

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MEMBACA BIPA 4  
BERBASIS CERITA RAKYAT NUSANTARA  
BERBANTUAN *GOOGLE SLIDE***

Skripsi

disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
gelar sarjana pendidikan bahasa dan sastra Indonesia



oleh

**Achmad Rainaldhani Atmaja**

**NIM 1804914**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

ACHMAD RAINALDHANI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MEMBACA BIPA 4  
BERBASIS CERITA RAKYAT NUSANTARA  
BERBANTUAN *GOOGLE SLIDE*

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Ida Widia, M.Pd.

NIP 197310062008012004

Pembimbing II



Dr. Suci Sundusiah, M.Pd.

NIP 198212192008122002

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Hj. Isah Cahyani, M.Pd

NIP 196407071989012001

**PERNYATAAN  
KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Membaca BIPA 4 Berbasis Cerita Rakyat Nusantara Berbantuan *Google Slide*** 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/ sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Achmad Rainaldhani Atmaja

NIM 1804914

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Membaca BIPA 4 Berbasis Cerita Rakyat Nusantara Berbantuan *Google Slide*”. Tak lupa salawat serta salam juga selalu dipanjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Skripsi ini berisi tentang pengembangan

bahan ajar interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara untuk pemelajar BIPA. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode 4D yang diusung oleh

Thiagarajan. 4D adalah singkatan dari *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan akan divalidasi oleh tiga validator yang terdiri atas para pengajar BIPA yang sudah berpengalaman. Validasi dilakukan untuk mencari kelayakan dari bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, baik dari segi tulisan maupun isi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang

bersifat membangun dari semua pihak. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya, serta dapat memberikan kontribusi bermakna bagi perkembangan dunia pendidikan terutama dunia BIPA.

Bandung, Juli 2022

Achmad Rainaldhani Atmaja

NIM 1804914

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur selalu dipanjatkan kepada Allah SWT dan para nabinya sehingga penilit dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Membaca BIPA 4 Berbasis Cerita Rakyat Nusantara Berbantuan *Google Slide*” dengan baik dan tepat waktu.

Peneliti sadar bahwa skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap hati peneliti, diucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Dr. Hj. Isah Cahyani, M.Pd. Kepala Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra.
2. Bapak Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd. Sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
3. Bapak Dr. Khaerudin Kurniawan, M.Pd. Ketua Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Ibu Dr. Ida Widia, M. Pd. Dosen pembimbing I atas motivasi, saran, dan masukannya yang berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Suci Sundusiah, M. Pd. Dosen pembimbing II atas motivasi, saran, dan masukannya yang berharga dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. H. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd. Dosen pembimbing akademik atas bimbingannya selama perkuliahan terjadi.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermandaat sehingga peneliti dapat menempuh pendidikan di Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UPI.
8. Seluruh tenaga kependidikan Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Sastra atas bantuannya dalam proses administrasi yang diperlukan.
9. Bapak Wawan selaku staf TU prodi atas bantuan administrasi skripsi yang diperlukan.
10. Kedua orang tua peneliti, Bapak Jajang Atmaja dan Ibu Sumiati Emiliawati atas kasih sayang dan berbagai dukungan yang sudah diberikan selama peneliti menyusun skripsi ini.
11. Ibu Yenni Elvira Syofyan, M.Pd. selaku guru pamong atas bimbingan dan ilmunya selama masa PPLSP di SMKN 1 Cibinong.

12. Rifky Abdillah, Fasya Yunika, dan Mentari Vitalianty atas segala bantuan, motivasi, dan saran yang diberikan ketika masa penyusunan skripsi ini.
13. Muhammad Akbar Faiz, Muhammad Irfan Nurrahman, dan Raja Artira atas segala waktu, bantuan, dan saran yang diberikan ketika masa penyusunan produk dilakukan.
14. Para sahabat saya dari Grup-grupan atas waktu, bantuan, dan motivasi yang diberikan sebelum, ketika, dan sesudah masa penyusunan skripsi.
15. Teman-teman Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas A atas waktu dan pelajaran hidup yang diberikan.

Tanpa kehadiran dan bantuan dari tokoh-tokoh di atas, maka tidak mungkin skripsi ini akan terwujud. Maka, sekali lagi peneliti ucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan sedalam-dalamnya, kepada para tokoh yang sudah disebutkan maupun yang tidak disebutkan. Semoga kebaikan yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT berkali-kali lipat.

Bandung, Juli 2022

Peneliti,

Achmad Rainaldhani Atmaja

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MEMBACA BIPA 4  
BERBASIS CERITA RAKYAT NUSANTARA  
BERBANTUAN *GOOGLE SLIDE***

Achmad Rainaldhani Atmaja

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan bahan ajar interaktif berbasis cerita rakyat untuk pemelajar BIPA 4. Pengajaran bahasa Indonesia untuk orang asing tidak bisa lepas dari pembelajaran budaya Indonesia yang sering kali direpresentasikan dalam karya sastra. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan sebuah pengembangan bahan ajar interaktif berbasis cerita rakyat nusantara untuk lingkup BIPA 4. Ada beberapa teori utama yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: teori bahan ajar dari Tomlison, teori prinsip media bahan ajar interaktif dari Wibawanto, teori folklor dari Bascom, dan teori 4D dari Thiagarajan, Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah 4D. Pada tahap *define* ditemukan bahwa pengembangan bahan ajar yang inovatif dan penggunaan materi sastra dalam pembelajaran bahasa asing merupakan hal yang penting. Selain itu, penggunaan Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017, menjadi acuan utama dalam pengembangan materi dan evaluasi yang dilakukan. Pada tahap *design* ditemukan bahwa bahan ajar yang dikembangkan terdiri atas 7 bagian besar: *cover*, kompetensi, menu utama, materi, informasi pendukung, cerita rakyat “Timun Mas”, dan evaluasi. Pada tahap *development* ditemukan bahwa skor akhir dari produk yang dikembangkan adalah 62 dari total 75, yang artinya bahan ajar interaktif yang dikembangkan sudah “Cukup Layak” untuk digunakan. Selain itu, ditemukan ketidaksesuaian antara urgensi penggunaan bahan ajar interaktif berbasis sosio-kultural dengan kebutuhan para pemelajar BIPA. Pada tahap *disseminate* ditemukan bahwa salah satu media untuk promosi yang tepat adalah media sosial.

**Kata kunci:** Bahan Ajar Interaktif, Cerita Rakyat, Pemelajar BIPA

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE TEACHING MATERIALS  
FOR READING BIPA 4 BASED ON THE NUSANTARA FOLKLORE  
ASSISTED BY GOOGLE SLIDE**

Achmad Rainaldhani Atmaja

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the need for folklore-based interactive teaching materials for BIPA 4 students. Teaching Indonesian to foreigners cannot be separated from learning Indonesian culture which is often represented in literature. Based on the need, a development of interactive teaching materials based on Indonesian folklore was carried out for the scope of BIPA 4. There are several main theories used in this study, namely: Tomlison's theory of teaching materials, Wibawanto's principle theory of interactive teaching materials, Bascom's folklore theory, and Thiagarajan's 4D theory. The method used in this study is 4D. In the define stage, it was found that the development of innovative teaching materials and the use of literary materials in foreign language learning were important. In addition, the use of Permendikbud Number 27 of 2017, became the main reference in the development of materials and evaluations. At the design stage, it was found that the teaching materials developed consisted of 7 major parts: cover, competence, main menu, materials, supporting information, folklore "Timun Mas", and evaluation. At the development stage, it was found that the final score of the product was 62 out of a total of 75, which means that the interactive teaching materials developed were "Good Enough" to be used. In addition, a mismatch was found between the urgency of using socio-cultural-based interactive teaching materials and the needs of BIPA students. In the disseminate stage, it was found that one of the media for proper promotion is social media.*

**Keyword:** *BIPA Students, Folklore, Interactive Teaching Material*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Struktur Organisasi Skripsi .....	5
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	6
A. Bahan Ajar .....	6
1. Hakikat Bahan Ajar.....	6
2. Bahan Ajar Interaktif.....	7
3. Bahan Ajar Pembelajaran BIPA.....	10
B. Cerita Rakyat Nusantara.....	11
1. Folklor.....	11
2. Jenis-jenis Folklor .....	12
3. Cerita Rakyat.....	13
4. Cerita Rakyat Nusantara Sebagai Bahan Ajar BIPA .....	17
C. Definisi Operasional.....	18
D. Penelitian yang Relevan.....	19

E. Asumsi Pengembangan Produk.....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A. Metode Penelitian .....	21
B. Desain Penelitian .....	21
C. Data Penelitian .....	24
D. Instrumen Penelitian .....	24
E. Teknik Pengolahan Data .....	27
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
A. Temuan .....	30
1. Temuan Tahap Define atau Pendefenisian .....	30
2. Temuan Tahap Design atau Perancangan.....	33
3. Temuan Tahap Development atau Pengembangan.....	35
4. Temuan Tahap Disseminate atau Penyebarluasan .....	39
B. Pembahasan .....	40
1. Pembahasan Tahap Define atau Pendefenisian .....	40
2. Pembahasan Tahap Design atau Perancangan .....	45
3. Pembahasan Tahap Development atau Pengembangan .....	52
4. Pembahasan Tahap Disseminate atau Penyebarluasan .....	57
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>59</b>
A. Simpulan.....	59
B. Rekomendasi.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Isi dari Kompetensi, Elemen Kompetensi, dan Indikator Lulusan untuk Materi Cerita Rakyat.....	17
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket.....	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Penilaian.....	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Komparasi.....	27
Tabel 3.4 Nilai Jawaban Angket.....	27
Tabel 3.5 Tabel Kriteria Nilai Akhir.....	28
Tabel 4.1 Hasil Komparasi .....	30
Tabel 4.2 Detail Kompetensi Membaca BIPA 4 .....	31
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran .....	32
Tabel 4.4 Kriteria Jawaban Respons.....	35
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi .....	36
Tabel 4.6 Kriteria Nilai Akhir.....	37
Tabel 4.7 Tabel Saran dan Perbaikan.....	37
Tabel 4.8 Kritik dan Saran dari Pemelajar BIPA 4 .....	39
Tabel 4.9 Respons Pegiat BIPA.....	40
Tabel 4.10 Tujuan Pembelajaran .....	44
Tabel 4.11 Daftar Perbaikan Redaksi .....	56

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Desain Penelitian RnD dengan Model 4D.....	21
Gambar 4.1. Flowchart Bahan Ajar.....	34
Gambar 4.2. Hasil Respons Pengajar.....	36
Gambar 4.3. Respons Pemelajar.....	38
Gambar 4.4. Promosi kepada Pegiat BIPA.....	40
Gambar 4.5. Respons Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif.....	41
Gambar 4.6. Belajar Kata.....	43
Gambar 4.7. Halaman Muka atau Cover.....	47
Gambar 4.8. Kompetensi Membaca BIPA 4.....	48
Gambar 4.9. Menu Utama.....	48
Gambar 4.10. Materi.....	49
Gambar 4.11. Materi (2).....	49
Gambar 4.12. Belajar Kata.....	50
Gambar 4.13. Sinopsis.....	50
Gambar 4.14. Awal Cerita.....	51
Gambar 4.15. Evaluasi.....	51
Gambar 4.16. Elemen Kompetensi Sebelum Revisi.....	53
Gambar 4.17. Materi Sebelum Revisi.....	53
Gambar 4.18. Belajar Kata Sebelum Revisi.....	53
Gambar 4.19. Elemen Kompetensi Sesudah Revisi.....	53
Gambar 4.20. Materi Sesudah Revisi.....	54
Gambar 4.21. Belajar Kata Sesudah Revisi.....	54
Gambar 4.22. Awal Cerita Sebelum Revisi.....	55
Gambar 4.23. Awal Cerita Sesudah Revisi.....	55
Gambar 4.24. Promosi kepada Pegiat BIPA (2).....	57

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. SK Pembimbing .....	69
Lampiran 2. Surat Pengantar Penelitian .....	71
Lampiran 3. Respons Validator .....	72
Lampiran 4. Respons Pemelajar .....	80
Lampiran 5. Isi Bahan Ajar .....	82

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Evih N., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, Vol. 2(1): 62-65.
- Amandangi, D.P., Yeti, M., & Yulianeta. (2020). Cerita Rakyat Sebagai Bahan Pengayaan Literasi Budaya Bagi Pemelajar BIPA Tingkat Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol. 20(2): 157-166.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Andi, K. & Burhanuddin A. (2017). Using Needs Analysis to Develop English Teaching Materials in Initial Speaking Skills for Indonesian College Students of English. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication TOJDAC*, 419-437.
- Anshori, F. A., & Sukmawati S. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Slide* Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Biogenerasi*, Vol. 3(2).
- Arfanti, R. & Putriasari. (2019). *Bahan Diplomasi Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Sahabatku Indonesia BIPA 4*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan
- Arwansyah, Y. B., Sarwiji, S., & Sahid, T. W. (2017). Revitalisasi Peran Budaya Lokal dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *ELIC: The 1st Education and Language International Conference Proceedings*, 1(1). Doi: <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1318>
- Augustinah, F., & Widayati. (2019). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Promosi Makanan Ringan Kripik Singkong di Kabupaten Sampang. *Jurnal Dialektika*, Vol. 4(2): 1-20.
- Bascom, W. (1965). The Forms of Folklore: Prose Narratives. *The Journal of American Folklore*, Vol. 78(307): 3-20. DOI: <https://doi.org/10.2307/538099>

- Bloemert J., dkk. (2019). Students' perspective on the benefits of EFL literature education. *The Language Learning Journal*, Vol. 47:(3): 371-384. DOI: <https://doi.org/10.1080/09571736.2017.1298149>
- Bristow, W. H., & Treatman, P. (1954). Teaching Materials. *Review of Educational Research*, 24(3), 214. DOI: <https://doi.org/10.2307/1168946>.
- Choi, J. C. (2020). User Familiarity and Satisfaction With Food Delivery Mobile Apps. *Sage Open*, October-December 2020: 1–10. DOI: <https://doi.org/10.1177%2F2158244020970563>
- Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT. Pustaka Grafitipers.
- Dikul, J. & Rosliah K. (2019). The Use of Folklore as Educational Entertainment Materials. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, Vol. 6(6): 5521-5523. DOI: 10.18535/ijsshi/v6i6.06
- Djumingin, S. & Syamsudduha. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Teori dan Penerapannya*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Duh, M. & Marjan K. (2010). Interactive e-learning materials: How to prepare and use it properly?. *MIPRO 2010, Computer in Education: 33rd International Convention..* Opatija, Croatia: Mei 24-27, 2010. Hal.77-80.
- Dundes, A. (1965). *The Study of Folklore*. Berkeley: Prentice-Hall, Inc.
- Endraswara, S. (2013). *Folklor Nusantara Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Fakhriah, L., Pramadi R. A., Milla L. (2022). pengembangan Media Interaktif Berbasis *Google Slide* Berbantu Aplikasi *Pear Deck* pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio*, Vol. 8(1): 15-21.
- Ferdiansyah A., Suhartono, & Nihayati. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 31(1): 13-15.

- Fikri, H., & Ade S. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)
- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Hariati, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP dengan Model Integratif. *NOSI*, 4 (1): 97-118.
- Hutomo, S. S. (1991). *Mutiara yang Terlupakan*. Surabaya: HISKI.
- Irawan, A. G., Ni nyoman P., & Luh P. A. (2018). Instructional materials development through 4D model. *SHS Web of Conference 42*, Vol. 42(00086). DOI: <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200086>
- Jazuli, M., Lutfiana F. A., & Nifil M. M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7 (2): 47-65.
- Kartika, D. (2018). Kegiatan Budaya Sebagai Alat Interaksi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 2 (2): 179-192.
- Kusmiatun, A. (2018). Cerita Rakyat Indonesia Sebagai Materi Pembelajaran BIPA: Mengusung Masa Lalu untuk Pembelajaran BIPA Masa Depan. *DIKSI*, 26 (1): 24-28.
- Luth. M. (1994). *Kebudayaan*. Padang: IKIP Padang.
- Magdalena, I., dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2(2): 311-326.
- Magliocco, S. (1992). Folklore and Language Teaching: Preliminary Remarks and Practical Suggestions. *Italica*, Vol. 69(4): 451:465. DOI: <https://doi.org/10.2307/479690>
- McNeill, L. S. (2013). *Folklore Rules*. Colorado: Utah State University Press.
- Navarro, E. H. A. (2015). The Design of Teaching Materials as a Tool in EFL Teacher Education: Experiences of a Brazilian Teacher Education Program. *Ilha do Desterro*, Vol. 68(1): 121-137.



- Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhuda, T. A., Herman J. W., & Suyitno. (2017). Pemanfaatan Sastra Sebagai Bahan Ajar Pengajaran BIPA. *Proceedings Education and Language Internasional Conference*. Semarang: 10-11 Februari 2017. Hal. 864-869.
- Parke, M. B. (1966). Teaching Materials and Their Implementation. *Review of Educational Research*, 36(3), 380–387.
- Puspita, Z. G. B., Gatut S., & Kusubakti, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca untuk Pelajar BIPA Tingkat Pemula. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 6(5): 803-808.
- Puspitarini, D.S., & Reni Nuraeni. (2019). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif Pada *Happy Go Lucky House*). *Jurnal Common*, Vol. 3(1): 71-80.
- Radzi, S. B. M. (2016). From Folklore to Urban Folklore: A Discourse. *Pertanika J. Soc. Sci. & Hum.* 24 (S): 111 – 130.
- Raga. H. P. (2015). *The Use of Folk Tales to Engage Young Learners in Reading*. Disertasi Universitas Jaume I. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/61471531.pdf> (22 Juli 2022)
- Riama. (2020). Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Dharmawangsa*, 14 (3): 418-427.
- Riama. (2020). Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Universitas Dharmawangsa*, Vol. 14(3): 418-427.
- Ruhat, Y., dkk. (2016). Teaching Materials Development Based on Basic Competence Through Diffusion Adaptation Strategy to Improve Learning Process of Physics Subject. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 2 (1): 137-149.
- Septriani. H. (2021). Peran Bahan Ajar Karya Sastra dalam Pengajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) di Moscow State University, Rusia. *ISOLEC*. Malang: 31 Juli – 1 Agustus 2021. Hal. 278-282.
- Sherman, J. (2011). *Storytelling*. New York: Sharpe.

- Suherli, dkk. (2017). Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Yulianeta, dkk. (2020). BIPA Students' Responses towards Web-Based Indonesian Folklore Enrichment Materials. *Atlantis Press*, Vol. 509: 817–822.
- Suryani, I. (2014). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pemasaran Produk dan Potensi Indonesia dalam Upaya Mendukung ASEAN Community 2015. (Studi Social Media Marketing Pada Twitter Kemenparekraf RI dan Facebook Disparbud Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Komunikasi*, Vol. 8(2): 123-138.
- Tegeh, I. M., Alexander, H. S., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 24 (2): 158-166. URL: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/21262>
- Thiagarajan, S., dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System.
- Tomlinson, B. (2014). *Developing Materials For Language Teaching*. London: Bloomsbury.
- Wahyuni, S., dkk. (2020). Edmodo-Based Interactive Teaching Materials as an Alternative Media for Science Learning to Improve Critical Thinking Skills of Junior High School Students. *iJim*, 14 (9): 166-181.
- Wellek, R., & Austin, W. (1954). *Theory of Literature*. London: Lowe & Brydone, Ltd.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, G., & Nuryanto. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita. *Joyful Learning Jurnal*, Vol. 9 (4): 224-229.
- Widia, I., & Hazhiyah F. N. (2020). Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing: Minat Penutur Asing dan Komunikasi Antarbudaya. Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV, Bandung: 12 Desember 2020. Hal. 1–6.

Zulkarnaen, I., Hermawan, P. R., & Sutarto. (2016). *Modul Guru Pembelajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.