Estetik
Jurnal Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Curup, Indonesia
ISSN 2622-1810 (p); 2622-1829 (e)
volume 9, number 2, 2026 | page: 1255-1275
DOI: 10.29240/estetik.v9i2.16509

Desain Bahan Ajar Apresiasi Cerita Rakyat Kalimantan Berbasis Film Animasi dengan Pendekatan Kontekstual

Roni[1]
Universitas Negeri Malang, Indonesia
Email:
roni.2402118@students.um.ac.id

Yuni Pratiwi[2]
Universitas Negeri Malang, Indonesia
Email:
yuni.pratiwi.fs@um.ac.id

Karkono[3]
Universitas Negeri Malang, Indonesia
Email:
karkono.fs@um.ac.id

*Corresponding author: Roni email: roni.2402118@students.um.ac.id

Diterima: 14-03-2026 **Direvisi: 08-11-2026** **Tersedia Daring: 13-11-2026**

Abstrak: Penelitian lapangan ini bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar apresiasi cerita rakyat berbasis film animasi dengan pendekatan kontekstual pada jenjang pendidikan SMP. Cerita rakyat, sebagai bagian dari warisan budaya, memiliki potensi besar dalam pembentukan karakter siswa dan pelestarian nilai-nilai lokal. Namun, metode penyajian yang bersifat tradisional cenderung kurang menarik bagi siswa, terutama di era digital saat ini yang menuntut media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan media film animasi yang diintegrasikan dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap isi cerita rakyat. Pendekatan kontekstual menekankan pembelajaran yang bermakna dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa, serta mendorong partisipasi aktif, berpikir kritis, dan kerja sama. Dalam penelitian ini, cerita rakyat dari wilayah Kalimantan dipilih dan diadaptasi ke dalam format film animasi, lalu disusun ke dalam modul pembelajaran yang dilengkapi dengan strategi pembelajaran kontekstual seperti inkuiri, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) dengan mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahap sistematis, yaitu analisis kebutuhan (analyze), perancangan (design), pengembangan produk (develop), implementasi, dan evaluasi. Model tersebut dipilih karena memberikan kerangka kerja yang terstruktur serta menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran sehingga mendukung terbentuknya kemampuan berpikir kreatif, reflektif, dan kontekstual. Berdasarkan hasil penilaian dari pakar materi dan pakar media, produk bahan ajar yang dihasilkan memperoleh kriteria ”sangat layak” untuk digunakan. Uji coba terbatas yang dilaksanakan di SMP Negeri Terpadu Unggulan 2 Tana Tidung memperlihatkan adanya peningkatan pada aspek minat belajar, pemahaman materi, serta kemampuan analitis siswa dalam kegiatan apresiasi cerita rakyat. Penggunaan bahan ajar ini memperkaya pengalaman belajar di kelas serta mendukung pembentukan karakter dan pengembangan literasi peserta didik.

Kata Kunci: pengembangan bahan ajar, cerita rakyat, film animasi, pendekatan kontekstual, model pengembangan ADDIE

JURNAL ESTETIK

Abstract: This study aims to develop instructional materials for appreciating folklore based on animated films using a contextual approach at the junior high school level. Folklore, as part of cultural heritage, has great potential in shaping students' character and preserving local values. However, traditional methods of presentation tend to be less engaging for students, especially in the current digital era, which demands more visual and interactive learning media. Therefore, the use of animated film media integrated with a contextual approach is expected to enhance students' engagement and understanding of folklore content. The contextual approach emphasizes meaningful learning by connecting instructional materials with students' real-life experiences, while encouraging active participation, critical thinking, and collaboration. In this study, folktales from the Kalimantan region were selected and adapted into animated film formats, then organized into a learning module equipped with contextual learning strategies such as inquiry, modeling, reflection, and authentic assessment. This study employed a Research and Development (R&D) approach by adopting the ADDIE model, which consists of five systematic stages: needs analysis (analyze), design (design), product development (develop), implementation, and evaluation. The model was selected because it provides a structured framework and positions learners at the center of the instructional process, thereby fostering the development of creative, reflective, and contextual thinking skills. Based on the validation results from subject-matter experts and media experts, the developed teaching materials were categorized as "highly feasible" for classroom use. A limited trial conducted at SMP Negeri Terpadu Unggulan 2 Tana Tidung indicated improvements in students' learning interest, conceptual understanding, and analytical abilities in appreciating folklore. The implementation of these teaching materials not only enriched classroom learning experiences but also contributed to character building and the enhancement of students' literacy skills.
Keywords: development of instructional materials, folklore, animated film, contextual approach, ADDIE model

Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, bahan ajar menempati peran yang sangat krusial karena turut menentukan tingkat keberhasilan peserta didik. Bahan ajar tidak dapat dipahami semata sebagai kumpulan materi, tetapi sebagai seperangkat informasi, latihan, dan aktivitas yang dirancang secara sistematis untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran bahkan sebelum kegiatan belajar dilaksanakan. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, pada akhirnya, sangat bergantung pada ketersediaan bahan ajar yang dirumuskan secara tepat, kontekstual, dan selaras dengan kebutuhan belajar mereka (Khotimah et al., 2019). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar harus memperhatikan kualitas isi, kesesuaian dengan kompetensi dasar, serta karakteristik perkembangan peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Meskipun berbagai bahan ajar dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia telah banyak tersedia, realitas di lapangan menunjukkan bahwa belum

JURNAL ESTETIK

semuanya mampu menjawab kebutuhan pembelajaran secara konkret. Pada umumnya, bahan ajar disusun untuk memenuhi standar kompetensi dasar yang bersifat umum, namun belum sepenuhnya mempertimbangkan kedalaman materi maupun keragaman kebutuhan belajar yang lebih spesifik (Suprihatin & Manik, 2020). Padahal nyatanya, agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual, diperlukan bahan ajar yang mampu menggali pengalaman siswa serta menyentuh dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

Pengembangan bahan ajar yang relevan dengan dunia nyata siswa, khususnya dalam materi apresiasi cerita rakyat, memiliki nilai penting untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Suprihatin & Manik, 2020). Dalam konteks ini, pemanfaatan cerita rakyat dari Kalimantan yang dikemas dalam bentuk film animasi dan disajikan melalui pendekatan kontekstual akan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penyajian cerita lokal yang familiar bagi siswa, didukung oleh teknologi animasi yang interaktif, tidak hanya memperkenalkan nilai-nilai budaya, tetapi juga mengajak siswa mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Penggunaan media film animasi dalam bahan ajar apresiasi cerita rakyat dengan pendekatan kontekstual menawarkan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa (Karkono et al., 2020). Pemilihan cerita harus mempertimbangkan nilai-nilai luhur seperti moral, budaya, dan kearifan lokal yang dekat dengan realitas sosial dan lingkungan siswa (Pratiwi et al., 2023). Film animasi kemudian dikembangkan menjadi media yang komunikatif dan menarik, dengan kualitas visual dan audio yang baik, serta penggunaan elemen lokal seperti bahasa, musik tradisional, busana adat, hingga latar tempat yang dikenali oleh siswa.

Keterhubungan antara materi pembelajaran dan kehidupan nyata ditekankan melalui pendekatan kontekstual, misalnya dengan mengaitkan pesan moral dari cerita rakyat dengan perilaku sehari-hari siswa (Putra, Andajani, et al., 2025). Selain itu, pembelajaran dilengkapi dengan aktivitas interaktif seperti diskusi kelompok, bermain peran, proyek kreatif, dan refleksi diri (Wahyuni et al., 2025). Penilaian dilakukan tidak hanya untuk mengetahui hasil belajar, tetapi

JURNAL ESTETIK

juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Pemanfaatan teknologi digital dan kolaborasi dengan komunitas budaya lokal menjadi nilai tambah dalam memperluas cakrawala siswa terhadap kekayaan budaya.

Tujuan dari proses pembelajaran adalah terbentuknya kompetensi tertentu dalam diri peserta didik. Untuk mewujudkan hal tersebut, perumusan tujuan pembelajaran harus dilakukan secara tepat agar dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun bahan ajar, melaksanakan proses belajar mengajar, hingga melakukan evaluasi (Putra, Saryono, et al., 2025; Putra, Basuki, et al., 2025). Evaluasi pada akhirnya menjadi hal krusial dalam sebuah pembelajaran (Amiruddin et al., 2025). Dalam implementasinya, perencanaan yang matang dan strategi pembelajaran yang tepat mutlak diperlukan.

Pengembangan bahan ajar apresiasi cerita rakyat berbantuan film animasi perlu disesuaikan dengan kebijakan kurikulum yang sedang diterapkan, termasuk Kurikulum Merdeka yang telah diimplementasikan di berbagai satuan pendidikan. Kurikulum tersebut menitikberatkan pada prinsip fleksibilitas pembelajaran, penguatan kemandirian peserta didik, serta pembentukan karakter. Kondisi ini menuntut pendidik untuk menyusun bahan ajar yang inovatif, relevan dengan konteks kehidupan siswa, dan dirancang berdasarkan kebutuhan belajar yang beragam (Silalahi et al., 2025).

Menurut Anggraini et al. (2023), bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara terencana dan sistematis untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar secara mandiri. Keberadaan bahan ajar yang terorganisasi dengan baik dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran memungkinkan guru untuk dapat mengelola kegiatan belajar secara lebih terarah dan efisien, sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam, tidak semata-mata bergantung pada penjelasan lisan guru. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, guru berperan sebagai fasilitator yang dituntut mampu merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong terciptanya interaksi aktif antara guru, siswa, serta lingkungan belajar.

JURNAL ESTETIK

Salah satu bentuk implementasi peran tersebut adalah melalui pemilihan dan pengembangan bahan ajar yang relevan dengan konteks budaya peserta didik. Cerita rakyat sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa yang diwariskan secara turun-temurun dapat dijadikan muatan pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan berbahasa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kultural. Di wilayah Kalimantan, cerita seperti *Batu Menangis*, *Asal Usul Kota Balikpapan*, dan *Batu Tinagat* menjadi representasi identitas budaya lokal yang potensial untuk diintegrasikan dalam bahan ajar apresiasi sastra (Lestari & Nabilah, 2024). Cerita-cerita ini mengandung nilai-nilai luhur yang dapat merangsang perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotorik peserta didik. Tokoh dan alur cerita mampu menjadi inspirasi dalam menumbuhkan sikap positif serta semangat untuk mencapai prestasi.

Unsur intrinsik dalam cerita rakyat, seperti tema, tokoh, alur, latar, dan pesan moral, merupakan komponen penting yang memperkaya pengalaman sastra siswa (Muldawati & Muhyidin, 2023). Asip (2023) menyebutkan bahwa unsur-unsur ini membantu pembaca memahami makna serta nilai yang ingin disampaikan pengarang. Di sisi lain, Gultom & Mulyati (2023) menegaskan bahwa cerita rakyat juga mencerminkan sistem nilai dan filosofi hidup masyarakat, sehingga patut dilestarikan sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Dengan pendekatan visual melalui film animasi, pemahaman terhadap pesan budaya dan moral dalam cerita rakyat akan lebih mudah ditangkap oleh siswa. Cerita rakyat tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang menanamkan nilai-nilai kehidupan, membentuk karakter, dan memperkenalkan warisan budaya kepada generasi muda. Penyajian yang menarik dalam bentuk audio-visual akan meningkatkan daya tarik dan memudahkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya.

Sayangnya, saat ini masih banyak bahan ajar apresiasi sastra yang didominasi teks konvensional, tanpa pemanfaatan media interaktif. Padahal, cerita rakyat Kalimantan memiliki potensi besar untuk diangkat menjadi bahan ajar kontekstual yang mendekatkan siswa pada budaya mereka sendiri. Pengintegrasian cerita rakyat lokal dalam media film animasi dengan pendekatan

JURNAL ESTETIK

kontekstual dapat menjadi solusi inovatif untuk memperkaya pembelajaran apresiasi sastra.

Beberapa penelitian terdahulu juga turut memperkuat urgensi pengembangan bahan ajar berbasis cerita rakyat. Martha & Andini (2019), dalam jurnal Inovasi Pembelajaran, menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis cerita rakyat berperan penting dalam peningkatan kompetensi siswa. Sementara itu, Krishnapatria & Mobit (2019) menekankan pentingnya pengembangan buku ajar yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang berasa pada penanaman nilai moral. Penelitian lain oleh Alifa et al. (2021) mengembangkan media video animasi berintegrasi dua dimensi berbasis cerita rakyat Semarangan yang terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Prosedur pengembangan mengacu pada model Sugiyono (2016), yang meliputi analisis kebutuhan, pengumpulan data, perancangan, validasi, dan revisi desain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar apresiasi cerita rakyat Kalimantan berbasis film animasi dengan pendekatan kontekstual. Diharapkan, bahan ajar ini tidak hanya meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang memanfaatkan model ADDIE sebagai kerangka kerja dalam perancangan produk. Model ADDIE mencakup lima fase yang saling berkesinambungan, yakni tahap analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis serta penekanannya pada pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga berpotensi menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, reflektif, dan bermakna dalam proses pembelajaran (Cahyadi, 2019).

Pemanfaatan model ADDIE dalam penelitian ini dinilai tepat, mengingat strukturnya yang sistematis dan terorganisasi dengan baik, sehingga mendukung

JURNAL ESTETIK

pengembangan bahan ajar digital agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, model ini juga memiliki keunggulan karena memperhatikan perkembangan peserta didik secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. setiap tahapan dalam model ADDIE bersifat prosedural dan saling berkesinambungan, sehingga harus dilaksanakan secara runtut dan tidak dapat dilakukan secara acak. Revisi atau perbaikan dapat dilakukan pada setiap tahapan, yang memungkinkan evaluasi dan penyempurnaan dilakukan secara langsung dan tepat sasaran (Susiloningsih, 2016).

Meskipun tahapan evaluasi berada di akhir, proses evaluasi dalam model ini bersifat menyeluruh karena diintegrasikan secara berkesinambungan dalam seluruh tahapan pengembangan, mencakup proses analisis, perancangan, pengembangan produk, hingga pelaksanaan di lapangan.

ADDIE merupakan kerangka pengembangan yang menempatkan proses perencanaan dan produksi pembelajaran dalam alur yang bertahap dan terorganisasi. Model ini bekerja melalui tahapan yang saling berkaitan, sehingga keluaran pada satu fase menjadi dasar pengambilan keputusan pada fase selanjutnya. Lima fase tersebut meliputi kegiatan analisis kebutuhan, perancangan rancangan pembelajaran, pengembangan produk, penerapan di lapangan, serta evaluasi untuk menilai efektivitasnya. Karakteristiknya yang runtut dan berbasis proses menjadikan model ini relevan digunakan dalam pengembangan bahan ajar apresiasi cerita rakyat. Struktur kerjanya memungkinkan peneliti menyusun, menguji, dan merevisi produk secara sistematis sehingga hasil pengembangan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Adapun penjabaran tiap tahapannya mengacu pada pendapat Cahyadi (2019) sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis diarahkan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar secara komprehensif. Dalam penelitian ini, analisis mencakup karakteristik peserta didik tingkat SMP, kebutuhan pembelajaran apresiasi cerita rakyat, serta kajian terhadap materi cerita rakyat Kalimantan yang akan

JURNAL ESTETIK

dikembangkan sebagai bahan ajar. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap tujuan pembelajaran, meliputi aspek fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan. Kesesuaian pendekatan kontekstual juga ditelaah untuk memastikan relevansinya dengan kebutuhan pembelajaran.

2. *Design* (Desain/Perencanaan)

Tahap desain berfokus pada perancangan bahan ajar berdasarkan temuan pada tahap analisis. Proses ini meliputi pemilihan dan pengorganisasian materi cerita rakyat Kalimantan yang representatif dengan mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Desain juga mencakup penyusunan skenario pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual, perancangan media pendukung berupa film animasi guna memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai cerita rakyat, serta pengembangan instrumen evaluasi untuk mengukur efektivitas bahan ajar.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan bahan ajar diwujudkan dalam bentuk produk konkret, baik cetak maupun digital, yang diperkaya dengan media film animasi. Proses ini melibatkan tahap produksi, penyuntingan, dan uji kelayakan oleh pakar yang berkecimpung di ranah penguasaan materi serta pakar yang berkecimpung di media. Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan produk yang valid dan layak untuk diujicobakan secara terbatas.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui penerapan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Produk yang telah dikembangkan diimplementasikan pada siswa SMP Negeri Terpadu Unggulan 2 Tana Tidung untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran serta menguji efektivitas penggunaan media film animasi dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap cerita rakyat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengkaji mutu serta tingkat keberhasilan bahan ajar setelah diterapkan dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui evaluasi formatif dan sumatif yang melibatkan tanggapan dari

JURNAL ESTETIK

guru dan siswa serta telaah terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai landasan perbaikan dan penyempurnaan produk agar semakin efektif serta selaras dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini memaparkan hasil penelitian dan menguraikan pembahasannya dengan mengaitkan temuan pengembangan bahan ajar pada kerangka teori yang relevan. Penyajian hasil disusun mengikuti alur kerja model ADDIE yang menjadi dasar pengembangan, mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, produksi, penerapan di kelas, hingga evaluasi atau penilaian objektif. Temuan pada setiap tahap kemudian ditafsirkan secara komprehensif untuk menilai tingkat kelayakan, kepraktisan penggunaan, dan efektivitas bahan ajar yang dihasilkan.

Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan melalui rangkaian penelitian ini berupa bahan ajar cetak untuk pembelajaran apresiasi cerita rakyat Kalimantan pada siswa kelas VIII SMP. Materi yang dikembangkan diperkaya dengan pemanfaatan film animasi serta dirancang menggunakan pendekatan kontekstual agar selaras dengan pengalaman belajar peserta didik. Proses pengembangannya mengikuti alur kerja model ADDIE yang dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan konsep, produksi dan penyempurnaan produk, penerapan di kelas, hingga tahap penilaian akhir. Uraian berikut menjelaskan temuan pada masing-masing fase pengembangan tersebut.

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis yang dilakukan di SMPN Terpadu Unggulan 2 Tana Tidung mengungkapkan sejumlah temuan penting terkait pembelajaran apresiasi cerita rakyat. Proses pembelajaran selama ini masih bertumpu pada buku teks pemerintah dan metode ceramah. Pola pembelajaran yang cenderung

JURNAL ESTETIK

konvensional tersebut berdampak pada rendahnya minat serta pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat, karena siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses eksplorasi dan interpretasi teks.

Selain itu, siswa masih menghadapi hambatan ketika diminta menguraikan struktur pembangun cerita atau unsur intrinsik, baik yang berkaitan dengan gagasan utama, karakter dan perwatakan, latar peristiwa, rangkaian kejadian, maupun pesan yang hendak disampaikan. Kesulitan tersebut juga tampak ketika siswa perlu menautkan elemen-elemen cerita tersebut dengan nilai-nilai budaya lokal yang tersirat dalam narasi. Kesulitan ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya membantu siswa membangun pemahaman yang mendalam dan kontekstual. Padahal, apresiasi cerita rakyat tidak hanya menuntut pemahaman struktur teks, tetapi juga kemampuan menafsirkan makna serta relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, sekolah sebenarnya memiliki sarana pendukung seperti proyektor dan akses internet yang memadai. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan bahan ajar yang terintegrasi dengan media pembelajaran. Guru menyatakan adanya kebutuhan mendesak akan bahan ajar pendamping yang inovatif, menarik, berbasis film animasi, dan kontekstual. Karakteristik siswa yang cenderung menyukai pembelajaran visual serta praktik langsung semakin menguatkan urgensi pengembangan bahan ajar yang mampu menjembatani kebutuhan tersebut.

Hasil Tahap Desain

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang bahan ajar cetak berukuran A4 yang disusun secara sistematis dalam tiga unit pembelajaran. Unit pertama berjudul Memahami Teks Cerita Rakyat Batu Menangis, unit kedua Menemukan Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat, dan unit ketiga Menyunting Teks Cerita Rakyat Kalimantan. Struktur ini dirancang untuk mengarahkan siswa melalui tahapan pemahaman, analisis, hingga penguatan keterampilan apresiasi dan penyuntingan teks cerita rakyat secara bertahap dan berkesinambungan.

JURNAL ESTETIK

Sebagai media pendukung utama, dipilih tiga video animasi dari YouTube yang relevan dengan konteks Kalimantan, yaitu Batu Menangis (Kalimantan Barat), Asal Mula Kota Balikpapan (Kalimantan Timur), dan Batu Tinagat (Kalimantan Utara). Penggunaan media tersebut dimaksudkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih konkret dan berorientasi pada pengalaman visual sehingga materi dimaknai melalui representasi atau gambaran yang terlihat nyata. Melalui penyajian yang demikian, siswa diharapkan lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai budaya lokal yang tersirat di dalamnya.

Aktivitas pembelajaran dirancang dengan pendekatan kontekstual yang mengaitkan isi cerita dengan pengalaman nyata dan lingkungan sosial siswa. Setiap unit memuat kegiatan pengamatan, diskusi, analisis unsur cerita, refleksi nilai budaya, hingga latihan penyuntingan teks. Pada tahap desain ini juga disusun pedoman guru, pedoman siswa, serta instrumen validasi untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafisan bahan ajar sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil Tahap Pengembangan

Produk awal yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua ahli dan satu praktisi. Hasil validasi yang ditujukan pada pakar disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Validasi Ahli dan Praktisi

Aspek Penilaian	Validator 1 (Ahli Materi) Dosen	Validator 2 (Ahli Media) Dosen	Validator 3 (Praktisi) Guru	Rata-rata	Kategori
Kelayakan Isi	87%	81%	89%	86%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	87%	75%	95%	86%	Sangat Layak
Komponen Kebahasaan	90%	75%	95%	86%	Sangat Layak
Penerapan Keterampilan Apresiasi Cerita Rakyat	90%	81%	90%	87%	Sangat Layak

JURNAL ESTETIK

Kelayakan Kegrafikan	87%	81%	95%	87%	Sangat Layak
Rata-rata Total	88%	78%	93%	86%	Sangat Layak

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh penilaian yang sangat positif dari seluruh validator. Pada dimensi isi, skor yang diberikan oleh ahli materi (87%), ahli media (81%), dan praktisi (89%) menghasilkan rerata 86% yang berada pada kriteria sangat layak. Penilaian terhadap aspek penyajian menunjukkan pola yang relatif serupa, dengan persentase 87%, 75%, dan 95%, serta rerata 86% yang mengindikasikan kelayakan sangat tinggi. Pada aspek kebahasaan, skor dari ketiga validator masing-masing mencapai 90%, 75%, dan 95%, dengan rata-rata 86%, yang kembali menempatkannya dalam kategori sangat layak. Aspek penerapan keterampilan apresiasi cerita rakyat juga memperoleh hasil yang sangat baik. Ahli materi memberikan skor 90%, ahli media 81%, dan praktisi 90% sehingga diperoleh reta-rata 87% yang menunjukkan bahwa bahan ajar telah mendukung pengembangan keterampilan apresiasi secara optimal. Sementara itu, komponen kegrafikan memperoleh capaian yang tinggi dibandingkan beberapa aspek lainnya. Ahli materi memberikan skor 87%, ahli media 81%, dan praktisi 95% sehingga diperoleh rerata 87% yang menunjukkan kualitas tampilan visual yang sangat baik. Secara konkret, nilai rata-rata keseluruhan mencapai 86% yang menegaskan bahwa bahan ajar tersebut memenuhi kriteria sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil Tahap Implementasi

Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas 8A dengan 22 siswa selama tujuh pertemuan. Observasi menunjukkan antusiasme tinggi, terutama saat menonton film animasi dan berdiskusi. Setelah implementasi, guru dan siswa memberikan respons terhadap bahan ajar. Guru memberikan skor 93% (sangat layak) dan menyatakan bahwa bahan ajar ini sangat praktis dan mudah diikuti. Integrasi film animasi dan diskusi kontekstual membuat pembelajaran apresiasi cerita rakyat

JURNAL ESTETIK

dapat menjadi pelengkap, lebih hidup, dan bermakna. Hasil balikan dari siswa terhadap bahan ajar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Respons Siswa terhadap Bahan Ajar

Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Keterpaduan dan Keruntutan Pembelajaran	92%	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan dan Kebahasaan	85%	Sangat Baik
Pemanfaatan Video Animasi dalam Mendukung Pemahaman Menulis Cerita Rakyat	94%	Sangat Baik
Relevansi Materi dan Peningkatan Motivasi Belajar	88%	Sangat Baik
Kemenarikan Desain dan Penyajian (Sampul, Tata Letak, Tipografi, Warna, Teks Cerita rakyat)	90%	Sangat Baik
Rata-rata Total	**89%**	**Sangat Baik**

Temuan pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa tanggapan siswa terhadap bahan ajar yang diujicobakan berada pada kategori sangat baik di seluruh indikator yang dinilai. Keterpaduan materi dan kesinambungan langkah pembelajaran memperoleh skor 92%, yang menunjukkan bahwa siswa menilai susunan materi dan aktivitas belajar tersaji secara sistematis serta mudah dipahami. Aspek kemudahan penggunaan dan kebahasaan mendapatkan persentase 85% dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa siswa merasa bahan ajar mudah digunakan dan dipahami dari sisi bahasa. Pemanfaatan video animasi dalam mendukung pemahaman menulis cerita rakyat mencatat persentase tertinggi, yaitu 94%, yang menegaskan peran media dalam membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Aspek relevansi materi dan peningkatan motivasi belajar memperoleh persentase 88%, menandakan bahwa materi dinilai sesuai dengan kebutuhan belajar sekaligus mampu mendorong motivasi siswa. Sementara itu, aspek kemenarikan desain dan penyajian, yang meliputi sampul, tata letak, tipografi, warna, serta teks cerita rakyat, memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata total penilaian mencapai 89% sehingga bahan ajar dapat dinilai sangat baik berdasarkan persepsi dan sudut pandang siswa yang berpartisipasi dalam kelas.

JURNAL ESTETIK

Hasil Tahap Evaluasi

Evaluasi sumatif menunjukkan bahwa seluruh siswa yang hadir, yaitu 22 orang (100%), telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Siswa mampu menjelaskan struktur cerita secara tepat, mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik berdasarkan film animasi yang ditayangkan, menyunting teks cerita rakyat dengan baik, serta mengaitkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dengan konteks kehidupan nyata melalui kegiatan diskusi dan refleksi tertulis.

Pembahasan

Kelayakan Bahan Ajar Apresiasi Cerita Rakyat

Berdasarkan penilaian para validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi, produk bahan ajar memperoleh rerata skor 86% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa kualitas produk telah memenuhi kriteria yang dipersyaratkan, mencakup ketepatan isi, sistematika penyajian, kejelasan bahasa, serta aspek tampilan visual. Dengan capaian tersebut, bahan ajar dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran apresiasi cerita rakyat pada siswa kelas VIII di SMP Terpadu Unggulan 2 Tana Tidung karena dinilai telah memenuhi standar kelayakan akademik dan pedagogis.

Kelayakan Isi

Materi dalam bahan ajar disusun sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase D Kurikulum Merdeka, mencakup pemahaman teks, analisis unsur intrinsik-ekstrinsik, dan penyuntingan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprihatin & Manik (2020) bahwa materi pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang dibutuhkan. Pemilihan tiga cerita rakyat Kalimantan memperkaya wawasan budaya siswa dan mendukung fungsi edukasi cerita rakyat sebagai sarana pewarisan nilai-nilai luhur dan kearifan lokal (Adittia, 2017; Asyikin & Sapri, 2022). Materi disusun secara sistematis dan bertahap, dari pengenalan konsep hingga aplikasi sehingga memudahkan siswa membangun pengetahuannya

JURNAL ESTETIK

sendiri sesuai prinsip konstruktivisme dalam pendekatan kontekstual (Cahyadi, 2019).

Kelayakan Penyajian dan Kegrafikan

Desain sampul dengan ilustrasi siswa berdiskusi mencerminkan nilai kolaborasi dan inklusivitas, sejalan dengan fungsi sampul sebagai sarana edukatif (Nurhadi, 2015). Tata letak yang sistematis dan penggunaan simbol penanda kegiatan memudahkan siswa menavigasi pembelajaran. Hal ini mendukung peran bahan ajar dalam menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan menyenangkan (Anggraini et al., 2023; Asyikin & Sapri, 2022).

Kelayakan Kebahasaan

Penggunaan bahasa yang komunikatif, sesuai EYD Edisi V, dan disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas VIII menjadikan bahan ajar mudah dipahami. Tingkat keterbacaan yang baik merupakan syarat penting agar siswa dapat belajar secara mandiri (Anggraini et al., 2023). Bentuk sapaan *kalian* menciptakan interaksi yang akrab dan nyaman antara penulis dan pembaca.

Selain itu, struktur penyajian materi yang sistematis dan penggunaan kalimat yang efektif turut memperkuat kejelasan isi bahan ajar. Penyusunan informasi yang runtut, didukung contoh yang relevan dengan pengalaman siswa, membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap. Penggunaan bahasa yang jelas serta penataan materi yang sistematis tidak sekadar mempermudah pemahaman teks, tetapi justru dapat mendorong aktivitas mental siswa secara lebih optimal. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran terasa lebih bermakna dan sekaligus mendukung berkembangnya sikap belajar mandiri pada diri peserta didik.

Kepraktisan Bahan Ajar dalam Pembelajaran

Respons positif guru (93%) dan siswa (89%) membuktikan bahwa bahan ajar ini praktis digunakan. Guru menilai bahan ajar dilengkapi pedoman yang

JURNAL ESTETIK

jelas, memudahkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini terkonfirmasi dengan pernyataan Yaumi (2017) bahwa bahan ajar yang baik harus aplikatif dan mudah digunakan oleh pendidik.

Kepraktisan juga tercermin dari kemudahan siswa memahami materi. Integrasi media film animasi menjadi faktor kunci. Siswa dengan gaya belajar visual dan auditori dapat memahami cerita rakyat secara lebih konkret. Film animasi membantu siswa memvisualisasikan tokoh, latar, dan alur cerita yang sebelumnya hanya abstrak dalam teks. Temuan ini memperkuat penelitian Mardianto et al. (2021) serta Alifa et al. (2021) bahwa video animasi efektif meningkatkan pemahaman dan mengurangi kebosanan siswa. Antusiasme siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa media ini mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar (Adittia, 2017).

Keefektifan Bahan Ajar dalam Meningkatkan Apresiasi Cerita Rakyat

Keefektifan bahan ajar ditunjukkan dengan tercapainya seluruh tujuan pembelajaran oleh siswa. Temuan tersebut menegaskan bahwa perpaduan antara film animasi dan pendekatan kontekstual mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna. Siswa turut berpartisipasi secara aktif dalam memahami, menafsirkan, serta menghubungkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari. Kolaborasi antara media visual yang interaktif dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar siswa berkontribusi terhadap pendalaman pemahaman, peningkatan motivasi, serta penguatan retensi terhadap konsep dan nilai yang dipelajari. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan berperan sebagai medium yang efektif dalam mendukung proses pembentukan pengetahuan secara komprehensif.

Peran Media Film Animasi

Film animasi menjembatani kesulitan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita. Dengan menyaksikan visualisasi cerita, siswa lebih mudah mengidentifikasi tema, tokoh, alur, latar, dan amanat. Media ini juga menyajikan nilai-nilai budaya lokal melalui elemen visual seperti pakaian adat dan latar

JURNAL ESTETIK

tempat yang khas Kalimantan, sehingga pemahaman budaya menjadi lebih otentik. Hal ini sesuai dengan fungsi media audio-visual yang mampu menyajikan informasi secara lebih jelas dan membantu siswa memecahkan persoalan belajar (Suarmika et al., 2018).

Peran Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual yang diintegrasikan dalam diskusi dan tugas refleksi mendorong siswa menghubungkan nilai-nilai cerita rakyat dengan kehidupan nyata. Misalnya, nilai hormat kepada orang tua dalam cerita Batu Menangis dikaitkan dengan perilaku siswa di rumah. Proses ini membuat pembelajaran menyentuh ranah afektif (internalisasi nilai) dan psikomotorik (kemampuan menyunting teks). Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran kontekstual, yaitu membantu siswa menemukan makna materi dengan mengaitkannya pada konteks kehidupan pribadi, sosial, dan budaya (Susiloningsih, 2016). Dengan demikian, pengembangan bahan ajar ini berhasil menjawab permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat. Produk ini menumbuhkan kesadaran budaya dan karakter siswa serta berkontribusi pada pelestarian cerita rakyat Kalimantan sebagai warisan budaya daerah.

Simpulan

Pengembangan bahan ajar apresiasi cerita rakyat Kalimantan berbasis film animasi dengan pendekatan kontekstual terbukti menghasilkan produk yang memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang memadai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP. Capaian skor yang tinggi pada setiap komponen penilaian menandakan bahwa kualitas materi, aspek kebahasaan, sistematika penyajian, serta tampilan visual telah sesuai dengan standar yang ditetapkan. Tanggapan positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut mudah dioperasikan, menunjang keterlaksanaan kegiatan belajar, serta mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

JURNAL ESTETIK

Keefektifan bahan ajar tecermin dari ketercapaian tujuan pembelajaran oleh seluruh siswa, khususnya dalam memahami struktur cerita, mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik, menyunting teks, serta mengaitkan nilai-nilai cerita dengan konteks kehidupan nyata. Integrasi media film animasi berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa, sementara pendekatan kontekstual memperkuat proses pemaknaan, internalisasi nilai, dan relevansi pembelajaran.

Secara substantif, bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran apresiasi sastra, tetapi juga memperkuat dimensi kultural pembelajaran melalui pengenalan dan pelestarian cerita rakyat Kalimantan. Temuan ini menegaskan bahwa sinergi antara bahan ajar inovatif, media audio-visual, dan pendekatan kontekstual merupakan strategi yang relevan dan adaptif untuk pembelajaran sastra di tingkat SMP.

JURNAL ESTETIK

Daftar Referensi

Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, *4*(1), 9–20. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v4i1.5227

Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *8*(2).

Amiruddin, N., Basuki, I. A., & Harsiati, T. (2025). Analisis Instrumen Butir Soal Asesmen Menyimak pada Latihan Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia. *Estetik: Jurnal Bahasa Indonesia*, *8*(2), 281–302. https://doi.org/https://doi.org/10.29240/estetik.v8i2.13477

Anggraini, D., Ariesta, R., & Trianto, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Sastra Cerita Rakyat Nusantara. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *8*(2), 126–136. https://doi.org/10.33369/diksa.v8i2.22850

Asip, M. (2023). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. *Media Sains Indonesia*. https://doi.org/10.31219/osf.io/k937b

Asyikin, N., & Sapri, S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di MIS Mutiara Sei Mencirim. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6*(1), 657–665. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2382

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Gultom, N., & Mulyati, Y. (2023). Cerita Rakyat Asia Tenggara:Kajian Komparatif Sebagai Alternatif Bahan Ajar BIPA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, *9*(2), 1090–1098. https://doi.org/10.30605/onoma.v9i2.2937

Karkono, K., Maulida, J., & Rahmadiyanti, P. S. (2020). Budaya Patriarki dalam Film Kartini (2017) Karya Hanung Bramantyo. *Kawruh : Journal of Language Education, Literature and Local Culture*, *2*(1), 15–27. https://doi.org/10.32585/kawruh.v2i1.651

Khotimah, K., Amil, A. J., Rosid, A., & Antono, M. N. (2019). Inovasi Pembelajaran Karakter Humanis Melalui Sanggar Sastra dengan Pendekatan CRS (Consideration Research Student) dalam Matakuliah Apresiasi dan Kritik Sastra. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *12*(1), 1–8. https://doi.org/10.30651/st.v12i1.2437

Krishnapatria, K., & Mobit, M. (2019). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Basic Analysis Of Poetry Bermuatan Nilai-Nilai Moral Di Universitas Singaperbangsa Karawang. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, *7*(1), 78–85. https://doi.org/10.35706/judika.v7i1.1812

Lestari, S., & Nabilah, N. (2024). Nilai-Nilai Edukatif pada Cerita Rakyat Ki Ageng Pandanaran: Kajian Sosiologi Sastra. *SeBaSa*, *7*(1), 150–166. https://doi.org/https://doi.org/10.29408/sbs.v7i1.26655

Mardianto, M., Anas, N., Baniah, S., & Sadat, M. A. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Pandemi Covid-19. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, *2*(1), 13–24. https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i1.56

Martha, N. U., & Andini, N. P. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Kabupaten Banjarnegara. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, *5*(2), 185–194. https://doi.org/10.22219/jinop.v5i2.9992

Muldawati, M., & Muhyidin, A. (2023). Problematika Pembelajaran Menulis Cerpen di SMPN 5 Kota Serang. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, *6*(2), 578–589. https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.4032

Nurhadi, N. (2015). *Desain Sampul Buku sebagai Sarana Komunikasi Edukatif*. Pustaka Pelajar.

Pratiwi, Y., Andajani, K., Suyitno, I., Ismail, A., & Prastio, B. (2023). Representing and Implementing Moral Values to Foreign Students in Indonesian Textbooks for Learners Other Than Indonesians. *International Journal of Language Education*, *1*(1), 58. https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.36256

Putra, N. R., Andajani, K., & Syahri, M. (2025). Moralitas Tokoh Ma, Mi, dan Mo dalam Novel Kita Pergi Hari Ini Karya Ziggy Zezsyazeoviennazabrizkie. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *8*(1), 152–164. https://doi.org/10.22236/imajeri.v8i1.17636

UNDER REVIEW

Putra, N. R., Basuki, I. A., & Harsiati, T. (2025). Analisis Instrumen Penugasan Menulis Kreatif Dalam Buku Siswa Bahasa Indonesia Fase F Kurikulum Merdeka. *SeBaSa*, *8*(2), 405–420. https://doi.org/10.29408/sbs.v8i2.30553

Putra, N. R., Saryono, D., Karkono, K., Rofiuddin, Ah., & Widyartono, D. (2025). Metode JURNAL Berbasis Platform Digital Kompasiana dalam Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi di SMA. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *5*(1), 91–102. https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.2550

Silalahi, D. F., Sidabutar, D. O., Arihta, J., Purba, M. R., Angita, N., Situmorang, R. R., & Puteri, A. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Menumbuhkan Karakter Bangsa. *Journal of Citizen Research and Development*, *2*(1), 424–428. https://doi.org/10.57235/jcrd.v2i1.4678

Suarmika, P. B. A., Pudjawan, K., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di SD Negeri 4 Banyuning Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Edutech Undiksha*, *6*(2), 256–267. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20313

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.

Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, *8*(1), 65–72. https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868

Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, *5*(1), 57–66. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89

Wahyuni, H., Basuki, I. A., & Harsiati, T. (2025). Karakteristik Asesmen Membaca Sastra pada Buku Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA. *Aksara: Jurnal Bahasa Dan Ssatra*, *26*(2), 450–465. https://doi.org/https://doi.org/10.23960/aksara.v2.v26i2.11

Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013 (Edisi Kedua)*. Kencana.

JURNAL ESTETIK