

VOLUME 8

NOMOR 2

NOVEMBER 2022

**VIDEO BERBASIS BUDAYA NUSANTARA SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT UNTUK SMK DI PATI*****ARCHIPELAGO CULTURE-BASED VIDEOS AS FOLKLORE LEARNING MEDIA
DEVELOPMENT FOR VOCATIONAL HIGH SCHOOLS IN PATI***

Yuana Candrasari, Nazla Maharani Umayu, Asrofah
Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
candrasariyuana@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran mengembangkan isi cerita rakyat dengan media video berbasis budaya nusantara untuk peserta didik SMK di Pati (2) untuk mewujudkan rancangan media pembelajaran mengembangkan isi cerita rakyat dengan video berbasis budaya nusantara untuk peserta didik SMK di Pati. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). dengan langkah (1) analisis kebutuhan siswa dan guru, (2) penyusunan draf prototipe produk media video pembelajaran dan buku pendamping media, (3) validasi pakar, (5) uji produk pada kelas kecil, (6) analisis FGD media video pembelajaran dan buku pendamping media, dan (7) prototipe pengembangan media video cerita rakyat Pati. Teknik untuk mengumpulkan data proses pengembangan menggunakan teknik wawancara dan teknik angket. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data kualitas media penelitian, menggunakan teknik validasi media video cerita rakyat dan buku pendamping media oleh validator ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru dari dua sekolah **sangat butuh** media pengembangan video cerita rakyat berbasis budaya nusantara untuk SMK di Pati. Siswa sebanyak 41,9 % menyatakan **sangat butuh** buku pendamping media untuk pembelajaran mengembangkan cerita rakyat Pati dan sebanyak 45,1 % siswa menyatakan **butuh** media video cerita rakyat Pati untuk SMK di Pati.

Kata kunci: video, media pembelajaran, cerita rakyat, budaya nusantara

ABSTRACT

The objectives of this study are: (1) to describe the need for learning media to develop folklore content with video media based on archipelago culture for SMK students in Pati (2) to realize the design of learning media to develop folklore content with videos based on archipelago culture for students SMK in Pati. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method. with steps (1) analysis of student and teacher needs, (2) drafting of learning video media product prototypes, (3) expert validation, (5) product testing in small classes, (6) learning video media FGD analysis, and (7) prototype of Pati folklore video media development. Techniques for collecting data on the development process used interview techniques and questionnaire techniques. As for the technique of collecting data on the quality of research media, using the validation technique of folklore video media by expert validators. The results showed that teachers from the two schools really needed a medium for developing folklore videos based on Indonesian culture for SMK in Pati. As many as 41.9% of students stated that they really needed a media companion book for learning to develop Pati folklore and as many as 48.8% of students stated that they needed Pati folklore video media for SMK in Pati.

Keywords: video, learning media, folklore, Indonesian culture

PENDAHULUAN

Video merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual dengan penceritaan cerita menggunakan langkah gambar dan suara. Penggunaan video dalam pembelajaran merupakan langkah untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam

mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya. Ketertarikan peserta didik terhadap video perlu ditunjang pula dengan memberikan petunjuk penggunaan media yang dipakai dalam proses pembelajaran. Kesulitan siswa terhadap penguasaan dan pemahaman kosakata perlu diantisipasi dengan pemberian cerita dan dialog dalam video yang didalamnya diceritakan dengan menggunakan aneka bahasa dalam berkomunikasi. Langkah tersebut dirasa akan mampu memberikan gambaran baik tulisannya maupun arti dari kosakata.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi turut mempengaruhi jalannya proses pendidikan, terutama dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai bahan ajar atau media pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan penampilan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (Asep Jihad, 2010). Penggunaan media sebagai bahan pembelajaran diharapkan dapat memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar yang kondusif (Etin Solihatini, 2011). Maka dari itu peran media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Dengan menggunakan media, maka pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik akan mudah dipahami dan terarah. Proses pembelajaran yang berkualitas dapat tercipta apabila siswa dan guru berperan aktif didalamnya. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar secara aktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah media video yakni dengan memutar video cerita rakyat dari Pati Jawa Tengah.

Keunggulan media pembelajaran video yaitu dapat didayagunakan sebagai perangkat pengantar gagasan, alat peraga audio visual untuk mengembangkan materi cerita rakyat, video cerita rakyat membuat pembelajaran lebih menarik. Media tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga memiliki peran penting untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif dan efisien. Setiap proses belajar dan mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan media, serta evaluasi. Unsur metode dan media merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan (Sudjana, 2009).

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, guru dituntut untuk memiliki inovasi dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran mengembangkan media video cerita rakyat. Salah satu media yang diaplikasikan untuk meningkatkan kualitas dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media video. Media video diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan isi cerita rakyat dengan lebih mudah. Cerita rakyat yang akan digunakan dalam penelitian ini ada 3 cerita rakyat yakni Saridin yang sakti dari Kayen Pati, Legenda Pintu Gerbang Majapahit di Pati, Asal Usul Sendang Sani.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan media pembelajaran mengembangkan isi cerita rakyat dengan media video berbasis budaya nusantara untuk peserta didik SMK di Pati dan bagaimanakah rancangan prototipe media pembelajaran mengembangkan isi cerita rakyat dengan media video berbasis budaya nusantara untuk peserta didik SMK di Pati. Rincian dari dua rumusan masalah tersebut akan dideskripsikan sebagai berikut ini.

1. Kebutuhan Video Berbasis Budaya Nusantara sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat untuk SMK di Pati

Pengembangan media pembelajaran video cerita rakyat Pati diawali dengan pengisian angket oleh siswa, guru, dan pakar. Selain pengisian angket, juga dilakukan wawancara untuk siswa, guru, dan pakar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan awal media pembelajaran video cerita rakyat. Setelah pengisian angket dan wawancara, ditemukan beberapa penemuan yang kemudian dijadikan acuan dalam penyusunan dan pengembangan media pembelajaran video cerita rakyat Pati. Hasil dari pengisian angket dan wawancara akan diuraikan sebagai berikut.

a. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

Pengisian angket kebutuhan siswa dilakukan oleh 31 siswa kelas X dari dua sekolah yaitu SMK Permata Nusantara Pati sebanyak 15 siswa dan SMK Putra Mahkota Pati sebanyak 16 siswa. Aspek untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran bagi siswa meliputi pemahaman siswa mengenai cerita rakyat, pemahaman dan kebutuhan siswa terhadap petunjuk penggunaan media video cerita rakyat, pemahaman siswa tentang media video, kebutuhan siswa terhadap fisik petunjuk penggunaan media, dan kebutuhan siswa terhadap isi petunjuk penggunaan media video cerita rakyat. Pembelajaran masih dilakukan secara daring karena pandemi belum berakhir, karena alasan tersebut maka pengisian angket siswa dilakukan melalui google form.

b. Hasil Analisis Angket Guru

Hasil analisis angket guru diperoleh dari hasil pengisian angket melalui google form oleh dua guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X dari dua SMK. Responden pertama yaitu Resti Wulansari, S. Pd pengajar di SMK Permata Nusantara Pati (SMK A) dan Suklin, S. Pd pengajar di SMK Putra Mahkota Pati (SMK B). Angket untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video cerita rakyat memuat enam aspek yaitu pemahaman guru tentang cerita rakyat, pemahaman dan kebutuhan guru terhadap petunjuk penggunaan media video cerita rakyat, pemahaman dan kebutuhan guru tentang pengembangan media cerita rakyat, kebutuhan guru terhadap fisik petunjuk penggunaan media video cerita rakyat, kebutuhan guru terhadap isi petunjuk penggunaan media video cerita rakyat dan harapan guru terhadap petunjuk penggunaan video cerita rakyat Pati.

c. Hasil Analisis Wawancara Kebutuhan Siswa

Wawancara kebutuhan siswa tentang media pembelajaran dan materi cerita rakyat diwakili oleh dua siswa dari dua sekolah. Annisa Rahma siswa kelas X SMK A dan Dita Nurul Fahma siswa kelas X dari SMK B. Setiap anak mendapat delapan pertanyaan berkaitan dengan media pembelajaran dan materi cerita rakyat. Dari hasil rangkuman jawaban siswa dalam wawancara kebutuhan awal terhadap petunjuk penggunaan media dideskripsikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi cerita rakyat masih menggunakan media manual berupa buku paket dan LKS. Pembelajaran di kelas juga masih didominasi oleh guru, kemampuan dan partisipasi siswa masih belum maksimal.

d. Hasil Analisis Wawancara Kebutuhan Guru

Wawancara tentang kebutuhan guru mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap petunjuk penggunaan media diperoleh dari wawancara dua guru SMK kelas X dari sekolah yang berbeda. Ada delapan pertanyaan yang diajukan kepada guru berkaitan dengan media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media. Rangkuman hasil wawancara, guru menginginkan adanya media pembelajaran khususnya materi cerita rakyat yang dapat membangkitkan antusiasme dan memudahkan siswa memahami materi cerita rakyat.

2. Prototipe Petunjuk Penggunaan Media Video Berbasis Budaya Nusantara sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat untuk SMK di Pati

Setelah proses analisis kebutuhan awal siswa dan guru terhadap petunjuk penggunaan media, langkah selanjutnya adalah membuat rancangan petunjuk penggunaan media. Penyusunan prototipe petunjuk penggunaan media ini melalui beberapa tahap yaitu 1) penyusunan prototipe petunjuk penggunaan media, 2) hasil analisis angket validasi pakar, 3) revisi draf produk, 4) uji produk pada kelas kecil, 5) hasil analisis dan revisi FGD.

a. Hasil Analisis Angket Validasi Pakar

Validasi petunjuk penggunaan media merupakan penilaian yang dilakukan oleh pakar/ahli untuk menilai kelayakan petunjuk penggunaan media tersebut. Aspek yang dinilai yaitu 1) kelayakan materi, 2) kelayakan kebahasaan, 3) kelayakan penyajian materi, 4) kelayakan kegrafikaan. Validasi ini bertujuan untuk menilai materi, kebahasaan, penyajian materi dan kegrafikaan yang ada dalam petunjuk penggunaan media ini layak/tidak layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Validasi ini dilakukan oleh dua pakar, yang pertama yaitu Dr. Harjito, M. Hum merupakan dosen dan kaprodi pascasarjana UPGRIS. Kedua, Agus Pratikno M. Pd merupakan guru SMK PGRI Kradenan.

Dari tabel di atas hasil angket validasi oleh dosen didapat rata-rata kelayakan materi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian materi dan kelayakan kegrafikaan total rata-rata 4,3 yang masuk kategori baik. Dari tabel hasil angket validasi oleh guru bahasa Indonesia diperoleh rata-rata kelayakan materi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian materi, dan kelayakan kegrafikaan total rata-rata 2,9 yang masuk pada kategori baik.

b. Uji Produk Terbatas

Setelah dilakukan validasi dan revisi terhadap draf petunjuk penggunaan media video cerita rakyat Pati oleh validator. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji terbatas di satu sekolah. Uji terbatas dilaksanakan di SMK A dengan jumlah siswa terbatas yaitu enam siswa. Hal ini dilakukan karena situasi pandemi yang belum reda dan memilih siswa yang tempat tinggalnya dekat dengan lingkungan SMK A.

Dalam uji terbatas ini waktu yang digunakan sesuai dengan waktu pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar yaitu 2X45 menit. Karena keterbatasan waktu dalam uji terbatas ini, dari empat video yang dibuat, hanya satu video yang diputar dalam yaitu asal usul sendang Sani. Pengambilan data dilakukan dengan data tes keterampilan mengembangkan cerita rakyat Pati dengan media video yang diputar dan tercantum pada petunjuk penggunaan media. Setelah buku petunjuk penggunaan media dibagikan pada siswa, selanjutnya guru memutar video cerita rakyat Pati. Saat pemutaran video cerita rakyat Pati terjadi kendala di kelas, listrik di area sekolah mengalami pemadaman, sehingga video tidak diputar melalui LCD, tetapi melalui HP siswa masing-masing. Kemudian, siswa dan guru bersama-sama membahas dan memahami materi tentang cerita rakyat yang ada pada buku petunjuk penggunaan media. Setelah siswa melihat video cerita rakyat Pati asal usul sendang Sani dan memahami materi cerita rakyat, kemudian siswa mencari unsur intrinsik cerita rakyat tersebut. Setelah menemukan unsur intrinsik cerita rakyat asal usul sendang Sani, siswa kemudian mengembangkan cerita rakyat yang telah dilihat menggunakan kosakata dan bahasa siswa sendiri. Penulisan cerita pendek yang berkaitan dengan cerita rakyat Pati ditulis dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan cerita pendek untuk uji produk.

Setelah menyelesaikan tugas menulis dan mengembangkan cerita rakyat asal usul sendang sani Pati, selanjutnya siswa mengumpulkan hasil akhir tugas mereka berupa cerita pendek yang ditulis pada kertas folio yang telah disediakan pada guru pengampu bahasa Indonesia untuk kemudian dianalisis oleh peneliti. Penilaian hasil belajar menulis cerita pendek didasarkan pada aspek kelengkapan unsur intrinsik cerita pendek, kaidah kebahasaan cerita pendek, kesesuaian isi dengan media video cerita rakyat Pati.

c. Analisis Forum Group Discussion (FGD)

Setelah dilakukan uji produk terbatas pada kelas kecil terbukti siswa antusias dengan adanya media video untuk mengembangkan cerita rakyat Pati. Ada beberapa kekurangan saat uji produk kelas kecil, pertama kendala teknis, saat dilakukan uji produk di kelas, ternyata lampu mati sehingga video tidak dapat diputar melalui LCD. Solusi yang akhirnya ditempuh yaitu memutar video cerita rakyat Pati melalui HP siswa. Kendala kedua, setelah video diputar melalui HP, suara yang dihasilkan tidak maksimal jika tidak didengarkan dengan memakai headset. Kendala tersebut menjadi catatan untuk perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Hasil uji produk terbatas, dilanjutkan dengan Focus Group Discussion (FGD) yang diwakili tiga siswa dari SMK A dan tiga siswa dari SMK B, serta diikuti satu guru bahasa Indonesia dari SMK A dan satu guru bahasa Indonesia dari SMK B, dan satu guru lulusan S2 dari SMK C. Perwakilan tiga siswa diambil dari yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi dari masing-masing sekolah. Diskusi ini membahas kelebihan dan kekurangan produk serta pemberiansaran, kritik masukan yang membangun guna kesempurnaan media pembelajaran yang baik bagi guru dan siswa.

Diskusi fokus pada media pembelajaran yang digunakan baik video maupun petunjuk penggunaan media. Fokus tersebut berkenaan dengan penilaian bagaimana media video dan petunjuk penggunaan media untuk pembelajaran mengembangkan cerita rakyat digunakan di kelas dilihat dari pengguna siswa dan guru. Dalam FGD ini data yang digunakan diperoleh dari hasil wawancara, hasil pengisian angket evaluasi kelayakan media pembelajaran video dan petunjuk penggunaan media yang diisi oleh guru, siswa, dan guru lulusan S2 bahasa Indonesia.

d. Kesimpulan Hasil diskusi

Dari hasil ulasan diskusi siswa terhadap kelayakan produk media pembelajaran video cerita rakyat dan petunjuk penggunaan media, siswa lebih paham karena materi yang disajikan dalam petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap. Media pembelajaran video yang ditampilkan juga membantu siswa mengembangkan cerita rakyat Pati. Penggunaan media pembelajaran video cerita rakyat Pati menjadikan suasana belajar di dalam kelas lebih menyenangkan.

e. Keunggulan Buku Petunjuk Penggunaan Media dan Media Video Cerita Rakyat Pati

Petunjuk penggunaan media memiliki beberapa keunggulan bila dibandingkan dengan buku teks atau buku pengayaan yang lain. Pertama, memiliki isi materi yang lengkap dan praktis, halaman buku petunjuk penggunaan media tidak terlalu banyak sehingga mudah disimpan dan dibawa kemana saja. Kedua, buku petunjuk penggunaan media disusun sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X SMK. Ketiga, sampul petunjuk penggunaan media didesain dengan warna dan ilustrasi menarik

sehingga siswa tertarik untuk mempelajari materi cerita rakyat. Keempat, petunjuk penggunaan media dilengkapi dengan latihan soal yang dapat mengasah kemampuan dan penguasaan siswa terhadap materi cerita rakyat.

PENUTUP

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dan bermanfaat bagi guru dan siswa. Akan tetapi, perlu diperhatikan juga, guru harus memperhatikan karakteristik, kelebihan dan kekurangan media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran agar sinkron antara media dan materi yang disampaikan guru. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan interaksi guru dan siswa sehingga siswa tidak bosan dan antusias untuk mengikuti pelajaran. Jika antusias siswa tinggi dalam belajar dapat memaksimalkan kualitas belajar siswa sehingga menghasilkan *output* yang memuaskan. Jika hasil belajar memuaskan, diharapkan ada perubahan sikap peserta didik kearah lebih baik. Pemilihan media yang tepat juga akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.

Beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring diantaranya kompetensi guru, faktor orang tua, dan infrastruktur pendukung. Masih banyak siswa yang ponselnya kurang memadai sehingga media aplikasi yang diperlukan untuk proses belajar mengajar tidak dapat terpasang dan tersambung dengan ponsel mereka. Jika aplikasi tidak terpasang di ponsel siswa tentu akan menghambat siswa mengerjakan tugas dari guru dan materi yang disampaikan ke siswa tidak tersampaikan. Meskipun begitu, masih banyak cara guru agar siswa tetap mendapat haknya untuk mengikuti pembelajaran. Inovasi media pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa hendaknya harus bersifat fleksibel disesuaikan dengan kemampuan siswa dan letak geografis tempat tinggal siswa.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran video cerita rakyat berbasis budaya nusantara untuk SMK di Pati dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu; 1) analisis kebutuhan siswa dan guru dengan mendeskripsikan hasil angket yang berisi sejumlah pertanyaan serta wawancara; 2) menyusun draf petunjuk penggunaan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal siswa dan guru; 3) validasi draf bahan ajar oleh pakar ahli; 4) revisi draf berdasarkan validasi dan masukan pakar; 5) uji produk terbatas penggunaan petunjuk penggunaan media yang telah direvisi di salah satu sekolah sasaran; 6) evaluasi terhadap petunjuk penggunaan media yang dilakukan dengan melakukan kegiatan diskusi terbatas antara guru dan siswa (FGD); dan 7) menyempurnakan produk berdasarkan hasil evaluasi dalam kegiatan FGD.

Analisis kebutuhan buku petunjuk penggunaan media bagi siswa dan guru membuktikan bahwa siswa dan guru membutuhkan petunjuk penggunaan media yang khusus berisi materi cerita rakyat yang lengkap dengan media video cerita rakyat.

Hasil tes uji produk terbatas di di SMK A dengan 6 siswa diperoleh skor 1-64 (Kriteria D) sebanyak 0 siswa, skor 65- 74 (Kriteria C) sebanyak 1 siswa, skor 75 – 89 (Kriteria B) ada 4 siswa, dan skor 90 – 100 (Kriteria A) sebanyak 1 siswa. Penilaian dari ketuntasan KKM di SMK A dengan KKM 75, sebanyak 5 siswa atau 90% yang sudah tuntas belajar.

Evaluasi dalam FGD didapatkan hasil sebagai berikut, penggunaan uji terbatas terhadap kelayakan petunjuk penggunaan media diperoleh hasil penilaian kelayakan dari aspek halaman sampul sebesar 3,2 (layak), aspek daftar isi memperoleh nilai rata-rata 3,6 (layak), aspek indikator pembelajaran rata-rata 3,2 (layak), aspek keakuratan materi

memperoleh nilai rata-rata 3,1 (layak), aspek penyajian isi memperoleh nilai rata-rata 3,2 (layak), aspek keterpaduan materi memperoleh nilai rata-rata 3,2 (layak), aspek ketepatan isi memperoleh nilai rata-rata 3,0 (layak) dan dari aspek soal evaluasi memperoleh nilai rata-rata 3,2 (layak).

Dari hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa penggunaan media video cerita rakyat dan buku petunjuk penggunaan media video cerita rakyat untuk SMK di Pati mampu menjawab kebutuhan siswa dan guru. Serta dapat dijadikan sumber belajar yang mampu membantu siswa dalam mencapai ketuntasan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2009). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arwansyah, Y. B., & Wahyudi, U. M. W. (2019). Peningkatkan Kompetensi Literasi Antiradikalisme Melalui Penulisan Cerita Rakyat Dengan Aplikasi Baboo. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(2), 77-82.
- Asep Jihad, A. (2010). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press.
- Ashari, M. (2020, Maret Jumat). *Pendidikan*. Retrieved November KAmis, 2020, from Pikiranrakyat.com: <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01353818/proses-pembejalaran-daring-di-tengah-antisipasi-penyebaran-virus-corona-dinilai-belum-maksimal>
- Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Baried, B. (1985). *Memahami Hikayat dalam Sastra Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Cipta, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, J. (1991). *Foklor Indonesia (Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain)*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Daryanto. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Djalle, Z. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Gramedia.
- Etin Solihatin, R. (2011). *Cooporative Learning: Analisis Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Kasara.
- Etin, S. (2011). *Cooporative Learning: Analisis Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi.
- Hamzah A. (1996). *Sastra Melayu Lama dan Raja-Rajanya*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal UNY*, 20.
- Hidayatullah P, R. A. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.
- Jaliusril, H. A. (2012). Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek untuk Siswa SMP. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 21.
- Khairunnisa, A. (2016). Wacana narasi. *Unpass Press*, 26.
- Larasati, M. (2017). Pengembangan Media Film Pembelajaran Menggunakan Animasi 2 Dimensi pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MADrasah Ibtidaiah. *Unnes Repository*, 18.

- Masfufah, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Hikayat Berbasis Adobe Flash CS6 Siswa Kelas X MA Maarif Pongok Kabupaten Blitar. *Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Malang*, xviii,102hlm.;30cm.
- Nur Widiyanto, B. J. (2018). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Troubleshooting Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo. *UMS press*, 10.
- Wibowo, B. A. (2022). DUCATION AS A FORM OF RESISTANCE KI HADJAR DEWANTARA TOWARDS COLONIALISM. *Proceeding Humanities: Teacher Training and Education*, 4(1), 22-28.
- Wulandari, A., Arwansyah, Y. B., & Saputra, N. (2022). The Term of Mental Illness in Javanese. *LingLit Journal Scientific Journal for Linguistics and Literature*, 3(3), 103-114.