Ketersediaan soal latihan dan uji kompetensi membantu mengukur penguasaan materi (91%); 3) Pengurutan materi yang baik, serta adanya petunjuk penggunaan bahan ajar digital *storytelling* membantu memahami uraian materi menyimak teks cerita rakyat (88%); 4) Tampilan fisik bahan ajar digital *storytelling* teks cerita rakyat menarik dan memotivasi untuk belajar (85%). Keempat indikator tersebut adalah hal-hal yang menunjukkan apakah penyajian materi dalam bahan ajar yang disusun tersebut sudah disajikan dengan baik atau tidak. Penyajian materi ini memiliki peran penting untuk memudahkan para siswa dalam mempelajari materi pada bahan ajar tersebut. Sajian berupa rangkuman dapat membantu siswa untuk menguatkan intisari dari materi yang dipelajari. Sajian soal-soal yang sesuai akan memberikan

pengukuran yang tepat akan ketercapaian hasil pembelajaran yang telah dijalani. Sajian pengurutan materi akan memudahkan siswa mempelajari materi dari pemahaman dasar sampai pemahaman yang tinggi. Sajian secara fisik atau tampilan baik huruf, warna, dan ilustrasi akan memberikan nuansa atau daya rangsang agar dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk membaca dan mempelajari bahan ajar tersebut.

Pada aspek bahasa dan keterbacaan dengan indikator pada penggunaan bahasa dalam uraian materi teks cerita rakyat mudah untuk dipahami, juga telah menunjukkan respon yang sangat baik dari para siswa, yaitu mencapai 91%. Respon ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar tersebut tidak sulit untuk dibaca dan dipahami.

Pada aspek penggunaan aplikasi flipbook sebagai media yang digunakan dalam bahan ajar digital *storytelling* ini dengan 3 indikator ini rata-rata mencapai 89,3%. Hal ini menggambarkan bahwa para siswa dapat menggunakan *flipbook* sebagai media digital yang digunakan dalam bahan ajar cerita rakyat. Ketiga indikator itu dapat menunjukkan respon sangat baik para siswa, yaitu pada penggunaan *flipbook* yang dianggap memudahkan untuk memahami materi menyimak teks cerita rakyat berorientasi dimensi bernalar kritis (85%), Aplikasi *flipbook* juga mudah untuk diaksesnya (90%), dan melalui aplikasi *flipbook* desain bahan ajar digital *storytelling* teks cerita rakyat lebih menarik dan modern (93%)

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan R2D2 (*Recursive, Reflective, Design and Development*) dalam membuat prototipe bahan ajar digital *storytelling* cerita rakyat dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Setelah proses penelitian melalui prosedur R2D2, pengembangan ini telah menghasilkan prototipe bahan ajar digital *storytelling* cerita rakyat yang didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*, *barcode*, dan *flipbook*. Adapun struktur bahan ajar tersebut adalah: *Cover, Kata Pengantar, Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar, Pembelajaran 1, Pembelajaran 2, Rangkuman, Tes Formatif, Refleksi, Glosarium, Daftar Pustaka*.
- 2) Protipe Bahan Ajar Digital *storytelling* cerita rakyat telah divalidasi oleh 4 yang terdiri atas: Ahli bahan ajar, Ahli media, dan praktisi guru bahasa Indonesia. Hasil validasi diperoleh data: Validator Ahli Bahan Ajar 1 memberikan penilaian dengan persentase 89% berkategori sangat baik; Validator Ahli Bahan Ajar 2 memberikan penilaian dengan persentase 86% berkategori sangat baik; Validator Ahli IT/Media memberikan penilaian dengan persentase 91,5% berkategori sangat baik; dan validator Praktisi Guru Bahasa Indonesia memberikan penilaian dengan persentase 88% berkategori sangat baik. Rata-rata persentase dari ke-4 validator tersebut mencapai 88,6 % yang dikonversi ke pada penilaian kualitatif adalah sangat baik. Berdasarkan rata-rata tersebut bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan guru untuk pembelajaran luring maupun daring.
- 3) Protipe Bahan Ajar Digital *storytelling* cerita rakyat ditanggapi sangat baik oleh para siswa sebagai bahan ajar yang mudah dipahami dan dapat memotivasi belajarnya. Respon tanggapan mencapai penilaian 88,2 % dengan kategori sangat baik. Pada bagian kesesuaian materi para siswa memberikan penilaian sangat baik (84,5%). Pada bagian penyajian materi para siswa memberikan penilaian sangat baik (88,5%). Pada aspek bahasa dan keterbacaan dengan indikator pada penggunaan bahasa dalam uraian materi teks cerita rakyat mudah untuk dipahami, juga telah

menunjukkan respon yang sangat baik (91%). Pada aspek penggunaan aplikasi flipbook sebagai media yang digunakan dalam bahan ajar digital *storytelling* ini juga sangat baik (89,3%).

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penelitian ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing utama Prof.Dr.Sumiyadi, M.Hum, dan Pembimbing pendamping Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd. atas bimbingannya. Kepada validator Dr.Jimat Susilo,M.Pd., Dr.Achmad Maskur S.,M.Pd., Dr. Alfi Satria, M.T., Aesah, M.Pd., dan Adithia Syahbana, S.Pd.Gr yang telah membantu dalam memberikan validasi dan menjadi responden untuk data penelitian. Tak lupa keluarga dan teman-teman seperjuangan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan sastra dan pendidikan di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Agung Dian Putra¹, Dwi Yulianti², Helmy Fitriawan³ (2023) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook Digital* untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (eISSN: 2614-8854) Volume 6, Nomor 4, April 2023 (2173-2177)
- Aprilia, T. (2017). *Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Teknodika* 74. 15(02), 74–82
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif pada PAUD Nurul Hikmah sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*, 1, 393–400.
- Casta, M. dan Sarpin, M. (1998). *Cerita Rakyat dari Cirebon*. Jakarta: PT Gramedia Widiaasarana Indonesia.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Ennis, R. H. (1996). *Critical Thinking*. USA: Prentice Hall, Inc.
- Febiharsa, D., & Djuniadi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, 75–84.
- Hadian, T., Mulyana, R., Mulyana, N., & Tejawiani, I. (2022). Implementasi Project Based Learning Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMAN 1 Kota Sukabumi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1659-1669.
- Hadiryanto, S., & Thaib, D. (2017). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa smp melalui pembelajaran berbasis masalah pada konsep respirasi. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(1), 55-65.
- Haryanto, Asrial, & Ernawati, M. D. W. (2020). *E-Worksheet for Science Processing Skills Using Kvisoft Flipbook*. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 16(3).
- Heriyana, W., & Maureen, I. Y. (2014). *Penerapan metode digital storytelling pada keterampilan menceritakan tokoh idola mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean*. UNESA.
- Kemendikbudristek. (2022). *Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. 9(1), 46–57.
- Kenney, W. (1966). *How to Analyze Fiction*. New York: Monarch Press.

- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2006). Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, 1998, 199–208.
- Koentjaraningrat. (1994). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kosasih, E. & Kurniawan, E. (2018) *Jenis-Jenis Teks, Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.
- Kridalaksana, H. (1986). *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Krulik, S., & Rudnick, J. A. (1999). *Innovative tasks to improve critical and creative thinking skills. Developing mathematical reasoning in grades K-12,12*.
- Nisa, Uswatun, & Supriyanto. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Legenda Bermuatan Kearifan Lokal Berbahasa Jawa. *Seloka Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2).
- Nurgiyantoro, B. (2009). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Permana, R. (2015). Kajian Struktur Cerita Rakyat di Kabupaten Cianjur. *LOKABASA Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah serta Pengajarannya*. 6(2).
- Ratri, S. Y. (2018). *Digital storytelling* pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Ratna, N. K. (2010). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosidah, N. (2013). Studi tentang Penggunaan Bahan Ajar Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akutansi pada Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kota Mojokerto. Surabaya: *Jurnal Ekonomi*.
- Rukmini, D. (2009). *Cerita Rakyat Kabupaten Sragen (Suatu Kajian Struktural dan Nilai Edukatif)*. (Tesis) Universitas Sebelas Maret.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, R. P., Arief, D., Sabandi, A., & F., F. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Menggunakan Media Pop Up Book Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Sisyono dan Suwanto. (2008). *Folklor Jawa di Daerah Aliran Sungai Bengawan Solo dan Sumbangannya terhadap Pelestarian Lingkungan*. *Jurnal Pendidikan UNS*.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningtyas, S. dan Santosa, W. H. (2011). *Sastra: Teori dan Implementasi*. Surakarta: Yuma Pustaka.