

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MEMBACA TEKS DONGENG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Novia Sulandari<sup>1</sup>, Heri Suwignyo<sup>2</sup>, Muakibatul Hasanah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

---

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 29-5-2017

Disetujui: 20-8-2017

---

### Kata kunci:

*interactive text book;  
fairy text;  
bahan ajar interaktif;  
teks dongeng*

---

### Alamat Korespondensi:

Novia Sulandari  
Pendidikan Dasar  
Pascasarjana Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
E-mail: ndarynovia@gmail.com

---

---

## ABSTRAK

**Abstract:** The development of reading fairy tales as the learning materials need a procedure that should be followed. A good procedure development will help to have a good product. It is good if it fulfill the requirements such as valid, interesting, systematic, and communicative. Those aspects are examined in several steps of procedure development. If the product has already those aspects, it can be examined by applying this in the class room using reading text of fairy tales as the interactive learning materials. The aim of this article is to describe the process of the interactive learning materials development at third grade, elementary school.

**Abstrak:** Bahan ajar interaktif membaca teks dongeng dalam pengembangannya membutuhkan prosedur yang perlu dilaksanakan. Prosedur pengembangan yang baik, akan membantu menghasilkan produk yang baik pula. Produk bahan ajar ini dikatakan baik apabila telah memenuhi syarat seperti valid, menarik, runtut, komunikatif. Keempat syarat tersebut diuji coba dengan beberapa tahapan yang ada pada prosedur pengembangan. Jika sudah memenuhi keempat aspek tersebut, suatu produk diuji coba di lapangan dengan cara menerapkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif membaca teks dongeng. Tujuan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar interaktif di kelas III SD.

---

Setiap daerah memiliki dongeng yang disampaikan secara turun temurun. Dongeng yang secara turun temurun disampaikan itu memiliki kearifan lokal, seperti mitos dan ritual keagamaan. Hal ini ditegaskan oleh Sutherland dan Arbuthnot (1991:184) yang menyatakan bahwa dongeng memiliki karakteristik “*remnants of Myth and Ritual*” artinya dalam dongeng terdapat kearifan lokal yang merupakan sisa dari mitos dan ritual keagamaan yang disebarkan secara turun temurun. Di era globalisasi ini, siswa harus dibekali landasan kearifan lokal di daerah tempat tinggalnya agar tidak kebingungan dalam meletakkan dasar dalam berkata dan bertindak. Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu memperkenalkan kearifan lokal di lingkungan sekolah dan rumah karena di dua tempat itulah siswa sekolah dasar belajar. Solusi dalam memperkenalkan kearifan lokal kepada siswa sekolah dasar salah satunya dengan menyediakan bacaan teks sastra berupa dongeng.

Siswa sekolah dasar masih membutuhkan keteladanan dalam setiap perbuatan yang akan dikerjakan. Guru yang menjadi model keteladanan nyata dalam kehidupan siswa di sekolah belum mampu memberikan contoh seluruh karakter yang diharapkan muncul dalam diri siswa. Oleh karena itu, guru membutuhkan bahan ajar sebagai penunjang dalam memberikan keteladanan kepada siswa. Siswa dapat belajar memahami dan menerapkan karakter-karakter yang sebaiknya dimiliki melalui karakter tokoh dalam teks dongeng. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Cullinan (1989:230) bahwa salah satu karakteristik dongeng adalah tokoh dalam dongeng memiliki karakter kepahlawanan, kepintaran, keberanian, dan kebaikan-kebaikan lain. Artinya, tokoh dalam dongeng tersebut akan memberikan gambaran kepada siswa tentang beberapa karakter yang perlu dan tidak perlu diteladani. Keteladanan tokoh dalam teks dongeng dapat memberikan contoh sikap yang baik sehingga membantu siswa dalam bertindak. Dongeng yang mencantumkan kearifan lokal, secara tidak langsung memperkenalkan daerah tempat tinggal yang kemudian dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air dalam diri siswa.

Bahan ajar dalam bentuk buku teks merupakan sarana belajar yang praktis karena menyajikan materi dalam bentuk unit-unit pembelajaran. Pada prinsipnya, buku teks disusun atas kebutuhan pembelajaran yang diperlukan siswa dan dikemas dalam unit-unit atau kegiatan yang spesifik dan sistematis sesuai dengan kurikulum (Lestari, 2013:2—3). Buku teks selalu menghadirkan berbagai pilihan latihan untuk setiap kompetensi yang harus dikuasai siswa. Hal ini dapat membantu siswa dalam

memahami setiap kompetensi yang diharapkan oleh kurikulum karena tidak harus belajar terstruktur di kelas, tetapi dapat belajar mandiri di rumah. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian mengenai bahan ajar berbasis dongeng yang menyampaikan bahwa penelitian berupa bahan ajar berbasis dongeng dapat menjadi sumber belajar bahasa, literasi dan budaya (Batari, Tolla, Tang, dan Anshari, 2015:1217).

Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan di lapangan terkait pengembangan bahan ajar membaca teks dongeng yang akan dikembangkan. Pengambilan data awal dilaksanakan dengan cara mengadakan kegiatan wawancara dan pengisian angket kepada siswa dan guru di tiga sekolah tersebut. Siswa yang menjadi sasaran wawancara dan pengisian angket yaitu siswa kelas III karena materi tentang teks dongeng berada di kelas tersebut. Dari hasil pengisian angket dan wawancara yang ditujukan kepada guru kelas III di tiga sekolah tersebut dapat disimpulkan bahwa cara yang digunakan dalam menyampaikan dongeng yaitu dengan cara membaca cerita berkelompok dari buku siswa karena buku yang tersedia tidak sesuai dengan jumlah siswa di kelas, membaca cerita pada LCD proyektor, membaca buku dari perpustakaan.

Studi pendahuluan juga dilakukan dengan mengkaji beberapa buku teks tentang dongeng yang sudah tersedia di buku siswa dan toko buku. Teks dongeng yang disediakan dalam buku siswa sangat kurang karena dalam buku siswa khususnya kelas III hanya ada satu dongeng dari daerah Lombok yaitu berjudul “Legenda Pulau Lombok”. Hasil pengkajian pada teks dongeng yang ada di toko buku menunjukkan bahwa teks dongeng yang tersedia masih belum mewakili kearifan lokal yang ada di suatu daerah. Upaya pengembangan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal.

Beberapa penelitian terdahulu menjadi pendukung adanya penelitian yang akan dilakukan. Ulfiah (2013) mengembangkan produk berupa teks dongeng yang diperuntukkan bagi siswa SMP. Selain itu, penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan Syukron (2015) dengan mengembangkan teks deskripsi berbasis kearifan lokal untuk siswa SMP. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, belum terdapat penelitian yang sama persis dengan penelitian yang akan dilakukan, namun terdapat kesamaan pada salah satu aspek yang dikembangkan.

## METODE

Metode penelitian dan pengembangan ini memaparkan secara sistematis yang meliputi (1) model penelitian dan pengembangan, (2) prosedur penelitian dan pengembangan, dan (3) validasi dan uji coba produk. Berikut ini perincian dari sub-sub bagian tersebut. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan perangkat Four-D Model disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini terdiri atas empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebaran.

### Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada prosedur penelitian dan pengembangan akan dijabarkan empat tahapan yang digunakan yaitu (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebaran. Masing-masing tahapan memiliki penjelasan dan sub bahasan yang secara rinci dipaparkan berikut ini. Namun, pada artikel ini akan dijelaskan sampai tahap pengembangan dalam menghasilkan suatu produk bahan ajar yang sudah divalidasi.

#### *Tahap Pendefinisian*

Pada tahap pendefinisian ini dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan cara menganalisis tujuan dan batasan materi dari bahan ajar yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdapat empat langkah pokok yang terdiri atas; (1) analisis kebutuhan dan tujuan, (2) analisis pembelajar, (3) analisis kurikulum dan pembelajaran, dan (4) analisis buku teks.

*Pertama*, kegiatan analisis kebutuhan dan tujuan dilakukan untuk mengidentifikasi dan menetapkan masalah yang diperlukan sebagai dasar pengembangan yang akan diambil. Kegiatan yang dilakukan berupa studi kepustakaan tentang pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang masih perlu dilakukan perbaikan dalam hal penyediaan materi atau bahan pembelajaran. Selain itu, adanya kuisioner analisis kebutuhan dan tujuan untuk siswa dan guru kelas III SD di gugus IV (empat) Kecamatan Kedungkandang yaitu di SDN Sawojajar 1, SDN Sawojajar 6 dan SD Baitul Makmur. Dari ketiga sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa sekolah memerlukan teks dongeng tambahan dalam pembelajaran teks dongeng yang akan diajarkan.

*Kedua*, kegiatan analisis kelas dilaksanakan untuk mengetahui kesulitan yang terjadi dalam pembelajaran. Analisis kelas ini dilaksanakan dengan menggunakan teknik wawancara. Wawancara dilakukan kepada perwakilan siswa tentang pembelajaran yang telah berlangsung. Dari hasil analisis pembelajar, dapat diketahui karakteristik siswa yaitu siswa antusias dalam membaca teks dongeng yang disediakan oleh guru. Akan tetapi, ketika ditanya apa isi dongeng yang dibaca, siswa tidak mengingatnya karena tidak adanya umpan balik berupa pertanyaan atau ulasan tentang dongeng yang telah dibaca.

*Ketiga*, tahap analisis kurikulum dan pembelajaran merupakan kegiatan melakukan kajian terhadap kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Indonesia untuk SD kelas III pada materi teks dongeng. Analisis kurikulum ini menjadi pedoman dalam menentukan Kompetensi Dasar, indikator, sajian materi, teks dongeng, latihan-latihan dan evaluasi pembelajaran yang

dicantumkan dalam bahan ajar interaktif. Analisis pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui tentang keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Analisis pembelajaran dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada guru tentang pembelajaran yang telah dilakukan selama menjadi guru. Dari hasil studi kepustakaan tentang kurikulum maka dapat disimpulkan bahwa akan digunakan kurikulum 2013 dalam bahan ajar interaktif sesuai dengan kurikulum yang digunakan di beberapa sekolah. Selain itu, wawancara kepada guru dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang selama ini dilaksanakan oleh guru sudah sesuai dengan buku guru yang disarankan oleh pemerintah. Namun, guru masih merasa kesulitan mendapatkan dongeng yang relevan sehingga dapat terintegrasi dengan mata pelajaran lain.

*Keempat*, adanya analisis terhadap buku teks yang digunakan oleh siswa kelas III pada kurikulum 2013 dan buku teks dongeng yang tersedia di toko-toko buku. Teks dongeng yang ada dalam buku teks siswa pada kurikulum 2013 ditelaah apakah dongeng tersebut sudah sesuai dengan kurikulum ataukah belum. Hasilnya adalah buku teks yang digunakan oleh siswa kelas III pada kurikulum 2013 hanya terdapat satu dongeng dari Lombok yang berjudul “Legenda Pulau Lombok”, sedangkan dari beberapa buku yang dijumpai di toko buku, belum terdapat teks dongeng berbasis kearifan lokal terutama kearifan lokal masyarakat Malang.

### **Tahap Perancangan**

Tujuan dari tahap ini adalah merancang bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal, sehingga diperoleh prototipe bahan ajar interaktif yang dibutuhkan. Tahapan yang dilakukan yaitu (1) pengumpulan sumber isi bahan ajar, (2) pengolahan bahan ajar, (3) pengonsepan bahan ajar, dan (4) penyusunan bahan ajar.

*Pertama*, pengumpulan sumber isi bahan ajar. Sumber isi bahan ajar berupa bahan dasar teks dongeng, lambang-lambang, dan gambar-gambar yang nantinya akan mewarnai bahan ajar. Sumber dari materi bahan ajar dapat berasal dari modifikasi karya yang sudah ada. Pada tahap ini akan ditentukan minimal lima wujud kearifan lokal yang merupakan perwakilan/ ikon dari Kota Malang. Misalnya Candi Badut, Candi Jago, Coban Rondo, Coban Pelangi dan lain-lain. Beberapa objek kearifan lokal tersebut akan dimasukkan ke dalam teks dongeng yang akan ditulis sehingga dari karya sastra dongeng modern, secara tidak langsung anak-anak dapat mengenal nilai-nilai kearifan lokal di daerah tempat tinggalnya. Pada tahap ini juga ditentukan materi yang akan disampaikan, yaitu tentang teks dongeng yang berbasis kearifan lokal Malang.

*Kedua*, pengolahan bahan ajar. Bahan ajar yang akan dirancang harus diolah terlebih dahulu dengan cara memilih komponen-komponen yang akan mengisi bahan ajar interaktif. Teks dongeng diambil dari beberapa buku dongeng yang ada di pasaran dan yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal Malang. Teks dongeng yang dipilih akan diuji keterbacaannya sebelum dimasukkan ke dalam bahan ajar interaktif. Keterbacaan menggunakan formula keterbacaan grafik Fry. Ilustrasi gambar diperoleh dari internet maupun gambar rancangan dari ahli desain. Di dalam bahan ajar terdapat video singkat mengenai wujud kearifan lokal yang nilai-nilainya terkandung dalam dongeng yang disajikan. Video singkat diambil langsung ke lokasi serta diolah dengan bantuan ahli editing video.

*Ketiga*, pengonsepan bahan ajar. Pada tahap ini, konsep bahan ajar yang akan dikembangkan terdiri atas tiga bagian utama, yaitu bagian awal, inti, dan akhir. Bagian awal berisi sampul, halaman hak cipta, kata pengantar, petunjuk sajian isi buku, daftar isi, pembuka unit dan peta konsep. Bagian inti terdiri atas materi berupa teks dongeng berbasis kearifan lokal, latihan-latihan soal, dan evaluasi sesuai dengan teks dongeng yang telah dibaca siswa. Bagian akhir berisi daftar rujukan bahan ajar, riwayat penulis serta sampul teks belakang.

*Keempat*, penyusunan bahan ajar. Pada bagian ini dilakukan penyusunan produk bahan ajar yang dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan berupa pembuatan dan pengumpulan materi ajar yang telah dibuat sesuai dengan analisis-analisis yang telah dilakukan sehingga menghasilkan prototipe bahan ajar interaktif yang siap untuk diuji cobakan. Pada tahap penyusunan ini, peneliti akan berkolaborasi dengan ahli desain grafis untuk merancang bahan ajar interaktif yang menarik.

### **Tahap Pengembangan**

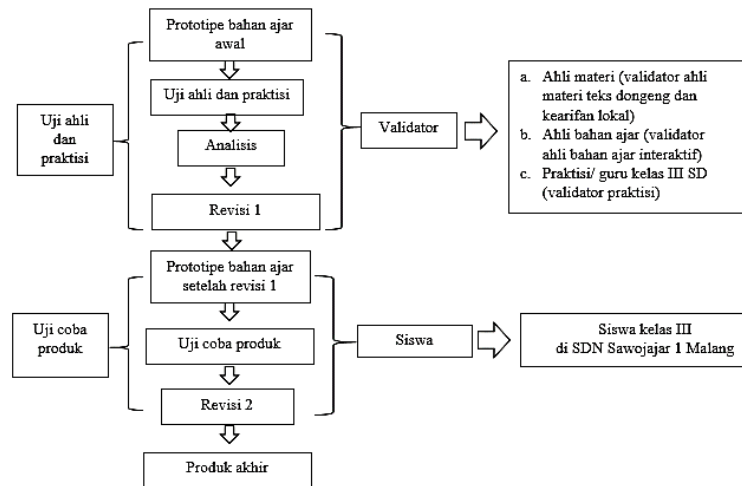
Tahap pengembangan dilaksanakan dengan melakukan (1) uji validasi ahli (ahli materi dan bahan ajar interaktif), (2) uji validasi praktisi (guru kelas III SD). *Pertama*, uji validasi ahli. Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan hasil bahan ajar yang telah disusun untuk kemudian direvisi sesuai dengan masukan para ahli. Pada tahap validasi ahli terdapat dua validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli bahan ajar. Validator ahli materi adalah pakar bahan pembelajaran bahasa Indonesia dan kearifan lokal Malang. Seseorang disebut pakar dapat dilihat dari kualifikasi pendidikan yang dimilikinya. Validator ahli bahan ajar merupakan seseorang yang ahli di bidang bahan ajar interaktif menggunakan *compact disk* (CD). Validator akan diberikan angket validasi materi dan bahan ajar. *Kedua*, validasi praktisi. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas contoh bahan ajar yang dihasilkan. Validator praktisi adalah seorang guru kelas III SD. Validasi praktisi dilakukan dengan cara memberikan angket validasi kepada praktisi untuk kemudian dianalisis dan dijadikan dasar perbaikan yang masih belum sempurna.

## Uji Coba

Pada bagian ini akan dijelaskan secara rinci mengenai (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis dan sumber data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data. Berikut penjabaran dari setiap bagian.

### Desain Uji Coba

Desain uji coba menggambarkan bagaimana tahapan pengembangan yang secara khusus pada tahap uji coba. Desain uji coba yang akan peneliti laksanakan disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Desain Uji Coba**

### Subjek Uji Coba

Pada penelitian dan pengembangan ini, subjek uji coba dibagi atas dua kelompok, yaitu (1) kelompok validator dan praktisi, (2) kelompok siswa. Kelompok pertama yaitu kelompok validator dan praktisi. Validator terdiri atas validator ahli dan praktisi. Validator ahli terdiri atas dua validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli bahan ajar. Validator ahli materi adalah pakar yang ahli di bidang bahan pembelajaran bahasa Indonesia dan memahami kearifan lokal Malang yang dapat dilihat dari latar belakang pendidikannya. Validator ahli bahan ajar adalah pakar bahan ajar interaktif yang dapat dilihat pula dari latar belakang pendidikannya. Validator praktisi merupakan seorang guru kelas III SD. Sementara itu, subjek uji coba kelompok siswa ialah siswa kelas III SDN Sawojajar 1 Malang.

### Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, data yang diperoleh berupa data verbal dan numeral. Data verbal didapatkan dari hasil wawancara dan angket kepada guru dan siswa ketika studi pendahuluan dan catatan validator dalam lembar validasi. Data numeral didapatkan dari hasil kuantifikasi terhadap angket validasi dan hasil belajar siswa. Hasil kuantifikasi angket validasi diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada validator ahli, praktisi, dan subjek uji coba. Hasil kuantifikasi hasil belajar siswa diperoleh dari tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar interaktif. Hasil analisis tersebut nantinya akan dijadikan pertimbangan dalam merevisi produk bahan ajar dan menentukan kelayakan dari produk bahan ajar yang dihasilkan.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi (1) angket dan (2) pedoman wawancara. Berikut dijelaskan lebih rinci dari setiap instrumen pengumpulan data.

*Pertama*, angket. Pada penelitian dan pengembangan ini, diperlukan beberapa angket yaitu (a) angket untuk keperluan analisis kebutuhan, (b) angket validasi ahli, dan (c) angket validasi praktisi. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah jenis angket terbuka dan tertutup. Pada tahap studi pendahuluan digunakan angket tertutup untuk siswa dan angket terbuka untuk guru. Angket tertutup diberikan kepada siswa karena siswa akan lebih mudah mendapatkan gambaran jawaban yang akan dipilih. Angket yang diberikan kepada siswa memiliki empat indikator, yaitu (a) pengalaman membaca siswa, (b) ketertarikan siswa terhadap dongeng dan game interaktif, (c) penggunaan komputer dan LCD Proyektor, dan (d) penyediaan bahan ajar.

Angket terbuka diberikan kepada guru agar dapat memberikan jawaban sebanyak-banyak atas dasar pengalaman guru selama mengajar. Angket yang diberikan kepada guru memiliki empat indikator, yaitu (a) bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran, (b) pembelajaran membaca teks dongeng, (c) penggunaan bantuan alat selama pembelajaran, dan (d) proses pengenalan kearifan lokal. Angket juga digunakan pada tahap pengembangan yaitu pada tahap validasi ahli dan praktisi. Angket validasi ahli dan praktisi disediakan dalam bentuk angket tertutup dengan memberi centang pada kolom yang sesuai. Walaupun berupa angket tertutup, namun pada angket validasi ahli dan praktisi akan tetap disediakan kolom komentar sebagai catatan untuk perbaikan. Secara keseluruhan, angket validasi ahli dan praktisi disusun berdasarkan empat kriteria, yaitu (1) aspek kelayakan isi, (2) aspek kelayakan bahasa, (3) aspek kelayakan penyajian, dan (4) aspek grafik/tampilan.

Dari keempat aspek tersebut, dikembangkan menjadi beberapa indikator, yaitu (a) kesesuaian dengan komponen pembelajaran, (b) kebermanfaatan bahan ajar, (c) kesesuaian teks dongeng yang disajikan, (d) kemunculan kearifan lokal dalam teks dongeng, (e) ketersediaan latihan soal, (f) keterbacaan, (g) sesuai kaidah bahasa Indonesia, (h) pemilihan bahasa dalam teks dongeng, (i) pemilihan kalimat dalam dongeng, (j) kesiapan penyajian bahan ajar interaktif, (k) kesiapan penyajian tombol pada menu, (l) penggunaan teks dalam bahan ajar interaktif, dan (m) penggunaan gambar dalam bahan ajar interaktif.

*Kedua*, wawancara. Pedoman wawancara digunakan untuk mewawancarai siswa dan guru ketika tahap analisis kebutuhan. Wawancara kepada siswa berpedoman pada enam indikator, yaitu (a) pengalaman membaca, (b) kebiasaan membaca, (c) ketertarikan siswa terhadap dongeng, (d) penggunaan komputer oleh siswa, (e) penggunaan LCD Proyektor di kelas, dan (f) penyediaan bahan ajar interaktif kepada siswa. Selain wawancara kepada siswa, pada tahap studi pendahuluan juga melaksanakan wawancara kepada guru dengan berpedoman pada enam indikator, yaitu (a) penggunaan bahan ajar interaktif, (b) ketersediaan dongeng di buku siswa, (c) pembelajaran membaca yang dilakukan oleh guru, (d) tingkat minat baca siswa, (e) tingkat kelancaran membaca siswa, dan (f) penggunaan alat dalam pembelajaran.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data untuk data verbal yang didapatkan dari kegiatan wawancara dan komentar yang tertulis di dalam angket validasi dilakukan dengan cara mencatat poin-poin yang menjadi pembahasan utama dalam wawancara dan komentar. Poin-poin tersebut nantinya akan dianalisis dan dijadikan bahan evaluasi untuk merevisi bahan ajar. Analisis data numeral menggunakan analisis kuantitatif pada data yang diperoleh dari angket validasi ahli dan praktisi. Data yang didapat dari angket validasi dianalisis dengan rumus dan konversi skala 4 milik Arikunto (1996:244), seperti tampak pada rumus dan tabel 1.

Rumus untuk mengolah data per butir

$$P_i = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_i$  = persentase kelayakan per butir

$x$  = jawaban responden dalam satu butir

$x_i$  = nilai maksimum dalam satu butir

Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan butir

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = persentase kelayakan produk

$\sum x$  = jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh butir

$\sum x_i$  = jumlah keseluruhan nilai maksimum dalam seluruh butir

Setelah perhitungan persentase kelayakan produk yang diperoleh dari angket validasi ahli dan praktisi, maka tahap selanjutnya yaitu menentukan kualifikasi produk. Kualifikasi produk dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kualifikasi Hasil Uji Coba Produk**

| Persentase | Kualifikasi                                | Tindak Lanjut |
|------------|--|---------------|
| 85%—100%   | Sangat Valid, Komunikatif, Runtut, Menarik | Implementasi  |
| 75%—84%    | Valid, Komunikatif, Runtut, Menarik        | Implementasi  |
| 55%—74%    | Cukup Valid, Komunikatif, Runtut, Menarik  | Revisi        |
| <55%       | Kurang Valid, Komunikatif, Runtut, Menarik | Diganti       |

(Sumber: Arikunto, 1996:244)

**Keterangan:**

persentase 85%—100%, bahan ajar tergolong kualifikasi sangat Valid, Komunikatif, Runtut, Menarik dan dapat diimplementasikan  
 persentase 75%—84%, bahan ajar tergolong kualifikasi Valid, Komunikatif, Runtut, Menarik dan dapat diimplementasikan  
 persentase 55%—74%, bahan ajar tergolong kualifikasi cukup Valid, Komunikatif, Runtut, Menarik dan perlu direvisi  
 persentase <55%, bahan ajar tergolong kualifikasi kurang Valid, Komunikatif, Runtut, Menarik dan harus diganti

**HASIL**

Produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal Malang. Produk yang dikembangkan berawal dari studi pendahuluan yang dilakukan di tiga sekolah dasar. Hasil dari studi pendahuluan diperoleh data bahwa siswa kelas III sudah mulai mempelajari teks dongeng. Teks dongeng yang tersedia hanya ada satu di buku siswa. Buku siswa yang tersedia juga tidak memenuhi kebutuhan siswa di dalam kelas. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar interaktif ini perlu dikembangkan untuk memperkaya teks dongeng yang dimiliki oleh siswa dan guru.

Teks dongeng yang disediakan dalam bahan ajar interaktif ini berbasis kearifan lokal Malang. Hal ini dimaksudkan agar siswa mulai mengenal kearifan lokal Malang sejak dini. Kompetensi Dasar terkait pembelajaran teks dongeng berada di kelas III. LCD Proyektor yang telah tersedia di beberapa sekolah menjadi alasan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif yang berbentuk CD (compact disk). Tujuan dari pemanfaatan LCD proyektor yaitu untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada di sekolah sehingga pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Bahan ajar interaktif yang dikembangkan mengacu pada empat aspek yaitu aspek isi, aspek bahasa, aspek sistematika penyajian, dan aspek tampilan. Produk berupa bahan ajar interaktif yang dihasilkan juga memiliki sistematika sesuai dengan tahapan membaca (prabaca, saat baca, pascabaca). Sistematika Bahan Ajar Interaktif Membaca Teks Dongeng secara lebih rinci ditampilkan pada Tabel 4.

Bagian awal terdiri atas (a) halaman depan, (b) halaman identitas diri, (c) halaman beranda, (d) halaman tujuan, (e) halaman fungsi bahan ajar, (f) halaman petunjuk belajar, (g) halaman dongeng untukmu. Halaman depan berisi halaman awal dari bahan ajar dan terdapat tombol ‘mulai’ untuk memulai belajar menggunakan bahan ajar interaktif. Halaman identitas diri berisi nama dan nomor urut siswa yang wajib diisi sebelum memulai pembelajaran. Halaman beranda berisi menu utama yang ada pada bahan ajar interaktif. Halaman tujuan berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar. Halaman fungsi bahan ajar berisi fungsi dari pemanfaatan bahan ajar. Halaman petunjuk belajar berisi petunjuk belajar untuk guru dan siswa sebagai upaya untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan bahan ajar. Halaman dongeng untukmu berisi kumpulan dongeng yang tersedia dalam bahan ajar interaktif.

**Tabel 2. Sistematika Bahan Ajar Interaktif Membaca Teks Dongeng**

| <b>Bagian</b> | <b>Sub Bagian</b>  |
|---------------|--|
| Awal          | a. Halaman Depan<br>b. Halaman Identitas Diri<br>c. Halaman Beranda<br>d. Halaman Tujuan<br>e. Halaman Fungsi Bahan Ajar<br>f. Halaman Petunjuk Belajar<br>g. Halaman Dongeng Untukmu  |
| Inti          | h. Halaman Dongeng <i>Buluh Perindu/ Akhir Petualangan Semut Merah/ Keluarga Hewan/ Putri Melati Wangi/ Jaka Tole</i><br>i. Halaman Prabaca (Petunjuk dan Ajakan)<br>j. Halaman Saat Baca (Teks Dongeng)<br>k. Halaman Pascabaca (Penayangan Video, Latihan, dan Evaluasi) |
| Akhir         | l. Profil Penyusun<br>m. Daftar Rujukan  |

Bagian Inti terdiri atas (a) halaman dongeng setiap judul dongeng, (b) halaman prabaca, (c) halaman saat baca, (d) halaman pascabaca. Halaman dongeng berisi teks dongeng yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar menarik sebagai pendukung tampilan teks. Dongeng yang disajikan terdapat lima judul, yaitu *Buluh Perindu*, *Akhir Petualangan Semut Merah*, *Keluarga Hewan*, *Putri Melati Wangi*, dan *Jaka Tole*. Pada setiap dongeng terdapat kegiatan prabaca, saat baca, dan pascabaca. Halaman prabaca berisi ajakan dan petunjuk yang perlu diperhatikan sebelum siswa membaca teks dongeng. Halaman saat baca berisi teks dongeng yang dibaca seksama oleh siswa. Halaman pascabaca berisi video kearifan lokal Malang, latihan, dan evaluasi.

Bagian akhir terdiri atas (a) profil penyusun dan (b) daftar rujukan. Halaman profil penyusun berisi nama, alamat, dan program studi yang sedang ditempuh. Halaman daftar rujukan berisi daftar rujukan dari semua bahan yang digunakan dalam bahan ajar interaktif. Seluruh bagian tersebut dikemas menjadi Bahan Ajar Interaktif Membaca Teks Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Malang dalam bentuk CD Interaktif. Bahan ajar interaktif berupa CD Interaktif digunakan untuk menambah referensi bahan ajar teks dongeng yang ditampilkan melalui LCD proyektor. Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan

Pedoman Penggunaan Bahan Ajar Interaktif. Pedoman disediakan agar guru dan siswa lebih mudah memahami bahan ajar yang dikembangkan. Pedoman penggunaan bahan ajar interaktif memiliki sistematika yang runtut agar guru dan siswa mudah untuk mempelajarinya. Sistematika pedoman penggunaan bahan ajar interaktif, yaitu (1) identitas produk, (2) identitas pembelajaran, (3) petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif, (4) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (5) pedoman penilaian, (6) kunci jawaban evaluasi, dan (7) lembar kerja siswa (LKS).

Bagian pertama, identitas produk terdiri atas nama produk, sasaran, dan semester. Bagian kedua, identitas pembelajaran terdiri atas Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, dan alat yang digunakan. Bagian ketiga, petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif berisi rincian cara menggunakan dan mengenalkan tombol-tombol yang ada pada bahan ajar. Bagian keempat, RPP berisi RPP secara rinci sebagai acuan pemanfaatan bahan ajar di kelas. Bagian kelima, pedoman penilaian berisi cara menilai secara rinci setiap soal evaluasi. Bagian keenam, kunci jawaban evaluasi berisi ringkasan kunci jawaban evaluasi yang ada pada bahan ajar interaktif. Bagian ketujuh, LKS berisi format tampilan LKS yang digunakan pada bahan ajar interaktif. Pedoman penggunaan bahan ajar interaktif dikemas dalam bentuk hard file pada kertas ukuran A4, sedangkan bahan ajar interaktif dikemas dalam bentuk CD Interaktif dengan kapasitas minimum CD sebesar 400MB. CD Interaktif ini dapat diterapkan pada sekolah yang telah tersedia LCD Proyektor. Bahan ajar interaktif dapat dimanfaatkan di sekolah dan di rumah dengan bimbingan baik guru maupun orangtua.

Tahap validasi dilakukan setelah pengembangan produk. Hasil validasi diharapkan dapat mengukur aspek isi, bahasa, sistematika penyajian, dan tampilan bahan ajar interaktif yang dihasilkan. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli bahan ajar interaktif, ahli materi berupa teks dongeng, dan praktisi. Dosen Teknologi Pembelajaran FIP UM dijadikan sebagai validator bahan ajar interaktif dengan melibatkan empat aspek penilaian, yaitu isi bahan ajar, bahasa yang digunakan, sistematika penyajian bahan ajar, dan tampilan bahan ajar. Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FS UM dijadikan sebagai validator materi berupa teks dongeng dengan melibatkan tiga aspek penilaian, yaitu isi teks dongeng, bahasa yang digunakan, dan tampilan teks dongeng. Validasi juga dilakukan kepada praktisi dalam hal ini adalah guru kelas III SDN Sawojajar 1. Hal ini dimaksudkan agar hasil validasi yang diperoleh semakin baik. Validasi kepada guru melibatkan tiga aspek penilaian, yaitu isi bahan ajar dan teks dongeng, sistematika penyajian bahan ajar, dan tampilan bahan ajar dan teks dongeng. Hasil validasi dari ketiga validator akan disajikan sesuai dengan spesifikasi produk yang dihasilkan. Penyajian hasil validasi akan disajikan berurutan mulai dari aspek isi, bahasa, sistematika penyajian, dan tampilan.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli dan Praktisi**

| No. | Aspek                 | Persentase | Kualifikasi   |
|-----|-----------------------|------------|---------------|
| 1   | Isi                   | 86,5%      | Sangat Valid  |
| 2   | Bahasa                | 81,25%     | Komunikatif   |
| 3   | Sistematika Penyajian | 90,9%      | Sangat Runtut |
| 4   | Tampilan              | 69,6%      | Cukup Menarik |
|     | Rata-rata             | 82,14%     |               |

*Pertama*, aspek isi. Aspek isi bahan ajar interaktif didapatkan dari hasil validasi ahli bahan ajar, ahli materi dan praktisi. Hasil dari validasi isi bahan ajar interaktif dapat dinilai dari kevalidan isi baik itu isi bahan ajar interaktif maupun isi teks dongeng yang ada pada bahan ajar interaktif. Pada Tabel 2 ditunjukkan persentase seluruh indikator pada aspek isi yaitu 86,5%. Ini menunjukkan bahwa kevalidan isi produk berada pada kualifikasi sangat valid.

*Kedua*, aspek bahasa. Aspek bahasa pada bahasa bahan ajar interaktif didapatkan dari hasil validasi ahli bahan ajar dan ahli materi. Hasil dari validasi pada aspek bahasa dinilai dari kekomunikatifan bahasa baik itu bahasa yang digunakan pada bahan ajar interaktif maupun teks dongeng yang ada pada bahan ajar interaktif. Pada Tabel 2 ditunjukkan aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 81,25%.

*Ketiga*, aspek sistematika penyajian. Aspek sistematika penyajian bahan ajar interaktif didapatkan dari hasil validasi ahli bahan ajar dan praktisi. Hasil dari validasi pada aspek sistematika penyajian dinilai dari keruntutan sistematika penyajian yang digunakan pada bahan ajar interaktif. Pada Tabel 2 ditunjukkan persentase seluruh indikator pada aspek sistematika penyajian yaitu 90,9%. Aspek sistematika penyajian bahan ajar mendapat kualifikasi sangat runtut, tetapi tetap akan dilakukan revisi berdasarkan saran dari validator.

*Keempat*, aspek tampilan. Aspek tampilan bahan ajar interaktif didapatkan dari hasil validasi ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli praktisi. Hasil dari validasi pada aspek tampilan dinilai dari kemenarikan tampilan yang digunakan pada bahan ajar interaktif dan teks dongeng yang ada pada bahan ajar interaktif. Pada Tabel 2 ditunjukkan persentase aspek tampilan yaitu 69,9%. Persentase tersebut termasuk pada kualifikasi cukup menarik.

## PEMBAHASAN

Data yang perlu dianalisis adalah data hasil validasi ahli (bahan ajar interaktif dan materi) dan validasi praktisi. Dari data hasil validasi ahli dan praktisi akan diketahui kevalidan, kekomunikatifan, keruntutan, dan kemenarikan bahan ajar interaktif membaca teks dongeng. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli dan praktisi (lihat Tabel 2) menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan telah layak digunakan untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Kualifikasi layak dengan

perolehan 82,14% dengan terlebih dahulu melakukan revisi berdasarkan saran perbaikan yang disampaikan oleh validator ahli dan praktisi. Aspek isi menunjukkan persentase 86,5% dengan kualifikasi sangat valid. Aspek bahasa menunjukkan persentase 81,25% dengan kualifikasi komunikatif. Aspek sistematika penyajian menunjukkan persentase 90,9% dengan kualifikasi sangat runtut. Aspek tampilan menunjukkan persentase 69,6% dengan kualifikasi cukup menarik. Dari beberapa aspek yang perlu diperhatikan adalah aspek bahasa dengan persentase 81,25% dan aspek tampilan dengan persentase 69,9%. Oleh karena itu, perlu diadakan perbaikan berdasarkan saran perbaikan yang disampaikan oleh validator. Setelah disajikan hasil validasi tiap aspek, saran perbaikan dari seluruh validator akan ditampilkan pula dalam tabel. Berikut disajikan pada Tabel 3 tentang saran perbaikan dari validator ahli bahan ajar interaktif, ahli materi, dan praktisi.

**Tabel 4. Rekapitulasi Saran Perbaikan dari Validator Ahli dan Praktisi**

| Persentase Rata-rata Seluruh Aspek  | Saran Perbaikan   |
|-------------------------------------|---|
| Validasi Ahli dan Praktisi = 82,14% | 1. Tombol navigasi sebaiknya ada dalam satu jalur/ kelompok/ tempat yang berdekatan. Sarannya diletakkan di sebelah kanan bawah layar |
|                                     | 2. Jenis teks dan ukuran huruf diperbesar dari ukuran sebelumnya  |
|                                     | 3. Tata ulang penyajian sumber materi yang digunakan  |
|                                     | 4. Variasikan ilustrasi gambar yang ditampilkan   |
|                                     | 5. Tambahkan narasi lisan pada beberapa bagian, kecuali teks dongeng  |
|                                     | 6. Variasikan ilustrasi musik   |
|                                     | 7. Pemilihan kata diperbaiki kembali, masih banyak kata-kata sulit dan membingungkan siswa  |

Saran perbaikan yang pertama yaitu disampaikan oleh ahli bahan ajar interaktif. Ahli bahan ajar interaktif memberikan saran “tombol navigasi sebaiknya ada dalam jalur/kelompok/tempat yang berdekatan”. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak kesulitan mencari tombol-tombol navigasi yang semestinya digunakan. Saran perbaikan yang kedua yaitu disampaikan oleh ahli praktisi. Praktisi dalam hal ini adalah guru memberikan saran “jenis teks dan ukuran huruf diperbesar dari ukuran sebelumnya”. Hal ini menjadi perhatian guru karena jika digunakan di kelas, siswa yang duduk paling belakang khawatir tidak melihat bahan ajar dengan jelas.

Saran perbaikan ketiga hingga ketujuh disampaikan oleh ahli materi. Saran perbaikan yang diperoleh adalah terkait teknik penyajian sumber materi perlu ditata kembali dan ditambahkan narasi lisan pada teks. Ilustrasi musik yang disajikan perlu divariasikan sehingga siswa tidak bosan dengan sajian musiknya. Variasi gambar pada beberapa tampilan perlu diperbaiki agar sesuai dengan usia siswa kelas III SD. Selain itu, pemilihan kata juga menjadi perhatian validator materi. Pemilihan kata masih perlu diperhatikan kembali, seperti jumlah kata dalam satu kalimat, penggunaan kata-kata sulit, dan penggunaan kata yang tidak konsisten. Dari hasil validasi ahli materi dapat diperoleh data bahwa bahan ajar yang dihasilkan cukup inovatif dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran lintas kurikulum atau tematik di SD. Berbagai saran perbaikan yang disampaikan oleh beberapa validator ahli dan praktisi dapat dijadikan acuan untuk merevisi produk. Meskipun persentase yang diperoleh kecil, namun kualifikasi yang diperoleh adalah layak sehingga produk dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Sebelum digunakan, produk terlebih dahulu direvisi (lihat Tabel 3) sehingga hasil yang diperoleh pada saat uji coba menjadi maksimal.

Saran perbaikan yang disampaikan melalui lembar validator adalah tujuh poin. Saran perbaikan telah direvisi dengan harapan munculnya manfaat dari membaca teks dongeng. Manfaat teks dongeng yang dapat dimunculkan sesuai pendapat yang disampaikan oleh Musfiroh (2005:95—115) yaitu membantu pembentukan pribadi dan moral, menyalurkan kebutuhan imajinasi, merangsang minat baca, dan membuka cakrawala pengetahuan. Cakrawala pengetahuan yang dapat diambil dari bahan ajar interaktif ini khusus pada pengenalan kearifan lokal Malang. Walaupun manfaat membaca teks dongeng tidak secara langsung dapat dilihat setelah pembelajaran. Namun, dapat diprediksi dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Ciri-ciri fisik teks dongeng yang disajikan dalam bahan ajar interaktif sebagian telah memenuhi karakteristik yang disampaikan oleh beberapa ahli teks dongeng. Karakteristik yang disampaikan oleh Stewig (1980:165—166) bahwa teks dongeng menggunakan awalan dan akhiran yang biasa, misalnya untuk awalan berupa “pada suatu hari...”, untuk akhiran “...dan pada akhirnya mereka hidup bahagia selamanya.”; memiliki jumlah paragraf yang sedikit karena dongeng disusun dengan sangat singkat; tokohnya memiliki karakter yang sederhana dan tetap, artinya setiap tokoh memiliki satu karakter yang tetap. Ada pula pendapat dari Cullinan (1989:31) bahwa dongeng memiliki plot yang sederhana dan berulang, memiliki tema yang jelas digunakan untuk memberikan contoh nilai-nilai kehidupan manusia, menggunakan bahasa yang berulang dan berirama. Beberapa karakteristik teks dongeng yang disampaikan oleh Stewig dan Cullinan yang sebagian telah terpenuhi dapat membantu siswa memahami teks dongeng yang disajikan.

Pengembangan yang dihasilkan adalah bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal Malang. Pengembangan dilakukan dengan prosedur penelitian dan pengembangan 4D milik Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) yang terdiri atas empat langkah utama, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Berdasarkan uji validasi, bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal Malang telah dikatakan valid, komunikatif, runtut, dan menarik. Persentase yang diperoleh yaitu aspek isi sebesar 86,5% (dinyatakan sangat valid), aspek bahasa sebesar 81,25% (dinyatakan komunikatif), aspek sistematika penyajian sebesar 90,9% (dinyatakan sangat runtut), dan



aspek tampilan sebesar 69,6% (dinyatakan cukup menarik). Dari keempat aspek yang dinilai, aspek tampilan yang mendapat persentase paling sedikit. Hal ini sesuai dengan beberapa masukan yang disampaikan oleh validator secara tertulis.

Perbaikan telah dilakukan di beberapa tampilan, seperti huruf yang kurang besar, pilihan gambar, dan besar kecilnya gambar ilustrasi pada dongeng. Dari perbaikan-perbaikan tersebut akhirnya memberikan kontribusi pada uji coba kelompok kecil. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil menjadi sangat baik. Dari hasil angket siswa ketika uji coba lapangan kecil, aspek isi memperoleh persentase sebesar 93,75%, aspek bahasa sebesar 100%, aspek sistematika penyajian sebesar 95%, dan aspek tampilan sebesar 94%.

Bahan ajar interaktif yang disimpan menggunakan CD Interaktif dapat mempermudah guru dalam menyimpan berbagai bahan ajar dan tidak kesusahan untuk mencari bahan ajar yang dibutuhkan. Hal ini sesuai dengan keuntungan menggunakan bahan ajar interaktif yang disimpan menggunakan CD Interaktif menurut Smaldino, Russell, Heinich dan Molendra (1996:256) yaitu (1) dapat diakses secara acak, (2) dapat bertahan lama, (3) memiliki kapasitas besar, (4) memiliki kualitas visual yang tinggi, (5) mudah digunakan tanpa harus susah membawanya, dan (6) membutuhkan sedikit ruang untuk menyimpan CD. Oleh sebab itu, bahan ajar yang disimpan menggunakan CD akan lebih mudah untuk diaplikasikan.

### SIMPULAN

Pengembangan yang dihasilkan adalah bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal Malang. Pengembangan dilakukan dengan prosedur penelitian dan pengembangan 4D Thiagarajan dkk yang terdiri atas empat langkah utama, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun, pada artikel ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Berdasarkan uji validasi, bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal Malang telah dikatakan valid, komunikatif, runtut, dan menarik. Persentase yang diperoleh yaitu 86,5% untuk aspek isi, 81,25% untuk aspek bahasa, 90,9% untuk aspek sistematika penyajian, dan 69,6% untuk aspek tampilan. Perbaikan telah dilakukan di beberapa tampilan seperti huruf yang kurang besar, pilihan gambar, dan besar kecilnya gambar ilustrasi pada dongeng.

Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan pada sekolah yang tersedia komputer atau laptop. Pengguna juga harus dibekali dengan keterampilan mengoperasikan komputer. Produk ini belum dapat digunakan jika siswa maupun guru belum bisa mengoperasikan komputer. Oleh karena itu, agar bahan ajar interaktif ini dapat dipelajari oleh semua guru maupun siswa, maka bahan ajar ini disediakan pula pedoman penggunaan bahan ajar interaktif. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat secara mandiri belajar di rumah. Jika siswa tidak menginginkan membaca pedoman penggunaan, mereka dapat membaca petunjuk penggunaan yang ada pada bahan ajar interaktif.

Berkaitan dengan hal tersebut, saran penyebaran yang dapat diberikan yaitu CD yang berisi bahan ajar interaktif hanya dapat disebar pada area lokal Malang. Langkah ini disarankan untuk diambil karena bahan ajar teks dongeng yang diambil adalah teks dongeng yang berbasis kearifan lokal Malang sehingga bahan ajar ini akan relevan dengan lokasi pembelajaran di daerah Malang. Namun, tidak menutup kemungkinan jika daerah lain menggunakan bahan ajar ini sebagai referensi tambahan dalam pembelajaran.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Batari, U.T, Tolla, A, Tang, M.R., & Anshari. 2015. Development of Teaching Materials Based on Indonesian Folktales in Gowa District. *Journal of Language Teaching and Research*, (Online), 6 (6):1216—1224, (<http://search.proquest.com/docview/1734852492/82002FDB465041D6PQ/1?accountid=38628>, diakses 7 Oktober 2016).
- Cullinan, B.E. 1989. *Literature and The Child: Second Edition*. New York: Harcourt Brace Jovanovich Publishers.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Musfiroh, T. 2005. *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti.
- Smaldino, S.E, Russell, J.D, Heinich, R & Molenda, M. 1996. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Stewig, J.W. 1980. *Children and Literature*. Chicago: Rand McNally College Publishing Company.
- Sutherland, Z. & Arbuthnot, M.H. 1991. *Children and Books*. New York: Harper Collins Publishers, Inc.
- Syukron, A. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Berbasis Kearifan Lokal untuk SMP di Jember*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington (Indiana): Indiana University.
- Ulfiah, U. 2013. *Pengembangan Teks Dongeng Berbasis Karakter sebagai Alternatif Bahan Ajar Prosa Fiksi Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.