

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL CERITA RAKYAT  
MODEL KOMIK UNTUK PEMELAJAR BIPA 4**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



oleh

**Nurul Lutfhi Aulia**

**NIM 1700068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2021**

Nurul Lutfhi Aulia, 2021

*PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL CERITA RAKYAT MODEL KOMIK UNTUK  
PEMELAJAR BIPA 4*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN**

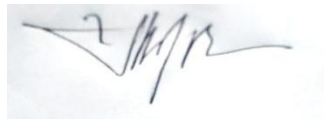
NURUL LUTFHI AULIA

NIM 1700068

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL CERITA RAKYAT  
MODEL KOMIK UNTUK PEMELAJAR BIPA 4**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Hj. Yeti Mulyati, M.Pd.

NIP 196008091986012001

Pembimbing II



Dr. Suci Sundusiah, M.Pd.

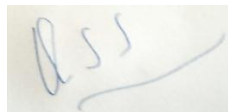
NIP 198212192008122002

diketahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Hj. Isah Cahyani, M.Pd.

NIP 196407071989012001

ii

Nurul Lutfhi Aulia, 2021

*PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL CERITA RAKYAT MODEL KOMIK UNTUK  
PEMELAJAR BIPA 4*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik untuk Pemelajar BIPA 4” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Nurul Lutfhi Aulia

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. karena rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik untuk Pemelajar BIPA 4”. Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini berfokus pada pengembangan model bahan ajar cerita rakyat berupa komik digital untuk pemelajar BIPA 4.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Skripsi ini tentunya jauh dari makna sempurna. Penulis juga sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Dengan demikian, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan mampu mendorong perkembangan ilmu pengetahuan pembaca, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing.

Bandung, Juni 2021

Penulis,



Nurul Lutfhi Aulia

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak doa, motivasi, dukungan, serta kasih sayang dari orang-orang di sekitar penulis. Skripsi ini pun tidak akan mampu rampung tanpa rida dan rahmat Allah Swt. yang telah memberikan kemudahan, kesehatan, dan keberkahan bagi penulis. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. H. Yeti Mulyati, M.Pd. sebagai pembimbing 1 yang selalu memberikan doa, motivasi, dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Ibu Dr. Suci Sundusiah, M.Pd. sebagai pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi, dan memberikan kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
3. Bapak Dr. H. Khaerudin Kurniawan, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang senantiasa memberikan bimbingan dan kesempatan kepada penulis;
4. para dosen beserta staf tata usaha Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang tidak terhingga selama penulis mengikuti perkuliahan;
5. para pemelajar BIPA 4 Program GYBM asal Korea Selatan yang telah memberikan kesan mendalam dan bantuan dalam proses penelitian;
6. ayahanda Muhammad Nur dan adik tercinta, Muhamad Khalil Qibran yang selalu menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka; serta ibunda tercinta, Asiah binti Ishak (Alm.) yang selalu menjadi penyemangat bagi penulis agar tetap berjuang;
7. Bapak Suparman, Ibu Rini Anggriani, Aa Mochamad Ridha Firmansyah, dan Neng Hana Amalya Yuniar yang telah memberikan doa dan kasih sayang bagi penulis;

8. sahabat-sahabatku, Afina Naufalia, Desi Nurhayati, Wulan Fajrideani, Feni Fariha, Alifa Galih Asmara, dan Abang Aswan yang telah mewarnai kisah kasih di bangku kuliah;
9. kawan-kawan Dik A 2017 dan sobat BIPA atas segala keceriaan dan kenangan berharganya; serta
10. seluruh keluarga, sahabat, kawan, dan pihak yang turut mendoakan, mendukung, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah Swt. senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca.

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL CERITA RAKYAT MODEL KOMIK UNTUK PEMELAJAR BIPA 4

oleh

Nurul Lutfhi Aulia

NIM 1700068

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pemelajar dan pengajar BIPA terhadap bahan ajar cerita rakyat yang autentik dan mampu mengakomodasi pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperlukan bahan ajar cerita rakyat yang memiliki kesesuaian dengan pemelajar BIPA, baik dari segi materi, penyajian, kelayakan bahasa, serta tampilan dan kegrafikaan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation, dan Evaluate*). Data kebutuhan dihimpun melalui teknik angket yang disebarakan kepada pemelajar dan pengajar BIPA. Setelah proses analisis kebutuhan, dilakukan pengkajian terhadap cerita rakyat yang akan ditransformasi ke dalam bentuk komik. Kemudian, bahan ajar divalidasi oleh ahli BIPA, ahli sastra, ahli komik, dan praktisi BIPA menggunakan angket penilaian. Bahan ajar diujicobakan secara terbatas kepada pemelajar dan pengajar BIPA untuk mengetahui respons yang diberikan. Respons ini dihimpun menggunakan angket respons. Data-data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik kuantitatif bagi data numeral, serta deskriptif bagi data yang bersifat deskripsi. Produk berupa bahan ajar digital cerita rakyat model komik dapat diakses melalui *Google Drive* atau pindaian aplikasi *QR Code*. Bahan ajar ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan yang menjelaskan bahwa pemelajar dan pengajar BIPA membutuhkan bahan ajar pendukung materi teks cerita rakyat, khususnya yang memiliki kelayakan bahasa yang sesuai dengan pemelajar BIPA 4. Teks cerita rakyat yang dipilih adalah cerita rakyat “Ande-Ande Lumut” dari Jawa Timur yang mengandung pesan moral, nilai budaya, dan sejarah. Berdasarkan rata-rata validasi ahli terhadap bahan ajar, diperoleh hasil penilaian sebesar 87,2 % dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Selain itu, respons yang diberikan oleh pemelajar dan pengajar BIPA menunjukkan hasil rata-rata 92% yang menyatakan bahwa bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4 sangat layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** *pengembangan bahan ajar digital, cerita rakyat, model komik, pemelajar BIPA 4*

# **DEVELOPING DIGITAL TEACHING MATERIALS USING FOLKTALE COMIC-BASED MODEL FOR BIPA LEARNERS 4**

by

Nurul Lutfhi Aulia

NIM 1700068

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the needs of BIPA learners and teachers for authentic folktale teaching materials and able to accommodate distance learning. Based on the results of the needs analysis, it is necessary to teach folktale that is adapted to BIPA learners, both in terms of material, presentation, language placement, as well as appearance and graphics. This study aims to develop digital teaching materials using folktale comic-based model for BIPA learners 4. This study uses research and development (R&D) methods with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). Data needs are collected through a questionnaire technique to BIPA learners and teachers. After the needs analysis process, an assessment of the folktale will be carried out, which will be transformed into comics. After that, the teaching materials were validated by BIPA experts, literature, comics, and practitioners using an assessment questionnaire. Teaching materials were also tested on a limited basis to BIPA learners and teachers to find out the responses given. These responses were compiled using a response questionnaire. The data that has been obtained were analyzed using quantitative techniques for numeral data, and descriptive for descriptive data. Products in the form of digital teaching materials using folktale comic-based model can be accessed via Google Drive or a scan of the QR Code application. These teaching materials are prepared based on a needs analysis which states that BIPA learners and teachers need supporting teaching materials on folktale text material, especially those that have appropriate language qualifications for BIPA 4 learners. The selected folktale text is the “Ande-Ande Lumut” folktale from East Java which contains moral messages, cultural values, and history. Based on the average expert validation of teaching materials, the results of the assessment were 87.2% with very feasible criteria for use. In addition, the responses given by BIPA students and teachers showed an average result of 92% stating that the digital teaching materials using folktale comic-based model for BIPA 4 students were very feasible to use.*

**Keywords:** *development of digital teaching materials, folktale, comic models, BIPA 4 learners.*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Anggapan Dasar Penelitian .....	7
F. Struktur Organisasi .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Bahan Ajar Digital .....	9
1. Hakikat Bahan Ajar Digital.....	9
2. Karakteristik Bahan Ajar Digital.....	10
3. Prinsip Bahan Ajar Digital .....	12
4. Manfaat Bahan Ajar Digital .....	13
5. Jenis Bahan Ajar Digital.....	14
B. Transformasi Cerita Rakyat .....	17
1. Hakikat Cerita Rakyat .....	17
2. Fungsi Cerita Rakyat .....	18
3. Ciri-Ciri Cerita Rakyat .....	19
4. Jenis-Jenis Cerita Rakyat.....	20
5. Proses Transformasi Teks Cerita Rakyat .....	21
C. Bahan Ajar Model Komik.....	26
1. Hakikat Bahan Ajar Model Komik .....	26
2. Unsur-Unsur Bahan Ajar Model Komik .....	27

3.	Jenis-Jenis Bahan Ajar Model Komik.....	32
4.	Bahan Ajar Model Komik dalam Pembelajaran Bahasa .....	32
5.	Teknik Membuat Komik .....	33
6.	Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Model Komik .....	36
D.	Pemelajar BIPA 4.....	37
E.	Penelitian Terdahulu .....	38
F.	Definisi Operasional.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		41
A.	Metode dan Desain Penelitian.....	41
B.	Prosedur Penelitian.....	42
C.	Data dan Sumber Data .....	46
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	47
E.	Instrumen Penelitian.....	48
F.	Teknik Pengolahan Data .....	55
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....		58
A.	Deskripsi Data.....	58
1.	Profil Ketersediaan Bahan Ajar BIPA.....	58
2.	Kebutuhan Pemelajar dan Pengajar BIPA Terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	59
3.	Desain Awal Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik .....	71
4.	Pengembangan Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	85
5.	Data Penilaian Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	89
B.	Pembahasan.....	94
1.	Analisis Kebutuhan Pemelajar dan Pengajar BIPA Terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	94
2.	Desain Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik .....	111
3.	Revisi Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	141
4.	Tanggapan Pengguna Terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik .....	148
C.	Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	152
1.	Hasil Pengembangan .....	152
2.	Keterbatasan Pengembangan.....	155
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....		157
A.	Simpulan .....	157
B.	Implikasi.....	158

C. Rekomendasi .....	160
DAFTAR PUSTAKA .....	161
LAMPIRAN .....	171
RIWAYAT HIDUP .....	234

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Data dan Sumber Data Penelitian.....	46
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Teknik Pengumpulan Data.....	48
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	50
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	52
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	53
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	54
Tabel 3.7	Angket Tanggapan Pengguna terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	55
Tabel 3.8	Skor Penilaian terhadap Pilihan Jawaban.....	56
Tabel 3.9	Skala Kelayakan Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	57
Tabel 4.1	Deskripsi Ketersediaan Bahan Ajar BIPA.....	58
Tabel 4.2	Perlu Tidaknya Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik Menurut Pemelajar BIPA.....	60
Tabel 4.3	Model Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik Menurut Pemelajar BIPA.....	62
Tabel 4.4	Harapan terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik Menurut Pemelajar BIPA.....	63
Tabel 4.5	Perlu Tidaknya Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik Menurut Pengajar BIPA.....	64
Tabel 4.6	Model Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik Menurut Pengajar BIPA.....	67
Tabel 4.7	Harapan terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik Menurut Pengajar BIPA.....	69
Tabel 4.8	Rincian Sekuen Cerita Rakyat “Ande-Ande Lumut”.....	75
Tabel 4.9	Rincian Tokoh Cerita Rakyat “Ande-Ande Lumut”.....	78
Tabel 4.10	Rincian Latar Tempat.....	79
Tabel 4.11	Rincian Latar Suasana.....	82
Tabel 4.12	Desain Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	85
Tabel 4.13	Hasil Validasi Ahli BIPA.....	90
Tabel 4.14	Hasil Validasi Ahli Sastra 1.....	91
Tabel 4.15	Hasil Validasi Ahli Sastra 2.....	91
Tabel 4.16	Hasil Validasi Ahli Komik.....	91
Tabel 4.17	Hasil Validasi Praktisi BIPA.....	93
Tabel 4.18	Elemen Kompetensi dan Indikator Lulusan BIPA 4.....	102
Tabel 4.19	Transformasi Alur Cerita Rakyat “Ande-Ande Lumut”.....	119
Tabel 4.20	Transformasi Tokoh Cerita Rakyat “Ande-Ande Lumut”.....	123
Tabel 4.21	Transformasi Latar Tempat.....	126
Tabel 4.22	Transformasi Latar Suasana.....	128
Tabel 4.23	Komponen Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik....	132
Tabel 4.24	Spesifikasi Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik....	140
Tabel 4.25	Tanggapan Pemelajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital	148

Tabel 4.26	Cerita Rakyat Model Komik.....	
	Tanggapan Pengajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	151

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Pembuatan Sketsa.....	86
Gambar 4.2	Pewarnaan 1.....	87
Gambar 4.3	Pewarnaan 2.....	88
Gambar 4.4	Pewarnaan 3.....	88
Gambar 4.5	Tata Letak.....	88
Gambar 4.6	Sampul Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	89
Gambar 4.7	Sebelum Revisi Kutipan dan Daftar Pustaka.....	141
Gambar 4.8	Setelah Revisi Kutipan dan Daftar Pustaka.....	142
Gambar 4.9	Sebelum Revisi Sumber.....	142
Gambar 4.10	Setelah Revisi Sumber.....	142
Gambar 4.11	Sebelum Revisi Onomatope.....	143
Gambar 4.12	Setelah Revisi Onomatope.....	144
Gambar 4.13	Sebelum Revisi Bentuk Balon Kata.....	144
Gambar 4.14	Setelah Revisi Bentuk Balon Kata.....	144
Gambar 4.15	Penambahan Pengetahuan, Sejarah, dan Tempat.....	145
Gambar 4.16	Penambahan Uji Pemahaman Nilai Budaya.....	146
Gambar 4.17	Revisi Uji Pemahaman.....	147
Gambar 4.18	Penambahan Latihan.....	147
Gambar 4.19	Penambahan Pengetahuan Bahasa.....	148

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Permohonan Izin Penelitian .....	172
Lampiran 2.	Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian.....	173
Lampiran 3.	Surat Keterangan Bebas Pinjam Perpustakaan.....	174
Lampiran 4.	Angket Kebutuhan Pemelajar BIPA.....	175
Lampiran 5.	Angket Kebutuhan Pengajar BIPA.....	178
Lampiran 6.	Lembar Validasi Ahli Materi BIPA & Praktisi BIPA.....	184
Lampiran 7.	Lembar Validasi Ahli Materi Sastra.....	185
Lampiran 8.	Lembar Validasi Ahli Komik.....	187
Lampiran 9.	Angket Respons Pemelajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	189
Lampiran 10.	Angket Respons Pengajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	190
Lampiran 11.	Hasil Angket Ketersediaan Bahan Ajar BIPA.....	192
Lampiran 12.	Hasil Angket Kebutuhan Pemelajar BIPA.....	193
Lampiran 13.	Hasil Angket Kebutuhan Pengajar BIPA.....	201
Lampiran 14.	Lembar Hasil Penilaian Ahli BIPA.....	207
Lampiran 15.	Lembar Hasil Penilaian Praktisi BIPA.....	210
Lampiran 16.	Lembar Hasil Penilaian Ahli Sastra 1.....	214
Lampiran 17.	Lembar Hasil Penilaian Ahli Sastra 2.....	217
Lampiran 18.	Angket Respons Pengajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	222
Lampiran 19.	Angket Respons Pemelajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik.....	228

## DAFTAR PUSTAKA

- Amandangi, D. P. (2020). *Pengembangan Bahan Pengayaan Teks Cerita Rakyat Dengan Model Integratif Berbasis Web Bagi Pemelajar BIPA Tingkat Menengah*. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Aminuddin. (2012). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Badan Bahasa. (2021). *Bahan Ajar Pendukung BIPA Bermuatan Lokal Kalimantan Tengah Sebagai Sumber Belajar Alternatif Pemelajar Asing*. Jakarta: Kemendikbud. [Online]. Diakses dari <http://www.badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/berita/3460/bahan-ajar-pendukung-bipabermuatan-lokal-kalimantan-tengah-sebagai-sumber-belajar-alter>.
- Barthes, R. (1981). *Element of Semiology*. New York: Hill and Wang.
- BIPA Daring. (2020). *Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dalam Jaringan*. [Online]. Diakses dari <https://bipa.kemdikbud.go.id/about>.
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia. Terjemahan Rahayu S. Hidayat*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Bunanta, M. (1998). *Problematika Penulisan Cerita Rakyat untuk Anak-Anak di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Buchori, A. & Setyawati, R. D. (2015). Development Learning Model of Charactereducation Through E-Comic in Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369—386.
- Cahyono, D. (2009). “Keteladanan Panji dalam Pengembangan Lingkungan”, dalam Henri Nurcahyo, ed. *Konservasi Panji*. Surabaya-Malang: Dewan Kesenian Jawa Timur bekerjasama dengan Bayu Media Publisng.
- Carter, J. (2009). Going Graphic. *Educational Leadership*, 66(6), hlm. 68-73.
- Cary, S. (2004). *Going Graphic: Comics At Work In The Multilingual Classroom*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Chen, dkk. (2010). The Evaluation and Using Intention for Digital Teaching Materials of Penghu Basalt. *International Journal of Management &*



*Information Systems, Fourth Quarter, 14(5), 141—146. doi: <https://doi.org/10.19030/ijmis.v14i5.21>.*

- Danandjaja, J. (2002). *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Danandjaja, J. (2003). *Folklor Amerika Cermin Multikultural yang Manungga*. Jakarta: Pustaka Utama Garfiti.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davis, R. S. (1997). *Comics: A Multi-Dimensional Teaching Aid In Integrated Skills Classes*.
- Depdiknas. (2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2006a). *Pedoman Penulisan Buku Pelajaran, Penjelasan Standar Mutu Buku Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2006b). *Pemilihan dan Pemanfaatan Buku Teks Pelajaran yang Memenuhi Syarat Kelayakan*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dermawan, H. (2012). *How to Make Comic*. Yogyakarta: Plotpoint.
- Dikul, J. & Kiting, R. (2019). The Use of Folklore as Educational Entertainment Materials. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention* 6, 6(6), 5521—5523.
- Djamaris, E. (1984). *Menggali Khasanah Sastra Melayu Klasik (Sastra Indonesia Lama)*. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Echols, M. J & Shadily, H. (2005). *Kamus Inggris Indonesia, An English Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- El-Hussein, M.O.M. & Cronjes, J.C. (2010). Defining Mobile Learning in The Higher Education Landscape. *Educational Technology and Society*, 13(3), 12—21.
- Elvina. (2020). *Pemanfaatan Cerita Rakyat Jawa Barat Sebagai Alternatif Materi Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Menengah*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Gafoor, K. A. & Shilna, V. (2013). "Role of Concept Cartoons in Chemistry Learning". *Two Day National Seminar on Learning Science by Doing Sciencing*. India: PKM College of Education.
- Gardjito. (2005). *Pedoman Standarisasi Fisik Buku Pelajaran*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Gilakjani, A. P. (2012). The Significant Role of Multimedia in Motivating EFL Learners Interest in English Language Learning. *International Journal of Modern Education and Computer Science (IJMECS)*, 4(4) 57–66. doi: <https://doi.org/10.5815/ijmeecs.2012.04.08>.
- Giller, S. & Barker, P. (2006). An Evolving Methodology for Managing Multimedia Courseware Production. *Innovations in Education and Teaching International*. 43(3), hlm. 303-312.
- Gillet, J. W. & Temple, C. (1994). *Understanding Reading Problems: Assesment and Instruction*. New York: Harper Collins College Publishers.
- Gilmore, A. (2007). Authentic Materials and Authenticity in Foreign Language Learning. *Language Teaching*, 40(2), 97-118. doi: <http://dx.doi.org/10.1017/S0261444807004144>.
- Graves, K. (1996). *Teachers as Course Developers*. Cambridge: University Press.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Gustafson, K.L. & Branch, R.M. (2002). *Survey of Instructional Development Models*. Edisi Keempat. New York: ERIC Clearinghouse on Information and Technology.
- Hadley, A.O. (2000). *Teaching Language in Context* (Edisi Ketiga). Boston: Thomson.
- Heritaningsih, A. (2007). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Melalui Materi Otentik yang Bermuatan Budaya Indonesia. [Online]. <http://www.pusatbahasa.diknas.go.id/laman/nawala.php?info=artikel&infocmd=show&infoid=61&row=3>.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hutchinson, T., & Torres, E. (1994). The Textbook as an Agent of Change. *ELT Journal*, 48(4), 315—328. doi: <http://dx.doi.org/10.1093/elt/48.4.315>.
- Hutomo, S.S. (1991). *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: HISKI Jawa Timur.

- Hwang, C. C. (2005). Effective EFL Education Through Popular Authentic Materials. *Asian EFL Journal–The EFL Professionals’ Written Forum*, 7(1).
- Inderawati, R. (2017) Model Seni Pertunjukan Sastra Lokal dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Pemelajar BIPA. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 342—356.
- Iswara, T. W. (2019). Tubuh Perempuan Pada Cerita Rakyat Jawa Timuran: Jaka Tarub dan Ande-Ande Lumut. *Parafrase*, 19(1) , hlm. 7—16.
- Inspector. (2021, 25 Januari). “Using Authentic Materials in Foreign Language Teaching: How Text Inspector Can Help”. *Inspector Text*. [Online]. Diakses dari <https://textinspector.com/using-authentic-materials-language-teaching/>.
- Ju, J. R. (2017). *Perbandingan Dongeng Kongjwi Patjwi dari Korea dan Ande Ande Lumut dari Indonesia: Tinjauan Analisis Struktural Fungsi dan Motif*. (Tesis). Universitas Indonesia, Depok.
- Kadir, A. (2017). *Dasar Logika Pemrograman Komputer*. Jakarta: Gramedia.
- Kelley, B. (2010). Sequential Art, Graphic Novels, and Comics. *SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education*, 1(1), hlm. 1-24.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. (2017). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2017 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan Bidang Keterampilan Kepemanduan Wisata, Pemeliharaan Taman, Pekarya Kesehatan, Petukangan Kayu Konstruksi, Pemasangan Bata, Perancah, Pemasangan Pipa, Mekanik Alat Berat, Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing, Pembuatan Batik Dengan Pewarna Ramah Lingkungan, Pembuatan Malam Batik, Pembuatan Batik Dengan Pewarna Sintetis, Pembuatan Alat Canting Tulis, dan Pembuatan Canting Cap*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusmiatun, A. (2018). Cerita Rakyat Indonesia sebagai Materi Pembelajaran BIPA: Mengusung Masa Lalu untuk Pembelajaran BIPA Masa Depan. *diksi: Jurnal Ilmiah, Bahasa, dan Sastra*, 26(1), 24—28. doi: <https://doi.org/10.21831/diksi.v26i1.25439>.
- Lewis, J.R. (2016). Psychometric Evaluation and Instructions for Use. *International Journal of Human Computer Interaction*, 7(1), 57—78.

- Lima, E.S., dkk. (2013). Non-Branching Interactive Comics. *Advances in Computer Entertainment*. doi: 10.1007/978-3-319-03161-3\_16.
- Lin, C. H. & Lou, Y. C. (2013) A Framework of Multimedia Integration Based on Teacher's Perspectives. *British Journal of Education, Society, & Behavioural Science*, 3(3), hlm. 345—358.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Rosdakarya Offset.
- Manuaba, I. B. P., Setijowati, A., & Karyanto, P. (2013). Keberadaan dan Bentuk Transformasi Cerita Panji. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12(1), hlm. 53—67.
- Masdiono, T. (1998). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Penerbit Media Crative.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics-Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins Publisers.
- McCloud, S. (2008) *Reinventing Comics*. Jakarta: Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Morrison, T.G. dkk. (2002). Using Student Generated Comic Books in The Classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(8), hlm. 758—767.
- Mounin, G. (2000). *Dictionnaire de la Linguistique*. Paris. Press Universitaire de France.
- Muliastuti, L. (2017). *Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing: Acuan Teori dan Pendekatan Pengajaran*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurchahyo, H. (2009). *Konservasi Cerita Panji*. Surabaya: Dewan Kesenian Jawa Timur.
- Nurgiyantoro, B. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Özdemir, E. (2010). *The Effect of Instructional Comics on Sixth Grade Students' Achievement in Heat Transfer*. (Disertasi). The Graduate School of Natural and Applied Sciences of Middle East Technical University.

- Pelton, L.F., Pelton, T., & Moore, K. (2007). Learning by Communicating Concepts Through Comics. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*, 1974—1981. Diakses dari: <https://www.learntechlib.org/primary/p/24869/>.
- Pradotokusumo, P.S. (1986). *Kakawin Gajah Mada Sebuah Karya Sastra Kakawin Abad ke-20: Suntingan Naskah serta Telaah Struktur Tokoh dan Hubungan antar Teks*. Bandung: Binacipta.
- Prastowo, A. (2014) *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Propp, V. (1987). *Morfologi Cerita Rakyat*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Kementrian Pendidikan Malaysia.
- Pudentia. (1992). *Transformasi Sastra Analisis atas Cerita Rakyat "Lutung Kasarung"*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BNSP.
- Puskurbuk. (2018). *Panduan Pemilihan Buku Nonteks Pelajaran/Pusat Kurikulum dan Perbukuan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Rahma, R. (2016). "Praktik Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar di Hungaria Melalui Permainan Congklak". *Prosiding Konferensi BIPA Tahunan ke-2 Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Bekerjasama dengan Ikatan Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia, KEBIPAAN, SETALI*. doi: <http://dx.doi.org/10.4108/eai.9-11-2019.2295081>.
- Rahman, A. A. & Bahtiar, A. (2018). "Diplomasi Budaya Indonesia Berbasis Folklor Lisan dalam Pengajaran BIPA". *Dalam Kongres Bahasa Indonesia "Menjayakan Bahasa dan Sastra Indonesia"*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [Online]. Diakses dari [http://repository.kemdikbud.go.id/9942/1/dokumen\\_makalah\\_154051963df](http://repository.kemdikbud.go.id/9942/1/dokumen_makalah_154051963df).
- Reilly, E. M. (2014). Superheroes in Math Class: Using Comics to Teach Diversity Awareness. *International Journal Work and Days*, 32 (1&2), 61—74
- Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rif'ati. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Gelombang. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(2), 142—147. doi: 10.15294/jpfi.v11i2.4231.
- Riffaterre, M. (1978). *Semiotics of Poetry*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Ritawati. (2005). *Modul Belajar Mandiri Program DII PGSD*. Jakarta: Pustekom Depdiknas.
- Rizqiah, N. (2009). *Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Roblyer, M. D., Edwards, J., & Havriluk, M.A. (2004) *Integrating Educational Technology Into Teaching. Edisi Keempat*. Upper Saddle River: NJ Prentice Hall.
- Rose, C., Nicholl, & Malcom, J. (2002). *Accelerated Learning for the 21st Century*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Rosenberg, M.J. (2001). *E-Learning: Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA: McGraw-Hill Companies.
- Saleh, A. R. (2010). *Manajemen Perpustakaan*. Universitas Terbuka.
- Saputra, K. H. (2010). Cerita Panji: Representasi Laku Orang Jawa. *Jumantara*, 1(1), hlm. 61—81.
- Schepman, A., dkk. (2012). An Observational Study of Undergraduate Students Adoption of (Mobile) Note-Taking Software. *Computers in Human Behaviour*, 28, 308—317.
- Schmitt & Viala. (1982). *Savoir-Lire*. Paris: Didier.
- Siroj, M. (2015). Pengembangan Model Integratif Bahan Ajar Bahasa Indonesia Ranah Sosial Budaya Berbasis Ict Bagi Penutur Asing Tingkat Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 74—84. doi: <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v4i2.11305>.
- Smith, A. (2006). *Comics: Everything You Need to Know to Start Teaching with Comics!*. Kanada: Spring.
- Sones, W. (1994). The comics and instructional method. *Journal of Educational Sociology*, 18(4), 232—240.



- Steinbach, R. (2002). *Succesfull Lifelong Learning*. Terjemahan Kumala Insiwi Suryo. Jakarta: Victory Jaya Abadi.
- Stern, H. H. (1987). *Fundamental Concepts of Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sundari, F., dkk. (2017). Penerapan Program FOS (Folktale Speaking) sebagai Pembentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(1) , hlm. 102-111.
- Sundusiah, S., Yulianeta, & Halimah. (2009). “Transformasi Sastra Klasik Menjadi Komik sebagai Sarana Pendidikan Sastra Anak”. *Konferensi Kesusastraan Internasional XX*. Bandung: Himpunan Sarjana Kesusatraan Indonesia.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, M. A. (2012). *Panduan Para Pengajar Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Supriyanta, E. Y. (2015). *Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Supriyanto, H. (2012). *Panji Pahlawan Nusantara*. Malang: Bayumedia Publishing bekerjasama dengan DKJT.
- Suyitno, I. (2005). *Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing, Teori, Strategi, dan Aplikasi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Grafika Indah.
- Suyitno, I. (2010). Pengembangan Materi Pembelajaran BIPA Berdasarkan Tujuan Belajar Pelajar Asing. *Pidato Pengukuhan Guru Besar*, Universitas Negeri Malang, Indonesia.
- Teeuw, A. (1992). *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Thacker, C. (2007). *How to Use Comic Life in the Classroom*. [Online]. Diakses dari: <http://www.macinstruct.com/node/69>.

- Toh, T. L. (2009). *Use of Cartoons and Comics to Teach Algebra in Mathematics Classrooms*. Singapore: National Institute of Education, Nanyang Technological University.
- Trimo, S. (1992). *Pengadaan dan Pemilihan Bahan Pustaka*. Yogyakarta: Angkasa.
- Wardani, N. E. (2018). The Folklore Comics Media for Learning Indonesian as a Foreign Language. *Social Science, Education, and Humanities Research, Proceedings of the 3rd Asian Education Symposium (AES 2018)*, 253, 429–432. doi: <https://doi.org/10.2991/aes-18.2019.98>.
- Weber, K. C., dkk. (2013). Introducing Comics as an Alternative Scientific Narrative in Chemistry Teaching. *Bati Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(8), 1—14. doi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/baebd/issue/3335/46210>.
- Wellek, R., & Warren, A. (1993). *Teori Kesusastraan. Terjemahan Budiyo*. Jakarta: Gramedia.
- Widodo, C. S. & Jasmani. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Widyastuti, H. (2017). Pemanfaatan Cerita Tradisi Lisan Untuk Pengajaran BIPA. *PIBSI XXXIX*, 1151—1166.
- Witty, S. (2007). Illustrative Text: Transformed Words and The Language of Comics. In *International Conference of Arts and Humanities, Honolulu, Hawaii*.
- World Economic Forum Report. (2010). Accelerating the Adoption of M Learning: A Call for Collective and Collaborative Action. <http://www.weforum.org/reports/accelerating-adoptionmlearning-call-collective-and-collaborativeaction>.
- Yang, L. dkk. (2014). The Effectiveness of Digital Teaching Materials on Introduction Statistics. *International Conference on Education Reform and Modern Management (ERMM)*, 267—270. doi: 10.2991/ermm.14.2014.73.
- Zaimar, O. K.S. (1990). *Menelusuri Makna Ziarah*. Jakarta: Intermedia.
- Zamel, V. (1987). Writing: The process of discovering meaning. In M. H. Long & J. C. Richards (Eds.), *Methodology in TESOL-A book of readings* (hlm. 267—278). New York: Newbury House.
- Zuchdi, D., dkk. (2018). Pengembangan Program Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Asing Berbasis Budaya Melalui Perkuliahan Kolaboratif.



Laporan *Penelitian Bidang Ilmu 2018*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY.