

**BAHAN AJAR DIGITAL MEMBACA TEKS CERITA RAKYAT  
KALIMANTAN TENGAH BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER  
DAN LITERASI KRITIS**

*(Digital Teaching Materials of Reading Central Kalimantan Folklore  
Text Containing Character Education and Critical Literacy)*

**Glory Kriswantara<sup>a</sup>, Indra Perdana<sup>b</sup>**

<sup>a</sup>SMAN 6 Palangka Raya, Indonesia

<sup>b</sup>PBSI FKIP, Universitas Palangka Raya, Indonesia

Posel: glorykriswantara90@gmail.com, indra.perdana@fkip.upr.ac.id

(Naskah Diterima Tanggal: 1 Oktober 2021; Direvisi Akhir Tanggal 9 November 2021;

Disetujui Tanggal; 18 November 2021)

***Abstract***

*This research aims to build digital teaching tools that stimulate critical thinking while reading. The end output is a digital book, "Flipbook," that runs on Android. This digital book includes teaching tools for reading Central Kalimantan folklore with character to help students develop a critical literacy culture. Adopting Borg and Gall's idea has resulted in researchers' research and development (R&D). After that, the adopted procedure was simplified into five steps, i.e., analysis of teaching material needs; product development in the form of an android based digital flipbook; validation test by an expert; product revision; and product trial. This research was conducted at SMA Negeri 6 Palangka Raya, with the research subjects being class X students in the 2021/2022 academic year. Interviews and questionnaires to teachers and students were used to collect data for this study. The collected data were analyzed using descriptive statistics. The results indicate that the validation of the Indonesian language teacher yielded an average score of 3.65 in the areas of content/material, language, presentation, graphics, and media, accounting for 73 percent of the total. After the product was revised, it did a trial at SMAN 6 Palangka Raya on 30 students in class X Bahasa for the 2021/2022 academic year. The five aspects of the test yielded a score of 4.2, with an 84 percent success rate. According to field tests, the product, a digital flipbook of Central Kalimantan folklore based on Android, meets the criteria for supporting critical literacy, has character, is practical, and can be utilized effectively in learning.*

**Keywords:** *digital teaching materials; folklore; critical literacy*

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dikhususkan untuk menghasilkan produk bahan ajar digital yang menunjang kemampuan membaca dengan pemikiran yang kritis. Luaran produk berupa buku digital *Flipbook* berbasis android. Buku digital ini memuat bahan ajar membaca cerita rakyat Kalimantan Tengah yang bermuatan karakter untuk membangun budaya literasi kritis siswa. Penelitian berjenis pengembangan atau *Research & Development (R & D)* yang diusung peneliti adalah hasil adaptasi dari teori Borg dan Gall. Prosedur yang diadopsi kemudian dilakukan penyederhanaan menjadi lima, yaitu: 1) analisis kebutuhan bahan ajar; 2) pengembangan produk berupa buku digital *flipbook* berbasis android; 3) uji validasi oleh ahli; 4) revisi produk, dan 5) ujicoba produk. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Palangka Raya dengan subjeknya adalah siswa kelas X tahun pembelajaran 2021/2022. Sumber data dari penelitian ini diperoleh melalui

wawancara dan angket terhadap guru serta siswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil validasi dari guru bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata 3,65 dari aspek isi/materi, bahasa, penyajian, grafis dan media dengan persentase 73%. Setelah produk yang dikembangkan memasuki tahap revisi, dilakukanlah ujicoba terhadap 30 orang siswa kelas X Bahasa tahun pembelajaran 2021/2022 SMAN 6 Palangka Raya. Perolehan skor dari kelima aspek yang diuji adalah 4,2 dengan capaian persentase 84%. Berdasarkan uji lapangan, produk berupa buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android telah memenuhi kriteria menunjang literasi kritis, bermuatan karakter, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** bahan ajar digital, cerita rakyat, literasi kritis

## PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran di sekolah sesuai amanat kurikulum 2013 disarankan berkaitan dengan keadaan lingkungan dan kebutuhan siswa. Guru mata pelajaran dituntut menggunakan bahan ajar yang sesuai terutama yang memuat pendidikan karakter. Bahan ajar digunakan guru untuk membantu siswa mencapai kompetensinya. Pemilihan bahan ajar yang tepat berpengaruh terhadap pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian, baik di dalam maupun luar sekolah.

Umumnya buku teks merupakan bahan ajar yang sering dimanfaatkan guru berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan. Selaras dengan itu, guru mata pelajaran khususnya Bahasa dan Sastra Indonesia harus jeli dan kreatif dalam memberdayakan bahan ajar untuk ketercapaian muatan pendidikan karakternya.

Media karya sastra adalah salah satu dari ragam wahana pendidikan untuk membentuk karakter. Herfana dalam Komariah (2016), menyatakan nilai-nilai positif sosial, budaya, kemanusiaan, moral hingga kerohanian terkandung dalam karya sastra yang membantu proses pembentukan karakter siswa. Rozak (2016) berpendapat bahwa sastra lahir melalui proses yang panjang dari pengarangannya, sehingga menjadi karya yang tidak biasa. Cara berpikir para pengarang yang luar biasa

menghasilkan ketidakbiasaan bahasa teks sastra. Perasaan dalam diri manusia dapat disentuh dengan kekuatan sastra, sehingga dapat dijadikan salah satu media pendidikan karakter.

Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang populer di kalangan masyarakat. Kehadirannya dikenal sejak lama sebagai media transfer tata nilai serta norma dalam kehidupan bermasyarakat (Halfian 2019). Muatan karakter dalam cerita rakyat mampu memengaruhi sikap dan kepribadian pembaca khususnya anak-anak. Metafora-metafora yang terkandung di dalam cerita rakyat selain sebagai wujud penanaman karakter, juga menstimulasi cara berpikir kritis melalui imajinasi dan rasa penasaran pembacanya. Andilnya yang besar dalam pembentukan karakter sejak dini menjadikan cerita rakyat salah satu pondasi keluhuran budi pekerti yang baik (Noor, 2011). Pergulatan dengan teks-teks sastra cerita rakyat yang dibaca dengan intensif secara tidak langsung membentuk proses perolehan bekal pengetahuan yang mendalam tentang kehidupan manusia dan kompleksitas problematikanya.

Berkaca kembali kepada kebutuhan lokal, guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, siswa masih kesulitan dalam pembelajaran membaca cerita rakyat khususnya yang berasal dari Kalimantan Tengah. Penyajian materi dari buku teks cenderung singkat dan contoh yang diberikan masih belum mendekati ciri kearifan lokalnya. Di zaman serba digital, sumber dan bahan ajar

elektronik secara acak cukup mudah ditemukan di internet, salah satunya buku digital. Hasil penelusuran di laman resmi buku digital Kemdikbud [www.budi.kemdikbud.go.id](http://www.budi.kemdikbud.go.id), ditemukan banyak buku digital cerita rakyat untuk jenjang PAUD, SD, dan SMP. Jenjang SMA masih minim, secara khusus cerita rakyat Kalimantan Tengah belum ada. Keadaan ini membuat siswa di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran cerita rakyat dan terkesan belum bermakna. Pembelajaran bermakna menitikberatkan proses perolehan informasi baru sesuai struktur kognitif seseorang dengan konsep-konsep yang relevan (Trianto, 2007). Sejalan dengan pendapat tersebut, pembelajar akan menikmati proses pembelajaran yang bermakna jika dialami langsung dengan menghubungkan antara informasi baru dan pengetahuan yang diperoleh (Prastowo, 2013).

Guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam mengajar untuk ketercapaian pengajaran bahasa dan sastra Indonesia. Untuk menunjang itu semua diperlukan bahan ajar yang menarik dalam pembinaan dan peningkatan kemampuan berbahasa dan bersastra. Pembelajaran sastra memerlukan proses belajar yang melibatkan pengetahuan, pengalaman, dan penilaian secara langsung oleh peserta didik terhadap sastra sehingga ada kedinamisan dalam interaksi guru, peserta didik, dan karya sastra (Muslich, 2012).

Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra juga berkembang pada era teknologi digital. Hadirnya media-media digital dengan dukungan teks, audio, visual, dan gambar yang konvergen memunculkan perilaku membaca digital. Menurut Larson dalam Dizon (2014), membaca digital adalah aktivitas membaca teks berformat digital dengan bantuan perangkat digital. Produk digital ini salah satunya adalah buku elektronik yang difavoritkan karena ukurannya yang sangat kecil dibandingkan buku konvensional. Kelebihan lainnya selain

praktis juga memiliki fitur pencarian kata-kata sehingga pengguna dengan mudah mencari bagian-bagian tertentu dalam sebuah buku elektronik baik kata maupun kalimat (Putera, 2013).

Penelitian terhadap penerapan aplikasi bacaan digital salah satunya adalah Dizon (2014) yang meneliti implikasi bacaan digital dan kegiatan membaca digital terhadap motivasi dan minat baca siswa. Penelitian tersebut menghasilkan suatu peningkatan yang signifikan setelah siswa menerapkan penggunaan bacaan digital sebagai media membaca. Siswa memiliki tingkat ketertarikan dan motivasi yang tinggi dalam membaca daripada siswa yang tidak menerapkan kegiatan membaca dengan bacaan digital.

Sejalan dengan hal tersebut di atas Long dan Szabo (2016) mengungkapkan adanya perbedaan minat antara siswa yang membaca menggunakan bacaan digital dengan siswa yang tidak menggunakannya. Hasil yang diperoleh, aplikasi bacaan digital yang dijadikan siswa sebagai media membaca membawa pengalaman positif dan meningkatkan motivasi dalam membaca. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media aplikasi bacaan digital dapat secara positif memengaruhi minat membaca seseorang.

## **KERANGKA TEORI**

Pemilihan cerita rakyat dan media penyampaian yang tepat menjadi hal penting bagi guru dalam membangun budaya literasi kritis siswa. Kini, literasi merupakan sebuah kemampuan dalam pemecahan solusi berbagai dimensi problematika kehidupan manusia. Perspektif literasi yang baru tak sebatas hanya kemampuan membaca dan menulis saja, namun memiliki makna yang lebih luas lagi (Kist, 2005).

Secara ringkas menurut Wisudo (dalam Tilaar, 2011), literasi kritis dipahami sebagai

kemampuan aktif dan reflektif dalam membaca teks untuk memperoleh pemahaman tentang kekuasaan, kesenjangan atau ketidaksetaraan, dan ketidakadilan dalam hubungan bermasyarakat.

Melalui literasi kritis siswa dibantu melakukan eksplorasi terhadap hubungan antara bahasa dan kekuatan yang berfokus terhadap kebutuhan menciptakan bahkan mendekonstruksi teks-teks serta menafsirkannya menjadi sebuah produk atau rangkaian proses praktik sosial. Literasi diakui secara ideologis Berbicara terhadap konteks ini, literasi sebagai sumber pembuatan makna (Ioannidou, 2015). Seturut dengan hal tersebut, Cooper & White (2008) mengutarakan bahwa literasi kritis merupakan sarana pengembangan kapasitas diri (efikasi diri) pembaca yang diiringi sikap pencarian dan perubahan sosial yang positif. Didukung oleh Lee (2016) yang menyatakan definisi literasi kritis sebagai proses kesadaran pengalaman seseorang yang terbangun secara historis untuk belajar membaca dan menulis yang didasari relasi kekuasaan yang spesifik. Oleh karena itu, literasi kritis memiliki tujuan menantang kekuatan hubungan yang tidak setara.

Konsep “literasi kritis” merangkul sudut pandang yang tidak hanya satu sisi, baik keseharian peserta didik atau pun pertentangan pemikiran kritisnya (Koo, Wong & Kemboja Ismail, 2012; Kaur, 2013). Konsep literasi kritis mencita-citakan siswa lebih terampil dalam berliterasi dengan sudut pandang yang kompleks. Di dunia pendidikan dan psikologi banyak dilakukan penelitian tentang literasi kritis selama kurun waktu beberapa dekade (Kaur & Sidhu, 2014).

Priyatni (2010) mengatakan bahwa karya sastra tidak hanya diinterpretasikan sebagai pemahaman terhadap pengodean kata-kata dalam teks, namun perlu dibangun literasi kritis yang konstruks sosialnya adalah bahasa. Proses membaca merupakan aktivitas yang umumnya terjadi secara internalisasi antara pembaca dengan objek bacaan yang intens. Butuh

karakter yang positif dalam upaya masyarakat literasi mewujudkan kehidupan yang harmonis dengan nilai-nilai baiknya (Suwandi 2015).

Teks yang dibaca dengan pendekatan literasi kritis menjadi tumpuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia saat ini. Berpikir dan kesadaran kritis akan melahirkan literasi kritis. Siswa diajarkan untuk berkarakter melalui teks yang dibaca secara kritis. Teks sastra dapat disesuaikan penggunaannya untuk target pembentukan pendidikan karakter. Pemilihan teks tidak hanya berpengaruh terhadap literasi kritis, namun juga berkaitan dengan proses penggalian informasi dalam teks dengan ajuan pertanyaan kritis. Kemampuan berpikir kritis siswa distimulasi melalui unsur pendidikan karakter di dalamnya, sehingga siswa mampu menerjemahkan teks secara kritis. Pengembangan kemampuan peserta didik agar berperilaku baik ditanamkan melalui pendidikan karakter, sebagai pembinaan akhlak dan budi pekerti, serta filter kebudayaan yang bertolak belakang dengan nilai budi pekerti atau karakter bangsa (Dwinuryati 2017).

Pendidikan karakter yang merupakan hasil amalan dari penghayatan nilai-nilai kehidupan, salah satunya terkandung dalam cerita rakyat. Muatan pendidikan karakter tercermin melalui perwujudan tokoh dan penokohan dalam cerita rakyat. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, pendidikan karakter merupakan upaya mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 melalui dunia pendidikan. Nilai-nilai tersebut terdiri atas 1) religius, (2) toleransi, (3) jujur, (4) kerja keras, (5), disiplin, (6) mandiri, (7) kreatif, (8) rasa ingin tahu (9) demokratis, (10) gemar membaca, (11) menghargai prestasi, (12) bersahabat atau komunikatif, (13) tanggung jawab, (14) peduli lingkungan, (15) peduli sosial, (16) cinta damai (17), semangat kebangsaan, dan (18) cinta tanah air (Kementerian Pendidikan Nasional, 2011)

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti mengarah pada temuan: 1) minimnya

sumber referensi pembelajaran cerita rakyat Kalimantan Tengah untuk jenjang SMA; 2) buku digital pembelajaran cerita rakyat Kalimantan Tengah belum ditemukan secara khusus dalam bahan ajaran bahasa Indonesia; 3) bahasa dalam teks cerita rakyat Kalimantan Tengah cenderung masih sulit dipahami; 4) minimnya fokus dan intensitas saat membaca; 5) keterkaitan amanat dalam cerita rakyat terhadap muatan pendidikan karakter masih terbatas; dan 6) isi cerita masih belum dipahami secara kritis oleh responden. Temuan-temuan ini dianalisis dan diambil inti sarinya sehingga fokus penelitian berpusat pada pengembangan bahan ajar digital membaca teks cerita rakyat Kalimantan Tengah yang bermuatan pendidikan karakter.

Pengembangan bahan ajar digital membaca teks cerita rakyat Kalimantan Tengah ini menghasilkan sebuah produk berupa buku digital *flipbook* berbasis android. Tujuannya menunjang pembelajaran membaca sastra siswa SMA, salah satunya kelas X yang dalam struktur kurikulumnya memuat kompetensi dasar pembelajaran cerita rakyat. Karakter kemandirian belajar siswa muncul dalam manfaat buku digital *flipbook* berbasis android. Kebermanfaatan lain yang diperoleh adalah kemudahan bagi guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran membaca cerita rakyat. Keuntungan tersirat yang dapat diperoleh antara lain: 1) menghemat biaya dan sumber daya internet karena dapat digunakan tanpa jaringan; 2) visual tampak lebih menarik; 3) mendukung *green global* dengan mengurangi pemakaian kertas; 4) memudahkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja. Bahan ajar digital yang akan dikembangkan oleh peneliti diharapkan mampu memajukan dan menunjang pembelajaran. Karakteristik pembelajaran abad ke-21 tercermin melalui pembelajaran berbasis teknologi yang berkarakter, mudah diterapkan, menarik, dan efisien.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan luaran produk tertentu dan melakukan uji efektivitasnya (Sugiyono, 2017). Dikaitkan dengan pendidikan, luaran produk yang dapat dihasilkan berupa bahan ajar, buku digital, buku cetak, atau berbagai alat yang dapat menunjang pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan penelitian tentang bahan ajar berupa buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android. Buku digital *flipbook* ditargetkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan menambah khazanah sumber belajar di sekolah.

Data penelitian ini bersumber dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas X SMA Negeri 6 Palangka Raya. Data yang bersumber dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa berupa (1) hasil wawancara terhadap penggunaan buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android; (2) hasil validasi buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android oleh siswa dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik nontes yang terdiri dari angket dan wawancara. Peneliti dapat menggunakan alat penilaian berupa teknik nontes untuk memperoleh data tanpa harus memberikan tes kepada responden (Nurgiyantoro, 2010). Responden biasanya diukur pengalamannya saja, jadi tidak memerlukan tingkat berpikir yang tinggi. Teknik nontes dilakukan untuk mengetahui pengalaman seseorang akan suatu hal bukan untuk mengukur tingkat intelegensi seseorang.

Teknik nontes yang digunakan peneliti berupa teknik nontes, biasanya memiliki ragam berupa observasi, angket, dan wawancara.

Peneliti memilih dua dari teknik nontes untuk penelitian ini, yaitu angket dan wawancara. Menurut Nurgiyantoro (2010), angket merupakan daftar pertanyaan yang ditujukan kepada siswa selaku responden tentang masalah-masalah tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari responden. Angket diklaim memudahkan ditemukannya data oleh peneliti. Masalah yang diangkat dalam penelitian disusun menjadi poin-poin pertanyaan atau pertanyaan berbentuk angket. Isian angket dibubuhi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Variasi respon jawaban berupa pernyataan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Tahu (TT), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Selain menggunakan angket, peneliti juga menggunakan teknik wawancara. Penggunaan teknik wawancara untuk memudahkan perolehan data dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dalam penelitian adalah proses pengumpulan informasi atau data yang diperoleh dari kegiatan tanya jawab oleh pewawancara kepada narasumber (Nurgiyantoro, 2010). Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan kepada narasumber dilakukan wawancara secara lisan. Sebelumnya, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi wawancara agar topik tidak meluas. Tujuan kisi-kisi juga memudahkan penyusunan daftar pertanyaan oleh pewawancara atau peneliti.

Hasil wawancara terhadap responden yang telah didapatkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti bertahap dimulai dari wawancara. Pengolahan hasil wawancara dilakukan dengan cara: 1) mentranskripsikan hasil wawancara; 2) membuat rangkuman hasil transkrip wawancara; 3) melakukan analisis data wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengembangan bahan ajar cerita rakyat Kalimantan Tengah; 4) data dijadikan sebagai salah satu landasan oleh peneliti dalam melakukan pengembangan produk buku digital

*flipbook* membaca cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android. Tahapan selanjutnya, dilakukan penyebaran angket dan dianalisis menggunakan skala Likert. Perlakuan Skala Likert adalah untuk mengukur suatu pendapat, pandangan, dan sikap seseorang atau kelompok terhadap suatu permasalahan.

Buku digital yang telah selesai disusun dalam bentuk *flipbook* berbasis android selanjutnya dilakukan validasi oleh guru bahasa Indonesia dan juga siswa. Data hasil validasi guru dan siswa diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran atau kritikan yang dikemukakan oleh guru dan siswa. Data kualitatif yang diperoleh kemudian diolah secara statistik deskriptif menggunakan skala Likert. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu: a) inventarisasi data kasar; b) pemberian nilai atau skor, untuk analisis data kuantitatif; c) nilai atau skor yang diperoleh kemudian dikonversi dengan skala lima menggunakan acuan konversi pendekatan.

Ada sepuluh langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (2007), namun peneliti mengadaptasi langkah yang lebih sederhana. Peneliti melakukan penyederhanaan mengingat keterbatasan tenaga, waktu, dan finansial. Kesepuluh langkah tersebut diambil lima saja yaitu (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan produk, (3) uji validasi, (4) revisi produk, dan (5) ujicoba produk. Kelima tahap dianggap peneliti sudah reliabel mewakili tahap utama dari Borg dan Gall.

### **Studi Pendahuluan**

Peneliti dalam proses penelitian ini mengembangkan sebuah produk buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis Android. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 6 Palangka Raya. Perolehan informasi didapatkan melalui angket dan wawancara. Angket disebarakan kepada siswa kelas X semester I tahun pembelajaran 2021/2022 yang kemudian diolah menjadi sebuah data. Data

selanjutnya, diperoleh dari wawancara yang dilakukan kepada pihak sekolah, yaitu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMAN 6 Palangka Raya. Studi kepustakaan yang sesuai dengan penelitian juga dilakukan oleh peneliti. Salah satu tujuannya adalah untuk menambah dan memperkuat informasi dari sumber-sumber yang relevan. Informasi yang diperoleh dalam penelitian ini disimpulkan tidak hanya dari guru dan siswa, tetapi juga dari sumber kepustakaan yang terkait dengan penelitian.

### **Pengembangan Produk**

Pemilihan jenis produk yang dikembangkan merupakan salah satu prosedur bagi peneliti dalam pengumpulan dan penyusunan bahan. Produk dikembangkan setelah menganalisis angket dan wawancara dari siswa serta guru. Tahapan ini berdasarkan hasil analisis, peneliti mengembangkan produk buku digital *flipbook* berbasis android cerita rakyat Kalimantan Tengah dengan muatan karakter di dalamnya. Prosedur awal dimulai dari menentukan cerita rakyat dan mengumpulkan bahan. Bahan atau materi dipilih dari beragam sumber yang relevan. Materi yang telah dirasa cukup dalam pengumpulannya kemudian disusun sesuai dengan pedoman yang berlaku. Cerita rakyat yang dipilih untuk dikembangkan adalah “Asal Mula Danau Malawen”.

### **Uji Validasi**

Produk yang sudah selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan perlu dilakukan uji validasi. Validasi adalah proses mengesahkan atau persetujuan terhadap kesesuaian bahan ajar *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah. Pengujian validasi dilakukan oleh orang-orang yang berkompeten di bidangnya (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008). Uji validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMAN 6 Palangka Raya. Angket disebarakan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang

kemudian melakukan validasi. Validasi yang diberikan berisi penilaian kelayakan dari aspek isi materi, bahasa, grafis, dan penyajian yang bertujuan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

### **Revisi**

Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan (2008), revisi adalah proses perbaikan atau penyempurnaan setelah melalui tahap ujicoba dan validasi. Angket yang berisi penilaian dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang telah disebarakan dijadikan acuan dalam tahap revisi. Produk akan diperbaiki kekurangan dan dipertahankan kelebihanannya sesuai arahan yang diberikan ahli atau guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuannya, memperbaiki dan memaksimalkan kualitas produk bahan ajar berupa buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah.

### **Ujicoba Produk**

Peneliti melakukan ujicoba produk setelah dilakukan revisi. Buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah ini diujicoba pada siswa kelas X di SMA Negeri 6 Palangka Raya. Setelah ujicoba yang dilakukan selesai penelitian terhadap pengembangan produk ini pun selesai.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan atau *Reasearch and Development* (R&D) versi Borg dan Gall adalah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk. Peneliti dalam penelitian ini selain mengadaptasi, juga menyederhanakan langkah-langkah Bord dan Gall menjadi (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan produk, (3) uji validasi, (4) revisi produk, dan (5) uji coba produk. Berikut deskripsi lima tahap yang telah dilakukan.

### Hasil Studi Pendahuluan

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti. Angket disebarakan kepada siswa kelas X dan wawancara dilakukan terhadap guru bahasa Indonesia di SMAN 6 Palangka Raya yang dijadikan sebagai sumber data. Data yang diterima kemudian menjadi masukan bagi peneliti dalam mengembangkan produk bahan ajar berupa buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah.

Instrumen angket dan wawancara sebelumnya disusun berdasarkan kisi-kisi. Kisi-kisi ini bertujuan agar dijadikan pedoman instrumen agar tetap fokus pada hal yang diteliti. Selanjutnya, instrumen telah disusun kemudian divalidasi terlebih dahulu oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan menyesuaikan kebutuhan dan kelayakannya dalam pengumpulan informasi.

Angket yang telah divalidasi kemudian disebarakan melalui tautan piranti digital *Google Form* kepada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 6 Palangka Raya yang berjumlah 30 orang. Angket diisi dengan memberi tanda centang (✓) serta komentar pada kolom yang disediakan. Angket ini bertujuan memberikan gambaran pengalaman awal siswa dalam membaca teks cerita rakyat. Tujuan lainnya mengetahui literasi kritis siswa, kesulitan belajar, dan masukan tentang pembuatan bahan ajar digital yang akan disusun oleh peneliti. Selanjutnya, dilakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMAN 6 Palangka Raya, Dra. Ruminæ. Tujuan wawancara ini untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar dalam pembelajaran membaca cerita rakyat di kelas X jenjang SMA.

### Deskripsi Data Angket Terkait Pengalaman Awal Siswa

Peneliti melakukan menyebarkan angket terhadap 30 orang siswa yang menjadi responden untuk pencarian informasi. Angket

diisi oleh responden dengan memberikan tanda centang (✓) dan mengisi kolom komentar. Pengisian angket bertujuan mengetahui pengalaman awal siswa terhadap pembelajaran membaca teks cerita rakyat, pentingnya pembelajaran, kesulitan belajar, dan masukan penyusunan bahan ajar membaca teks cerita rakyat.

Hasil analisis data angket diperoleh data teratas bahwa 26% siswa mengalami kendala dalam pemahaman bahasa cerita rakyat dan kurang fokusnya dalam membaca. Sebanyak 38% siswa menginginkan bahan ajar cerita rakyat yang mudah dipahami dari bahasa dan isinya serta menarik. 22% siswa juga mengharapakan konten inovatif yang menarik dan berwarna.

**Pengalaman Awal Siswa terhadap Bahan Ajar Membaca Cerita Rakyat**



Gambar 1

Studi pendahuluan menunjukkan bahwa: 1) adanya keterbatasan sumber referensi yang tersedia untuk pembelajaran cerita rakyat Kalimantan Tengah; 2) belum ada buku digital cerita rakyat Kalimantan Tengah jenjang SMA yang mendukung pembelajaran bahasa Indonesia; 3) bahasa dalam teks cerita rakyat Kalimantan Tengah masih belum dipahami maksimal; 4) kurangnya fokus saat membaca;

5) belum tampak korelasi amanat dalam cerita rakyat terhadap keseharian responden; dan 6) isi cerita sulit dipahami siswa.

### **Deskripsi Data Wawancara terhadap Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Hasil wawancara menunjukkan ketertarikan narasumber untuk menggunakan buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android. Berdasarkan informasi narasumber, siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas baik luring maupun daring, tetapi dalam pembelajaran cerita rakyat ditemukan berbagai kendala. Rumitnya pemahaman terhadap bahasa dan kurang fokus dalam membaca menjadi alasan prioritas. Sedikitnya sumber referensi pembelajaran cerita rakyat Kalimantan Tengah untuk jenjang SMA juga menjadi keterbatasan.

Tidak jarang sumber belajar hanya berpusat pada buku paket saja. Penggunaan buku digital dirasakan bermanfaat, utamanya menambah sumber referensi.

Buku digital yang dikembangkan diharapkan oleh narasumber dapat menarik bagi siswa. Narasumber juga berharap adanya kemudahan misalnya memanfaatkan gawai karena siswa dirasa akrab dengan perangkat ini dan sudah menjadi salah satu kesehariannya. Adanya buku digital juga diharapkan membantu siswa dalam belajar dan informasi yang diperoleh lebih jelas.

Peneliti menyimpulkan bahwa dalam penyusunan bahan ajar buku digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah harus memperhatikan bahasa, isi, relevansi, dan kuantitas panjang pendeknya cerita. Penggunaan bahasa harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sederhana, dan mudah dipahami. Isi harus memuat materi yang disertai dengan contoh yang dekat dengan keseharian. Pemilihan cerita harus cermat sehingga sesuai dengan muatan karakter yang diharapkan dalam pendidikan. Amanat dalam cerita rakyat juga harus berkorelasi dan dapat

diimplementasikan dalam kehidupan saat ini. Desain buku digital yang akan disusun harus inovatif memanfaatkan teknologi, penuh warna, serta ilustrasi yang menarik.

### **Pengembangan Buku Digital Membaca Teks Cerita Rakyat Kalimantan Tengah**

Studi pendahuluan yang bersumber dari angket dan wawancara oleh peneliti dijadikan acuan dalam pengembangan bahan ajar. Tahapan awal adalah merumuskan tujuan untuk menentukan kompetensi capaian siswa dalam pembelajaran. Buku digital *flipbook* berbasis android ini juga memiliki tujuan umum untuk membantu siswa dalam melakukan aktivitas membaca dan mengimplementasikan nilai-nilai karakter dalam cerita rakyat Kalimantan Tengah.

Buku digital *flipbook* cerita Rakyat Kalimantan Tengah berbasis android yang berjudul “Asal Mula Danau Malawen” disusun terbagi menjadi tiga bagian berdasarkan BAB. Setiap BAB memiliki tujuan spesifik yang diharapkan, yaitu pada BAB I siswa diharapkan 1) mampu meresapi dan memahami kegiatan membaca, 2) mampu mengetahui tingkat pengetahuan dalam membaca, dan 3) mampu memaknai langkah-langkah dalam membaca.

BAB II mengkhususkan siswa untuk 1) mampu menganalisis struktur cerita rakyat dengan pemikiran kritis dan 2) mampu menginterpretasi unsur-unsur pembangun yang terkandung cerita rakyat. Target yang ingin dicapai pada BAB III, yaitu siswa 1) mampu mengevaluasi muatan karakter dalam cerita rakyat dan 2) mampu mengimplementasikan muatan karakter dengan pemikiran yang kritis serta kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

Bahan berupa teori, gambar, serta contoh disesuaikan dengan kebutuhan penyusunan digital *flipbook* cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android. Teori yang diadopsi harus berkorelasi dengan kegiatan membaca cerita rakyat. Gambar-gambar yang dimuat

memiliki keterwakilan dari pesan yang disampaikan. Contoh cerita rakyat secara khusus yang berasal dari Kalimantan Tengah dipilih yang benar-benar sarat dengan muatan karakter. Kegiatan belajar yang termuat dalam setiap BAB selain memuat materi konsep, juga perlu disajikan infografis yang menarik. Tujuannya, selain mempercepat pemahaman juga untuk memicu ketertarikan siswa untuk terus mendalami materi.

Buku digital yang bahannya telah disusun, kemudian dirancang kerangka dan tampilannya agar menjadi runtut dan sistematis. Tampilan antarmuka buku digital *flipbook* yang disusun peneliti memuat 1) tampilan awal aplikasi yang berisikan judul, 2) pengantar dan deskripsi, 3) petunjuk penggunaan, 3) daftar isi, 4) materi membaca, 5) materi cerita rakyat Kalimantan Tengah, 6) infografis, 7) latihan atau kuis setiap kegiatan belajar, 8) refleksi, 9) evaluasi, dan 10) daftar pustaka.

Keseluruhan bahanyangtelahdikumpulkan kemudian dikonversi menjadi format PDF dan dijadikan *flipbook* menggunakan *Kvisoft Flip Book Maker*. Luaran aplikasi ini kemudian dikombinasikan dengan aplikasi Android Studio yang kemudian menghasilkan aplikasi android membaca cerita rakyat Kalimantan Tengah berformat *apk*. Aplikasi yang selesai diolah dinyatakan siap untuk diluncurkan ke

piranti digital berbasis android untuk dilakukan instalasi sampai ke tahap penggunaan.



Gambar 2  
Tampilan Antarmuka Aplikasi

### Hasil Validasi Buku digital oleh Guru Bahasa Indonesia dan Siswa

Buku digital *flipbook* membaca cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android yang telah dikembangkan dilakukan uji validasi oleh guru dan siswa. Uji validasi menggunakan instrumen angket yang disebarakan kepada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas X Bahasa tahun pembelajaran 2021/2022 di SMAN 6 Palangka Raya. Aspek yang diuji dalam isian instrumen angket meliputi isi/materi, penyajian, bahasa, grafis, dan media.

**Tabel 1**  
**Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia dan Siswa terhadap Kelayakan Buku Digital *Flipbook* Membaca Cerita Rakyat Kalimantan Tengah Berbasis Android**

Guru dan Siswa	No	Kelayakan Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
<b>Hasil Rata-rata Validasi Guru 1 dan Guru 2</b>	1	Isi/Materi	3,5	Baik
	2	Penyajian	3,65	Baik
	3	Bahasa	3,5	Baik
	4	Kegrafikan	3,75	Baik
	5	Media	3,85	Baik
	<b>Jumlah</b>			<b>18,25</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>3,65</b>	<b>Baik</b>
<b>Persentase</b>			<b>73%</b>	

<b>Hasil Validasi Siswa</b>	1	Isi/Materi	4	Baik
	2	Penyajian	4,25	Baik
	3	Bahasa	4	Baik
	4	Kegrafikan	4,25	Baik
	5	Media	4,5	Baik
	<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,2</b>		<b>Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>84%</b>		

## Revisi

Setelah melalui validasi dan uji coba, selanjutnya perlu dilakukan revisi atau proses perbaikan serta penyempurnaan produk (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008). Berdasarkan hasil validasi guru bahasa Indonesia dan siswa, peneliti memperoleh saran dan masukan untuk perbaikan produk. Produk buku digital *flipbook* membaca cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android ini perlu direvisi pada bagian berikut.

### Aspek Isi/Materi

Validator secara keseluruhan memberikan penilaian yang baik. Isi/materi dikomentari dengan tanggapan perlunya memaksimalkan sajian materi yang komunikatif, variasi latihan atau kuis, dan kualitas tiap butir soal yang mengacu ke kemampuan berpikir kritis.

### Aspek Penyajian

Secara keseluruhan, validator memberikan penilaian baik terhadap aspek penyajian. Tanggapan validator dalam aspek penyajian di antaranya, memuat ilustrasi ikonik yang bersifat memotivasi dengan kata atau kalimat yang menunjang pembelajaran aktif. Pemikiran kritis siswa dirangsang dengan sajian materi yang unik dan menambah rasa ingin tahu.

### Aspek Bahasa

Bagian ini dikritisi oleh guru bahasa Indonesia. Terdapat beberapa kesalahan dalam pengetikan. Susunan kalimat masih terdapat beberapa yang kurang efektif dan bermakna

ganda. Penilaian validator secara keseluruhan masih kategori baik untuk aspek bahasa.

### Aspek Grafis

Keseluruhan penilaian dari validator sudah baik pada aspek ini. Grafis pada bagian ilustrasi diminta untuk lebih diperkaya lagi tidak terkesan boros serta diharapkan memuat animasi bergerak.

### Aspek Media

Secara keseluruhan aspek ini dinilai baik oleh validator. Masukan yang diberikan, yaitu meringkas lagi akses masuk ke setiap pembahasan. Tombol yang diklik langsung mengarah ke pembahasan per BAB. Tiap BAB berdiri sendiri untuk navigasinya sehingga memudahkan dalam sistematika penggunaan aplikasi.

### Data Hasil Uji coba Produk

Setelah dilakukan revisi, tahap selanjutnya ialah uji coba produk. Uji coba dilakukan terhadap siswa kelas X Bahasa SMA Tahun Pembelajaran 2021/2022 SMAN 6 Palangka Raya. Kegiatan dibagi menjadi dua, yaitu mandiri dan angket. Tahapan awal, siswa juga diberi bahan cetak antarmuka aplikasi. Siswa diminta bergiliran mencoba produk yang dikembangkan menggunakan perangkat yang telah disediakan oleh peneliti.

Siswa diminta untuk mengikuti sintak pembelajaran yang telah disusun dalam buku digital dan mencoba latihan serta kuis yang tersedia di dalam aplikasi. Kegiatan mandiri ini dilakukan selama 2 x 45 menit. Peneliti

memosisikan diri sebagai fasilitator dalam kegiatan ini. Selanjutnya, setelah selesainya kegiatan pembelajaran mandiri siswa diminta mengisi instrumen angket *google form*. Waktu pengisian yang diberikan adalah tiga puluh menit. Siswa mengisi dua puluh butir indikator penilaian yang tersedia dalam angket. Di akhir waktu, siswa mengumpulkan hasil dengan menekan tombol kirim dan peneliti mengecek datanya.

Produk buku digital *flipbook* membaca cerita rakyat Kalimantan Tengah berbasis android yang telah peneliti kembangkan telah melalui tahapan penelitian. Tahapan penelitian tersebut yaitu (1) studi pendahuluan melalui analisis data angket dan wawancara untuk memperoleh temuan awal dan kebutuhan bahan ajar cerita rakyat Kalimantan Tengah, (2) pengembangan produk berupa buku digital berbentuk *flipbook* berbasis android, (3) uji validasi untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang telah disusun, (4) revisi produk untuk mengoptimalkan fungsi dari produk yang telah dikembangkan, dan (5) ujicoba produk yang bertujuan mematangkan dan mengukur kebermanfaatan produk yang dikembangkan.

## PENUTUP

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa bahan ajar membaca cerita rakyat Kalimantan Tengah dapat dikembangkan menjadi *flipbook* berbasis android dapat dikembangkan dan bermuatan pendidikan karakter dengan tahapan: (1) pengembangan bahan ajar berlandaskan identifikasi aspek-aspek kompetensi dasar dan indikator pembelajaran; (2) klasifikasi jenis bahan ajar; (3) pemilihan jenis bahan ajar yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar; (4) pemilihan sumber bahan ajar yang relevan; dan (5) pengemasan bahan ajar yang inovatif.

Kemampuan literasi kritis siswa dapat ditumbuhkan oleh guru bahasa Indonesia

dengan meningkatkan minat membaca siswa. Aktivitas membaca akan menciptakan daya nalar kreatif dan kritis. Sifat berpikir kritis siswa dapat berkembang dengan kemampuan membaca yang baik. Berdasarkan aspek isi, multimedia, dan keterujiannya dinyatakan produk hasil penelitian dan pengembangan ini layak untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Uji efektivitas menunjukkan bahwa pembelajaran membaca cerita rakyat Kalimantan Tengah dengan menggunakan bahan ajar buku digital *flipbook* berbasis android bermuatan karakter mampu meningkatkan kemampuan literasi kritis siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borg, R.W. & Gall M.D. (2007). *Educational Research: An Introduction*. The Eight Edition. Sidney: Pearson Education, Inc.
- Cooper, K., & White, R. E. (2008). *Critical Literacy for school improvement: an action research project*. *Improving Schools*, 11(2), 101-113.
- Direktorat Tenaga Kependidikan. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Dizon. (2014). *Pengaruh Penggunaan Buku Bacaan Digital serta Kegiatan Membaca Digital, Terhadap Motivasi Membaca Siswa di Sekolah Dasar*. *Metodik Didaktik*, 9(2).
- Dwinuryati, Yustina dan Andayani. (2017). *Kajian Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal pada Cerita Rakyat Nyi Andan Sari dan Kiguru Soka*. *Jurnal Artefak: History and Education*. Volume 4, Nomor 1, Halaman 15-22. Diperoleh dari <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/731>.
- Halfian, Wa Laoda. (2019). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat I Laurang*. *Etnoreflika: Jurnal*

- Sosial dan Budaya, Volume 8, Nomor 3, Halaman 186-194. Diperoleh dari <http://journal.fib.uho.ac.id/index.php/etnoref/lik/article/view/810>.
- Ioannidou, E. (2015). *Critical literacy in the first year of primary school: Some insights from Greek Cypriot classrooms*. Journal of Early Childhood Literacy, 15(2), 177-202.
- Kaur, S. (2013). *Critical Literacy Practices of English Majors in a Tertiary Institution*. GEMA Online Journal of Language Studies. Volume 13, Nomor 2, Halaman 21-39. Diperoleh dari [https://www.researchgate.net/publication/266618171\\_Critical\\_Literacy\\_Practices\\_of\\_English\\_Majors\\_in\\_a\\_Tertiary\\_Institution](https://www.researchgate.net/publication/266618171_Critical_Literacy_Practices_of_English_Majors_in_a_Tertiary_Institution).
- Kaur, S., & Sidhu, G. K. (2014). *Evaluating the Critical Literacy Practices of Tertiary Students*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, Volume 123, Halaman 44-52. Diperoleh dari <https://core.ac.uk/download/pdf/82434675.pdf>.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Pembinaan.
- Kist, William. (2005). *New Literacies in Action: Teaching and Learning in Multiple Media*. New York: Teachers College Press.
- Komariah, Yoyoh. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP*. Deiksis - Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Volume 5, Nomor 1. Diperoleh dari <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/910/0>
- Koo, Y.L., Wong, F.F. & Kemboja Ismail. *Consciousness Through Critical Literacy Awareness*". GEMA Online Journal of Language Studies. Volume 12, Nomor 1, Halaman 127-143. Diperoleh dari <http://ejournal.ukm.my/gema/article/view/639>.
- Lee, C. (2016). *Multiple Literacies and Critical Literacy*. Journal of Language and Literacy Education Vol. 12 Issue 1.
- Long, Deanna dan Szabo, Susan. (2016). *E-Readers and the Effects on Students' Reading Motivation, Attitude and Comprehension During Guided Reading*. Journal Cogent Education Volume 3, 2016 - Issue 1.
- Muslich, Masnur. (2012). *Bahasa Indonesia pada Era Globalisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noor, Rohinah M. (2011). *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra: Solusi Pendidikan Moral yang Efektif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Priyatni, Endah Tri. (2010). *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putra. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rozak, Abdul. (2016). *Perolehan Perilaku Bermartabat Melalui Kegiatan Bersastra*. (Makalah Seminar, 19 November 2016). Diperoleh dari [https://www.researchgate.net/publication/331953786\\_Pengembangan\\_Bahan\\_Ajar\\_Cerita\\_Rakyat\\_Kuningan\\_Terintegrasi\\_Nilai\\_Karakter\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Apresiasi\\_Sastra\\_di\\_SMP](https://www.researchgate.net/publication/331953786_Pengembangan_Bahan_Ajar_Cerita_Rakyat_Kuningan_Terintegrasi_Nilai_Karakter_dalam_Pembelajaran_Apresiasi_Sastra_di_SMP)
- Sugiyono. (2017) *Metode Penelitian* Bandung: Alfabeta.

- Suwandi, Sarwiji. (2015). *Peran Bahasa Indonesia dalam Pengembangan Budaya Literasi 175 untuk Mewujudkan Bangsa yang Unggul dalam Konteks Masyarakat Ekonomi Asean*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Tilaar, H.A.R dkk. 2011. *Pedagogik Kritis: Perkembangan, Substansi, dan Perkembangannya di Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2007). *Belajar dan Pembelajaran: Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi pustaka.