

Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat Berbasis Literasi Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan

Windy Ayuwaningsih*, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Rita, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Nila Safina, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to: (1) Describe the development of interactive multimedia for teaching folklore (saga) writing based on literacy for Class X students at SMA Al-Hidayah Medan. (2) Assess the feasibility of the developed interactive multimedia for teaching folklore (saga) writing based on literacy for Class X students at SMA Al-Hidayah Medan. (3) Evaluate the effectiveness of the interactive multimedia product for teaching folklore (saga) writing based on literacy for Class X students at SMA Al-Hidayah Medan. The research follows the DDD-E model (Decide, Design, Develop, and Evaluate). The participants include content experts, media design experts, graphic design experts, Indonesian language teachers, and Class X students at SMA Al-Hidayah Medan. Validation results from content experts indicate very good criteria for content feasibility (81.2%), presentation feasibility (90%), language usage (83.3%), and graphic design (87.5%). The overall assessment places the interactive multimedia for teaching folklore (saga) writing based on literacy in the "very good" category. Design expert validation results also show very good criteria for guidance and information (87.5%), operational software (87.5%), and systematics, aesthetics, and media principles (81.1%).

ARTICLE HISTORY

Received 06/01/2024

Revised 19/01/2024

Accepted 20/01/2024

Published 29/01/2024

KEYWORDS

Interactive multimedia; folklore writing; literacy-based learning; educational technology; feasibility evaluation

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ windyayuwaningsih11@gmail.com

PENDAHULUAN

Kebudayaan nasional yang bersumber pada kebudayaan daerah perlu dibina dan dipelihara (Koentjaraningrat, 2000). Usaha pembinaan dan pemeliharaan kebudayaan nasional tersebut harus dimulai dari usaha pemeliharaan unsur-unsur kebudayaan daerah (Marzali, 2015). Cerita rakyat adalah suatu unsur kebudayaan nasional yang masih hidup dan berkembang di setiap daerah. Menurut Rismawaty, cerita rakyat adalah hasil sastra yang saling bersesuaian dengan berbagai hal seperti ilmu gaib, agama, perhubungan antara suku (Rismawaty, 2017). Sedangkan, Quusy dalam Endraswara menyatakan bahwa cerita-cerita rakyat adalah cerita-cerita yang kita warisi turun-temurun dari nenek moyang kita (Endraswara, 2014). Dengan demikian semua suku dan bangsa mestilah mempunyai cerita rakyatnya masing-masing.

Senada dengan pendapat di atas, Semi memberi pandangan bahwa cerita rakyat adalah suatu cerita yang pada dasarnya mestilah disampaikan secara lisan (Semi, 1988). Peranan cerita rakyat mencakup aspek sebagai penunjang perkembangan bahasa daerah, penunjang perkembangan bahasa dan sastra Indonesia, pengungkap alam pikiran beserta sikap, dan nilai-nilai kebudayaan masyarakat pendukungnya, serta penyampaian gagasan yang mengandung pembangunan manusia secara keseluruhan (Siswanto, 2008).

Cerita rakyat dalam masyarakat tidak perlu disangsikan lagi mengingat pentingnya nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Yani, 2017). Sehubungan dengan itu, pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting, terutama dalam menjaga kompleksitas dan eksistensi kebudayaan yang ada (Panjaitan et al., 2014). Karena dari pendidikan terciptalah sumber daya manusia yang tangguh dan mampu mengadakan perubahan menuju pembangunan bangsa dan negara yang lebih maju. Selain itu pendidikan dapat membentuk manusia yang mampu menggunakan teknologi dan mampu menggunakan daya pikir tanpa meninggalkan nilai-nilai kepribadian bangsa, norma kemanusiaan yang hakiki, norma tradisi, budaya, dan norma agama yang dianut (Wibowo, 2012).

Kegiatan menulis dan memperkenalkan cerita rakyat kepada para siswa merupakan suatu usaha yang sangat produktif, yakni dalam artinya menyumbangkan warisan-warisan nenek moyang yang bernilai, artinya dapat membina kebudayaan Indonesia baru yang sehat dan kaya (Munirah, 2015). Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media dalam pembelajaran berbasis literasi merupakan kebutuhan dalam rangka

mencapai tujuan pembelajaran (Hatmo, [2019](#)). Salah satu penyebab ketidakberhasilan proses pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang sengaja dirancang oleh guru. Teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Sehingga kemajuan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi pengenalan pada materi pembelajaran khususnya cerita rakyat yakni hikayat (Alfian, [1994](#)). Guru dituntut dalam mengembangkan materi pembelajaran harus dengan teknologi informasi, sehingga mau tidak mau seorang guru harus mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mengolah materi ke dalam media yang didukung oleh teknologi informasi, baik berupa jaringan maupun *software* (Kosasih, [2021](#)). Begitu juga dengan pendidik yang berada di sekolah X SMA Al-Hidayah.

Buku teks yang digunakan di sekolah SMA Al-Hidayah dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih bersumber dari pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, cara penggunaan buku teks ini masih secara sederhana yaitu dengan cara memaparkan materi yang ada dalam buku teks tersebut ke dalam bentuk presentasi melalui power point, meski media yang digunakan oleh guru SMA Al-hidayah sudah merefleksikan suatu perkembangan dalam pembelajaran dirasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah tersedia.

Pembelajaran abad ke-21 adalah sebuah jawaban untuk permasalahan yang timbul di bidang pendidikan di tengah derasnya serbuan informasi dan kemajuan teknologi. Pembelajaran abad ke-21 adalah pembelajaran yang dirancang untuk generasi abad ke-21 agar mampu mengikuti arus perkembangan zaman. Pengembangan desain pembelajaran abad ke-21 membantu pendidik merancang ulang kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran dapat menjawab dan menghasilkan peserta didik-peserta didik yang siap menjawab tantangan zaman. Pada saat itu kemungkinan besar kita harus mendapatkan solusi atas banyak permasalahan yang saat ini belum muncul sehingga akan tercipta pula teknologi-teknologi baru yang sekarang belum terpikirkan dan belum dibutuhkan (Niyarci, [2022](#)).

Pengembangan desain pembelajaran abad ke-21 membantu pendidik merancang ulang kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran dapat menjawab dan menghasilkan peserta didik-peserta didik yang siap menjawab tantangan zaman. Pada saat itu kemungkinan besar kita harus mendapatkan solusi atas banyak permasalahan yang saat ini belum muncul sehingga akan tercipta pula teknologi-teknologi baru yang sekarang belum terpikirkan dan belum dibutuhkan (Ignatius, [2014](#)). Pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, guru mempunyai peranan penting yaitu sebagai fasilitator yang berupaya membantu peserta didik untuk dapat mengaitkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki dengan informasi baru yang akan dipelajarinya. Guru juga dapat mengarahkan peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan cara dan gaya belajarnya masing-masing serta mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya. Guru juga dapat berperan sebagai pembimbing yang dapat membantu peserta didik ketika menemukan kesulitan dalam proses pembelajarannya (Suharso, [2013](#)).

Guru dituntut dapat mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terhubung dengan dunia nyata (Asra, [2020](#)). Guru sangat berperan agar peserta didik dapat menemukan makna dan keyakinan atas apa yang dipelajarinya serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Guru juga harus terampil melakukan penilaian pada proyek peserta didik yang dikaitkan dengan dunia nyata. Dengan menggunakan teknologi dan internet, peserta didik saat ini dapat melakukan hal yang lebih luas (Latifa & Haryadi, [2022](#)). Ruang gerak sosial menjadi terbuka lebar dan mudah diakses serta dapat menjangkau beragam lapisan masyarakat di berbagai belahan dunia. Peran guru dalam hal ini adalah membantu peserta didik menjadi warga dunia (termasuk dunia digital) yang bertanggung jawab.

Pada gilirannya, pembelajaran abad ke-21 yang berhasil akan melahirkan peserta didik yang menguasai keterampilan yang dikenal dengan 4C, yaitu keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking* dan *problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Pembelajaran abad ke-21 yang berhasil adalah juga keberhasilan guru yang tidak pernah takut dengan perubahan, mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, yang menguasai. Pembelajaran berdampak dan terhubung dengan dunia nyata dan terus menerus mengembangkan kompetensinya sepanjang hayat sehingga dapat melaksanakan sabda Rasulullah SAW: “*tuntutlah ilmu dari buaian hingga liang lahat*”.

TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) merupakan pembelajaran yang menggunakan penerapan gabungan sistem pendidikan yang mengedepankan teknologi dan aplikasi (konten) tertentu dalam Pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan 7 domain pengetahuan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Menurut Mishra dan Koehler, TPACK adalah suatu kerangka kerja untuk memahami dan menggambarkan jenis pengetahuan

yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk mengefektifkan praktik pedagogi dan pemahaman konsep dengan mengintegrasikan sebuah teknologi di lingkungan pembelajaran (Mishra & Koehler, [2006](#)). Konsep dasar hadirnya TPACK adalah sebagai berikut: TPACK diperkenalkan pertama kali oleh Mishra dan Koehler pada tahun 2006. Mereka mendiskusikan TPACK sebagai kerangka kerja guru/pendesain dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Konsep TPACK muncul dalam teknologi pembelajaran didasarkan pada model *pedagogy content knowledge* (PCK) yang dipelopori oleh Shulman (Mishra & Koehler, [2006](#)).

TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) merupakan pembelajaran yang menggunakan penerapan gabungan sistem pendidikan yang mengedepankan teknologi dan aplikasi (konten) tertentu dalam Pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan 7 domain pengetahuan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. TPACK terdiri dari: 1) Pengetahuan materi (*content knowledge/CK*) yaitu penguasaan bidang studi atau materi pembelajaran dalam hal ini kompetensi keahlian terutama pada diesel *common rail*; 2) Pengetahuan pedagogis (*pedagogical knowledge/PK*) yaitu pengetahuan tentang proses dan strategi pembelajaran, yang paling optimum sehingga siswa terjadi kenaikan daya kreativitas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai; 3) Pengetahuan teknologi (*technological knowledge/TK*) yaitu pengetahuan bagaimana menggunakan teknologi digital; 4) Pengetahuan pedagogi dan materi (*pedagogical content knowledge/PCK*) yaitu gabungan pengetahuan tentang bidang studi atau materi pembelajaran dengan proses dan strategi pembelajaran; 5) Pengetahuan teknologi dan materi (*technological content knowledge/TCK*) yaitu pengetahuan tentang teknologi digital dan pengetahuan bidang studi atau materi pembelajaran; 6) Pengetahuan tentang teknologi dan pedagogi (*technological pedagogical knowledge/TPK*) yaitu pengetahuan tentang teknologi digital dan pengetahuan mengenai proses dan strategi pembelajaran; 7) Pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan materi (*technological, pedagogical, content knowledge/TPCK*) yaitu pengetahuan tentang teknologi digital, pengetahuan tentang proses dan strategi pembelajaran, pengetahuan tentang bidang studi atau materi pembelajaran (Herring et al., [2016](#)).

Menurut Stoilescu, penggunaan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam praktik dan penelitian pembelajaran memiliki beberapa kelebihan penting, antara lain:

- 1) *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menunjukkan konsistensi dalam pengintegrasian penggunaan teknologi ke dalam konteks yang berbeda.
- 2) Dengan eksplorasi integrasi TIK di ruang kelas dengan menekankan keterkaitan antara teknologi, pedagogi dan konten, kerangka kerja ini memiliki fondasi teoretis yang cukup mapan.
- 3) Dengan terus menyadari tiga aspek utama (teknologi, konten, pedagogis) kegiatan di kelas dapat dilacak dan dianalisis (Stoilescu, [2015](#)).

Menurut Koehler, dkk, meskipun memiliki beberapa kelebihan, TPACK juga memiliki dua tantangan antara lain:

- 1) Teknologi baru sering menciptakan peluang baru yang dapat merepresentasikan konten dan pedagogi yang tidak ada sebelumnya.
- 2) Kebanyakan teknologi yang digunakan guru, biasanya tidak dirancang untuk tujuan pendidikan misalnya digunakan untuk perkantoran, bisnis dan lain-lain (Koehler et al., [2013](#)).

Dengan rancangan pembelajaran tersebut diharapkan terjadi kenaikan signifikan dari peserta didik sehingga peran pembimbing atau guru dalam proses pembelajaran hanya sebagai pendamping, pelatih, mengkoordinir dapat dilaksanakan dengan baik sehingga terjadi peningkatan pada kompetensi. Guru juga harus bisa memberikan solusi atas berbagai masalah yang muncul sehingga kendala-kendala yang membuat motivasi siswa menurun, hambatan peserta didik dalam pembelajaran dapat diminimalisir sehingga diharapkan memberikan efek yang baik pada pengembangan diri.

Menurut Narayanan dan Adithan, berfikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Merupakan cara berpikir yang tidak hanya menghafal secara verbalistik saja namun juga memaknai hakikat dari yang terkandung diantaranya, untuk mampu memaknai makna dibutuhkan cara berpikir yang integralistik dengan analisis, sintesis, mengasosiasi hingga menarik kesimpulan menuju penciptaan ide-ide kreatif dan produktif (Narayanan & Adithan, [2015](#)). Tujuan utama dari HOTS adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Sani, [2019](#)).

Peran multimedia interaktif semakin memegang peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan sejalan dengan pertumbuhan pengguna komputer dan pertumbuhan internet di masyarakat yang semakin memudahkan aliran produk multimedia dari satu komputer ke komputer lainnya. Pembelajaran menulis cerita rakyat di sekolah membutuhkan metode dan media yang baru agar pembelajaran cerita rakyat bergairah dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar cerita rakyat, melalui multimedia interaktif pembelajaran cerita rakyat di sekolah diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Penelitian ini memiliki populasi berupa seluruh siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan pada Tahun Pembelajaran 2022/2023, yang berjumlah 25 orang. Sampel penelitian juga berasal dari kelas yang sama dengan jumlah siswa yang sesuai. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan (Thiagarajan, 1974). Data dikumpulkan dalam bentuk kualitatif sebagai data utama dan kuantitatif sebagai data tambahan melalui kuesioner dari responden atau validator. Fokus penelitian ini adalah pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis cerita rakyat untuk siswa SMA kelas X. Teknik pengumpulan data melibatkan lembar penilaian berbentuk angket yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media/desain dengan alternatif respons skala 1-3.

Proses analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengacu pada validasi materi dan validasi ahli desain. Data kuantitatif, yang diperoleh melalui kuesioner, diolah dengan menggunakan persentase rata-rata. Rumus persentase digunakan untuk menghitung hasil dari setiap indikator media pembelajaran (Martono, 2015). Hasil analisis akan diinterpretasikan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik terkait dengan pengembangan media pembelajaran menulis cerita rakyat berbasis literasi menggunakan aplikasi Capcut untuk kelas X SMA Al-Hidayah.

PEMBAHASAN

Validasi Desain Produk

Validasi desain produk awal dilakukan untuk menilai seberapa layak produk yang dikembangkan. Produk awal ini divalidasi oleh 4 ahli yang terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Setelah divalidasi, produk awal diperbaiki sesuai dengan saran dan penilaian dari para ahli. Produk yang telah diperbaiki kemudian divalidasi kembali untuk memastikan bahwa penilaian produk meningkat. Adapun hasil validasi ialah sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pertama memperoleh skor total penilaian 104 dari skor maksimal 135 dengan persentase 77%, termasuk dalam kriteria layak. Adapun validasi ahli materi kedua memperoleh skor total penilaian 108 dari skor maksimal 135 dengan persentase 80%, termasuk dalam kriteria layak (menarik). Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, didapatkan saran perbaikan produk.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pertama memperoleh skor total penilaian 80 dari skor maksimal 100 dengan persentase 80%, termasuk dalam kriteria sangat layak (sangat menarik). Adapun hasil validasi ahli media kedua memperoleh skor total 96 dari skor maksimal 100 dengan persentase 87% dan termasuk dalam kriteria sangat layak (sangat menarik).

Uji Coba Produk

Uji Kelompok Besar Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, kemudian produk tersebut diujicobakan kembali ke dalam uji kelompok besar. Uji kelompok besar tersebut dilakukan dengan maksud untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara menyeluruh. Responden pada uji coba kelompok besar ini berjumlah 25 orang siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan yang diberi angket penilaian. Adapun hasil uji kelompok kecil mendapatkan persentase 77% dan uji kelompok besar mendapatkan persentase 95%. Hasil persentase tersebut termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak", sehingga media ini siap digunakan pada pengembangan pembelajaran menulis cerita rakyat dalam bentuk media Capcut dalam Berbasis Literasi Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan

Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba besar untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat Dengan Media Capcut Dalam Berbasis Literasi. Produk dikatakan sangat layak sehingga tidak ada perbaikan ulang, selanjutnya Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat Dengan Media Capcut Dalam Berbasis Literasi. dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi peserta didik dan guru.

Kelebihan Produk

Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat Dengan Media Capcut Berbasis Literasi. lebih efektif dan dilihat dari segi bentuk Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat Dengan Media Capcut Berbasis Literasi., dikarenakan menggunakan materi yang disertai oleh contoh menulis Cerita Rakyat dan Unsur-unsur Pembangun Cerita Rakyat. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk mengenalkan Unsur-unsur pembangun Cerita rakyat kepada siswa yang berguna untuk membantu siswa dalam menulis cerita rakyat. Media pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat Dengan Media Capcut Berbasis Literasi. tersebut juga dapat digunakan secara individu dan siswa secara langsung berinteraksi dengan materi dan soal-soal latihan yang dapat membuat siswa lebih memahami tentang materi yang disimak, dan evaluasi yang digunakan untuk menguji keterampilan siswa dalam menulis Cerita rakyat.

Kekurangan Produk

Hasil Pengembangan Selain memiliki keunggulan, media pembelajaran menulis cerita rakyat dalam bentuk media Capcut berbasis literasi memiliki kekurangan yaitu: (1) media pembelajaran ini harus menggunakan handphone ataupun laptop; (2) siswa biasanya kurang untuk memahami teknologi informasi sehingga kesulitan untuk mengoperasikan media Capcut tersebut.

Kelayakan Menulis Cerita Rakyat dengan Media Capcut

Kelayakan Menulis Cerita Rakyat Dengan Media Capcut Dalam Berbasis Literasi diukur berdasarkan hasil persentase ahli materi I 77%, ahli materi II 80%, ahli media I 80% dan ahli media II 87%. Maka dari hasil Persentase tersebut dapat termasuk ke dalam kelompok besar.

SIMPULAN

Hasil analisis data dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya terkait Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat dengan Media Capcut berbasis Literasi untuk Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan menyimpulkan beberapa poin penting. Pertama, proses pengembangan media pembelajaran menulis cerita rakyat menggunakan Capcut berjalan lancar, dan hasil pengembangan efektif meningkatkan keterampilan menulis cerita rakyat siswa serta mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan dalam cerita rakyat. Kedua, media pembelajaran ini dapat dianggap layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerita rakyat di SMA Swasta Al-Hidayat Medan. Hasil uji kelompok kecil mencapai persentase 77%, sedangkan uji kelompok besar mencapai 95%, termasuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pengembangan pembelajaran menulis cerita rakyat di Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan. Ketiga, kelayakan menulis cerita rakyat dengan media Capcut berbasis literasi diukur melalui persentase ahli materi I (77%), ahli materi II (80%), ahli media I (80%), dan ahli media II (87%), yang semuanya termasuk dalam kategori kelompok besar.

REFERENSI

- Alfian, I. (1994). Dari Babad dan Hikayat sampai Sejarah Kritis. In I. Alfian (Ed.), *Dari Babad dan Hikayat sampai Sejarah Kritis*. Gadjah Mada University Press.
- Asra, S. (2020). *Metode Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Endraswara, S. (2014). *Metodologi Penelitian Folklor: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Medpress.
- Hatmo, K. T. (2019). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Lakeisha.
- Herring, M. C., Koehler, M. J., & Mishra, P. (Eds.). (2016). *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315771328>

- Ignatius, H. (2014). *Jurnalisme Era Digital, Tantangan Industri Media Abad 21*. PT. Kompas Media Nusantara.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Koentjaraningrat. (2000). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Latifa, H. L., & Haryadi, H. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran CIRC Pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 301–307. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4283>
- Martono, N. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Raja Grafindo Persada.
- Marzali, A. (2015). Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia. *Humaniora*, 26(3), 251–265. <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/6183>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Munirah. (2015). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Deepublish.
- Narayanan, S., & Adithan, M. (2015). Analysis Of Question Papers In Engineering Courses With Respect To Hots (Higher Order Thinking Skills). *American Journal of Engineering Education (AJEE)*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.19030/ajee.v6i1.9247>
- Niyarci, N. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.336>
- Panjaitan, A. P., Darmawan, A., Maharani, Purba, I. R., Rachmad, Y., & Simanjuntak, R. (2014). *Korelasi Kebudayaan & Pendidikan: Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Rismawaty. (2017). *Perkembangan Sejarah Sastra Indonesia*. Bina Karya Akademika.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. TSmart.
- Semi, A. (1988). *Anatomi Sastra*. Angkasa Jaya.
- Siswanto, W. (2008). *Pengantar Teori Sastra*. Grasindo.
- Stoilescu, D. (2015). A Critical Examination of the Technological Pedagogical Content Knowledge Framework. *Journal of Educational Computing Research*, 52(4), 514–547. <https://doi.org/10.1177/0735633115572285>
- Suharso, Y. (2013). Peran dan Tanggungjawab Guru Sebagai Tenaga Profesional. *Pawiyatan: Jurnal Pendidikan*, 20(4).
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Council for Exceptional Children.
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Pustaka Belajar.
- Yani, Z. (2017). *Nilai-Nilai Pendidikan Agama dalam Cerita Rakyat Daerah*. BLA Jakarta.