

Alih Wahana Cerita Rakyat sebagai Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Cerita Rakyat

Dian Hartati¹, Sinta Rosalina², Wienike Dinar Pratiwi³

Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia^{1,2,3}
dian.hartati@fkip.unsika.ac.id, sinta@fkip.unsika.ac.id, wienike.dinar@fkip.unsika.ac.id

ABSTRAK

Situasi kebiasaan baru (*new normal*) pada masa pandemi melatarbelakangi penelitian ini. Pengajar harus beradaptasi dan mampu berinovasi dalam pembelajaran daring (dalam jaringan). Kegiatan tatap maya memunculkan kendala berupa gangguan jaringan, suasana belajar yang monoton, dan kesulitan meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan pengembangan multimedia interaktif berdasarkan proses alih wahana cerita rakyat. Proses ini diharapkan memudahkan pengajar dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan menciptakan proses pembelajaran dinamis, adaptif, dan interaktif. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring dengan cara meningkatkan kreatifitas pengajar dalam menciptakan media yang efektif dan inovatif pada pembelajaran cerita rakyat. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Subjek penelitian adalah tiga cerita rakyat Karawang yang terdapat di dalam buku *54 Cerita Babad dan Legenda Rakyat*. Objek penelitian adalah unsur intrinsik cerita rakyat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian (1) menjabarkan unsur intrinsik yang menjadi dasar alih wahana cerita rakyat ke dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif (komik, siniar, dan video animasi), (2) bentuk multimedia interaktif berbasis android. Kesimpulan penelitian adalah cerita rakyat dapat dialihwahanakan menjadi berbagai media kemudian diprogram sebagai multimedia interaktif dan dapat menunjang pembelajaran daring.

Kata Kunci: Alih Wahana, Multimedia, Interaktif, Cerita Rakyat, Android

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan pondasi yang membentuk identitas suatu kelompok masyarakat. Kehidupan sosial budaya telah dipengaruhi modernisme yang menyebabkan pergeseran nilai. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud mengupayakan pelestarian kebudayaan melalui alih wahana cerita rakyat. Menurut Djamaris (dalam Efendi, dkk., 2019: 247) cerita rakyat merupakan golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan yang lahir di tengah-tengah kehidupan masyarakat.

Pendidikan memiliki peranan sangat penting bagi peradaban dan perkembangan manusia. Bagian dari tindakan yang direncanakan sebagai upaya mewujudkan generasi penerus yang berkualitas dari segi pengetahuan serta keterampilannya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Munib (dalam Daryanto, 2013: 01) bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggungjawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi peserta didik terhadap lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru untuk proses pembelajaran. Dewasa ini, dengan diterapkannya peraturan kemendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid 19). Maka kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan secara jarak jauh atau dalam jaringan. Penerapan pembelajaran daring tentu mempengaruhi interaksi peserta didik terhadap lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, untuk

menunjang pembelajaran daring maka diperlukan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis.

Lingkungan belajar sangat menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Di dalam pembelajaran daring, lingkungan belajar diciptakan melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi. Kelebihan dari pembelajaran daring yaitu, fleksibilitas yang memudahkan guru dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran di manapun dan kapan pun. Namun, saat ini permasalahan pembelajaran daring terletak pada pengetahuan dan kemampuan guru yang terbatas dalam penggunaan teknologi dan pemanfaatan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan kegiatan belajar mengajar cenderung dilaksanakan hanya dengan tatap maya dan pemberian tugas saja. Kegiatan tatap maya sering memiliki kendala terhadap jaringan, suasana belajar yang monoton, dan sulit meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran daring, media berperan penuh sebagai sarana penunjang kegiatan belajar mengajar. Menurut Kusniawan (dalam Ummah dan Istianah, 2021: 2527) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi, sedangkan media merupakan alat untuk penyampaiannya. Sebagai fasilitator, maka guru harus memiliki pengetahuan dan kapabilitas dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sesuai dengan lingkungan dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan penjabaran tersebut penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas proses belajar daring, serta meningkatkan kreatifitas tenaga pendidik dalam membuat media yang efektif dan inovatif pada pembelajaran cerita rakyat.

Multimedia interaktif merupakan suatu program yang efektif dalam menunjang pembelajaran daring karena memenuhi kebutuhan esensial peserta didik melalui program representatif, diskursif, dan adaptif, sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan peserta didik. Munir (2013: 110) menjelaskan multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Selain itu, Darmawan (2012: 55) menyampaikan bahwa multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan teks, gambar, suara, dan video.

Dalam rangka pengembangan multimedia pembelajaran, peneliti bermaksud untuk mengalihwahanakan cerita rakyat sebagai multimedia interaktif berbasis android. Menurut Damono (dalam Turaeni, 2017: 213) alih wahana adalah perubahan dari satu kesenian ke jenis kesenian lain. Perubahan tersebut tidak terbatas pada satu atau dua jenis karya. Di samping itu karya sastra tidak hanya diterjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lainnya, tetapi juga dialihwahanakan atau diubah menjadi kesenian lainnya. Berlandaskan penjelasan tersebut alih wahana dilakukan terhadap cerita rakyat pilihan yang terdapat di dalam buku *54 Cerita Babad dan Legenda Rakyat Karawang* menjadi tiga bentuk kesenian yang berbeda yaitu, komik, siniar, dan video animasi. Cerita rakyat "Sasakala Kaliwedi" dialihwahanakan menjadi komik, "Ronggeng Rawagede" menjadi siniar, "Sasakala Cimata Indung" menjadi video animasi.

Menurut Daryanto (2013: 127) komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Selain menghibur dan meningkatkan minat baca, Daryanto (2013: 128) juga memaparkan kelebihan lainnya dari komik yaitu, penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Siniar merupakan bagian dari media audio karena memanfaatkan suara dalam penyampaiannya. Menurut Sudjana dan Rivai (2015: 129) media audio dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk audittif, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar.

Menurut Ivers dan Baron (dalam Widiyasanti dan Ayriza, 2018: 04) animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan. Dapat dipahami video animasi merupakan kombinasi dari dimensi gambar bergerak yang berbeda di dalam satu tayangan.

Dalam rangka meningkatkan efektifitas penggunaan multimedia interaktif, maka peneliti mengemas multimedia sebagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui penggunaan gawai dengan sistem operasi android. Menurut KBBI (Daring V) android merupakan sistem operasi bergerak sumber terbuka. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa android merupakan sistem operasi yang memungkinkan siapa pun untuk mengembangkan suatu aplikasi, salah satunya adalah aplikasi pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran dapat disimpulkan bahwa guru harus mampu berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang efektif. Misalnya dengan mengalihwahkan cerita rakyat sebagai multimedia interaktif (komik, sinar, dan video animasi) berbasis android dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian metode kualitatif dengan terlebih dahulu menganalisis teks dalam kumpulan cerita rakyat. Selaras dengan pernyataan Ratna (2015: 46) bahwa penelitian kualitatif secara keseluruhan memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskriptif.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah kumpulan cerita rakyat *54 Cerita Babad dan Legenda Rakyat Karawang*. Kemudian objek penelitian ini adalah unsur intrinsik cerita rakyat yang menjadi dasar proses alih wahana.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa pedoman analisis unsur instrinsik dan pedoman pembuatan multimedia interaktif. Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi dengan teknik baca catat. Peneliti melakukan pembacaan berulang dengan memperhatikan unsur-unsur cerita rakyat, kemudian mencatat temuan yang berupa unsur-unsur intrinsik sebagai landasan dalam pengalihwahan.

Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik deskriptif dengan memaparkan unsur-unsur cerita rakyat dan mendeskripsikan hasil pengalihwahan berupa multimedia interaktif. Analisis kualitatif dilakukan pada data-data yang bersifat kualitatif yang berupa unsur intrinsik cerita rakyat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alih Wahana Cerita Rakyat “Sasakala Kaliwedi” Menjadi Komik

Tema

Pengalihwahan komik mengadaptasi cerita rakyat berjudul “Sasakala Kaliwedi”. Cerita tersebut mengisahkan kesaktian dan peneliti tidak melakukan perubahan, penambahan, atau pengurangan. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga pokok penceritaan.

Penokohan

Karakter yang terdapat di dalam komik sesuai dengan tokoh dan penokohan di dalam teks cerita rakyat asli. Tidak ada penambahan atau perubahan sifat atau tabiat para tokoh. Cerita rakyat “Sasakala Kaliwedi” memiliki tiga tokoh: Jaka Awang yang merupakan tokoh utama dengan penokohan sebagai seorang penyayang, bertanggung jawab, dan baik hati; Nhay Arum sebagai tokoh utama tambahan yang baik dan penurut; Wedi sebagai tokoh utama tambahan yang jahat dan penuh siasat.



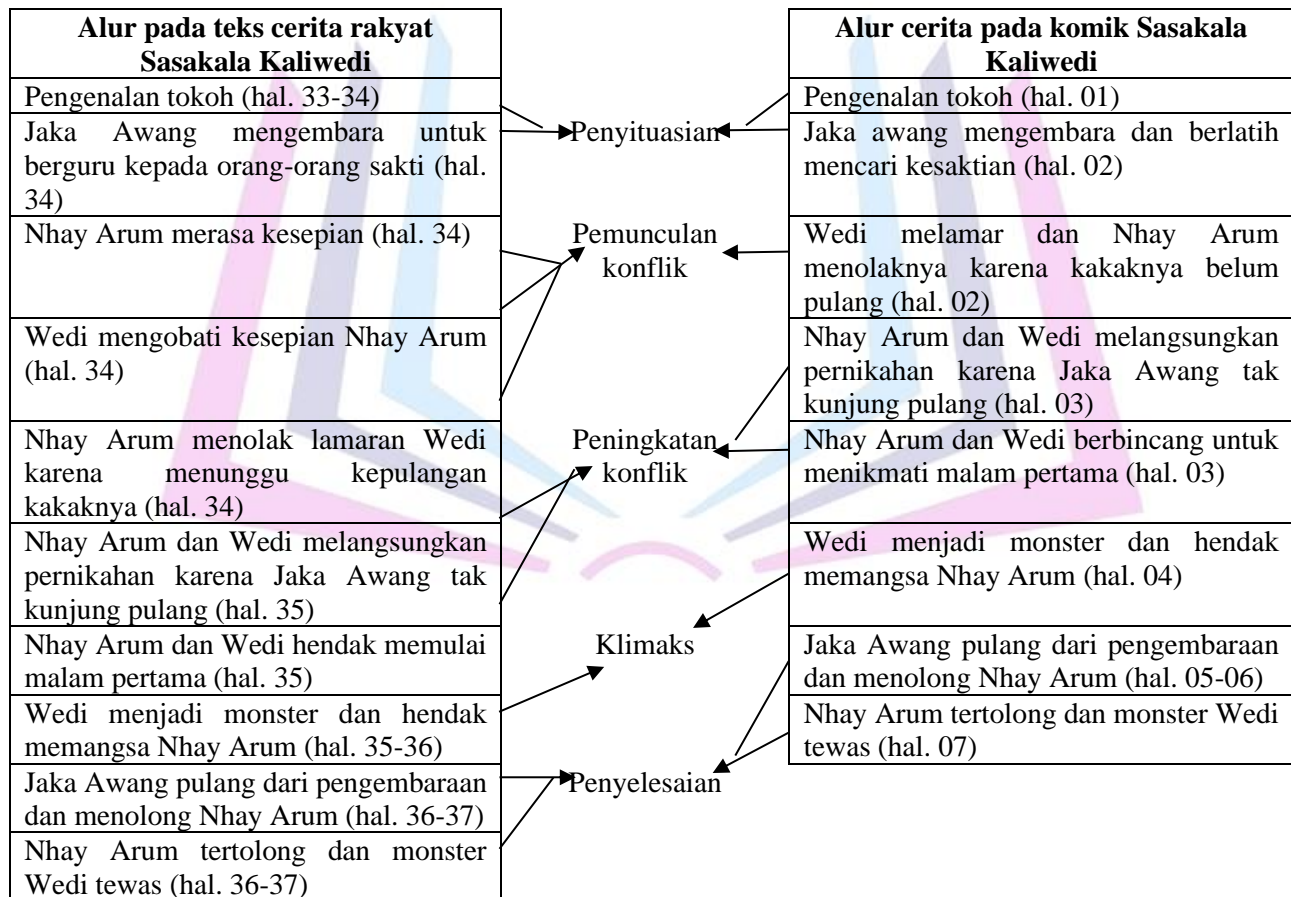
Gambar 1. Tampilan karakter tokoh

Latar

Latar penceritaan komik, yaitu: rumah Jaka Awang, tempat pernikahan, kamar pengantin, dan sungai.

Alur

Pengalihwahananaan komik memiliki alur yang sama dengan teks cerita rakyat aslinya yaitu alur maju karena setiap peristiwa yang terjadi di dalam komik berjalan secara berurutan. Namun, ada penyederhanaan alur pada komik. Berikut bagan peristiwa pada teks cerita rakyat dan komik beserta tampilan penceritaan komik.



Bagan 1. Peristiwa dalam penceritaan Sasakala Kaliwedi



Gambar 2. Tampilan penceritaan komik

Alih Wahana Cerita Rakyat “Ronggeng Rawagede” Menjadi Siniar Tema

Pengalihwahanaan siniar mengadaptasi cerita rakyat berjudul “Ronggeng Rawagede” dengan pengisahan bidadari yang ditugaskan Dewa untuk turun ke bumi untuk mencegah kerusakan.

Penokohan

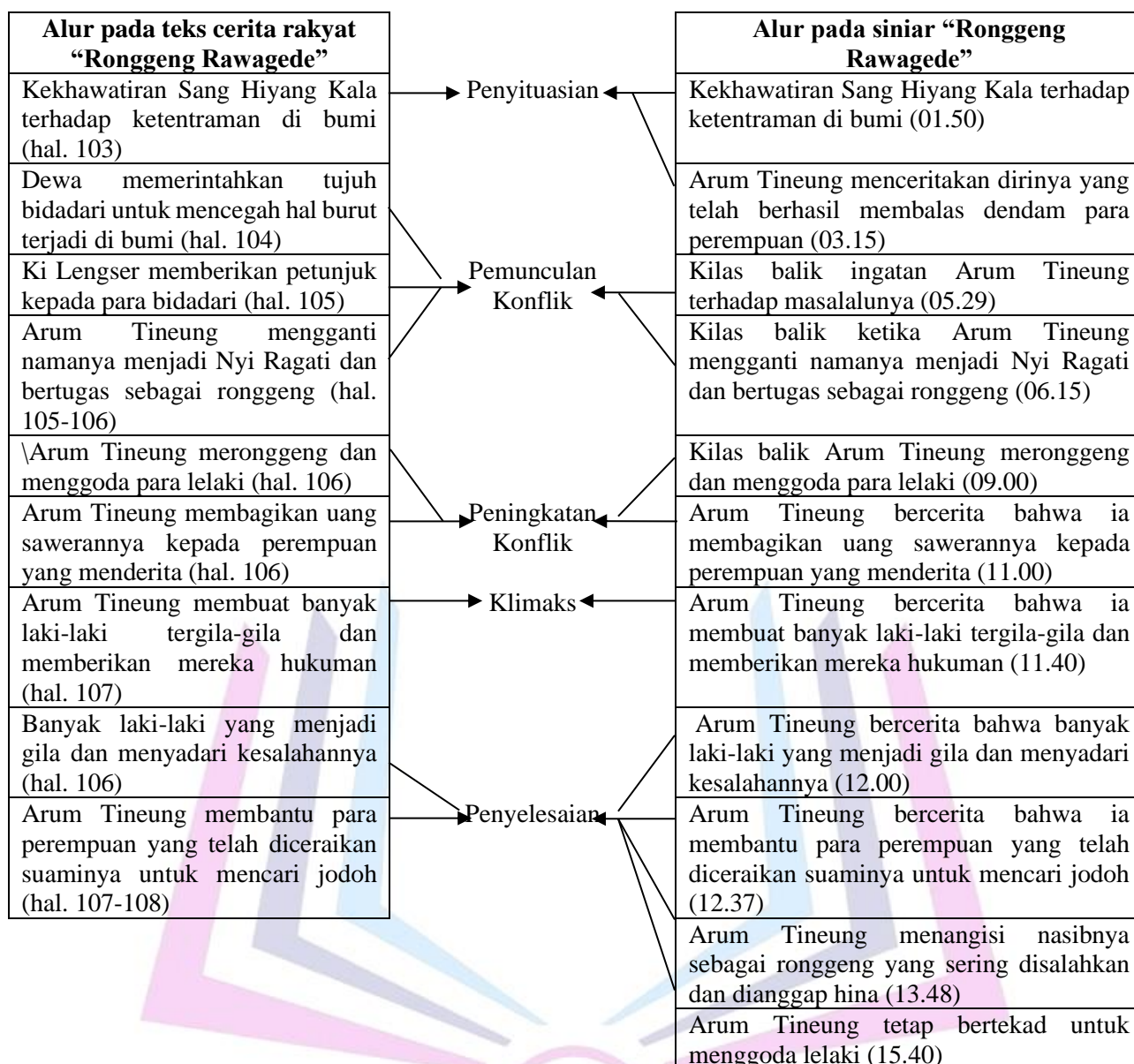
Dalam proses alih wahana cerita rakyat “Ronggeng Rawagede” terdapat perubahan dalam penokohan, yaitu menghapus enam tokoh bidadari. Selain pengurangan tokoh, tidak ada perubahan sifat atau watak dari tokoh yang berperan. Pengurangan tokoh dilakukan agar penceritaan lebih berpusat pada tokoh utama, namun hal tersebut tidak mengubah pokok penceritaan. Dengan demikian, tokoh yang berperan dalam penceritaan siniar di antaranya: Arum Tineung/Nyi Ragati sebagai tokoh utama yang cantik, pemberani, dan baik hati; Sang Hiyang Kala, yakni tokoh utama tambahan yang merupakan penguasa alam khayangan; para pejabat sebagai tokoh yang serakah dan menindas para perempuan; Ki lengser, tokoh tambahan (utama) yang baik hati.

Latar

Latar penceritaan siniar, yaitu: Gunung Gerowong, Rawagede, Pajampangan/Nusa Kalapa, dan Rumah peristirahatan pejabat.

Alur

Pengalihwahanaan siniar memiliki alur yang berbeda dengan cerita aslinya. Teks cerita rakyat menggunakan alur maju sedangkan alur pada siniar adalah alur campuran. Hal tersebut dilakukan untuk memperdalam kesan bahwa Arum Tineung telah menjadi ronggeng sejak lama untuk menghukum para laki-laki jahat. Selain pengubahan pola alur, terdapat pengurangan plot ketika dewa memerintahkan tujuh bidadari turun ke bumi. Kemudian terdapat penambahan plot ketika Arum Tineung menanggapi nasibnya sebagai ronggeng. Berikut bagan peristiwa pada teks cerita rakyat dan siniar.



Bagan 2. Peristiwa dalam penceritaan Ronggeng Rawagede

Alih Wahana Cerita Rakyat "Sasakala Cimata Indung" Menjadi Video Animasi

Tema

Pengalihwahanaan video animasi mengadaptasi cerita rakyat berjudul "Sasakala Cimata Indung" yang mengisahkan tentang seorang anak durhaka terhadap orangtuanya.

Penokohan

Karakter yang terdapat di dalam video animasi sama dengan tokoh dan penokohan di dalam teks cerita rakyat aslinya. Tidak ada penambahan atau pengubahan sifat atau tabiat para tokoh. Cerita rakyat "Sasakala Cimata Indung" memiliki tiga tokoh di antaranya: Raden Kalung yang merupakan tokoh utama dengan prilaku manja, sulit diatur, dan acuh; Ratu Pancabuana tokoh utama tambahan yang memiliki prilaku baik hati, adil, dan tegas; Petapa yang memiliki prilaku baik.



Gambar 4. Karakter video animasi

Latar

Latar dari penceritaan video animasi di antaranya Kuta Tandingan dan Hutan Larangan

Alur

Pengalihwahan video animasi memiliki alur yang sama dengan teks cerita rakyat aslinya yaitu alur maju tanpa ada penambahan atau pengurangan peristiwa. Berikut bagan peristiwa pada teks cerita rakyat dan video animasi beserta tampilan dari penayangan video animasi.

Alur pada teks cerita rakyat "Sasakala Kaliwedi"		Alur pada video animasi "Sasakala Kaliwedi"
Pengisahan Raden Kalung yang terbiasa diperlakukan penuh kasih sayang menyebabkannya menjadi orang yang manja dan sulit diatur. (Hal.55-56)	→ Penyituan ←	Pengisahan Raden Kalung yang terbiasa diperlakukan penuh kasih sayang menyebabkannya menjadi orang yang manja dan sulit diatur (00.15)
Ratu memberi nasihat karena warga resah terhadap kelakuan Raden Kalung (hal.56)	→ Pemunculan Konflik ←	Ratu memberi nasihat karena warga resah terhadap kelakuan Raden Kalung (00.55)
Raden Kalung tidak berubah dan terus berbuat semaunya	→ Peningkatan Konflik ←	Raden Kalung tidak berubah dan terus berbuat semaunya (01.50)
Resi memberi kabar bahwa Raden Kalung berburu kijang hingga memasuki hutan larangan serta menganiaya Resi (hal.58-59)	→ Klimaks ←	Resi memberi kabar bahwa Raden Kalung berburu kijang hingga memasuki hutan larangan serta menganiaya Resi (02.05)
Ratu Pancabuana mengutuk Raden Kalung menjadi bagong (hal.60)		Ratu Pancabuana mengutuk Raden Kalung menjadi bagong (04.00)
Raden Kalung menangis dan kabur ke hutan (hal 60)	→ Penyelesaian ←	Raden Kalung menangis dan kabur ke hutan (04.40)

Bagan 3. Peristiwa dalam penceritaan "Sasakala Cimata Indung"



Gambar 5. Tampilan penayangan video animasi







Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Setelah melakukan pengalihwahan pada ketiga cerpen menjadi tiga bentuk media yang berbeda peneliti menggabungkan ketiga media tersebut menjadi satu program multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran daring karena, multimedia pembelajaran interaktif diprogram secara sistematis dan menarik dengan mengombinasikan unsur teks, gambar, audio, dan video. Selain itu, multimedia

tersebut dapat digunakan sebagai wahana belajar mandiri bagi peserta didik karena telah dikemas menjadi aplikasi pembelajaran berbasis android.

Substansi dari pembelajaran interaktif dapat mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik karena di dalamnya telah termuat pengantar kegiatan belajar mengajar, materi dan pembahasan dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran cerita rakyat. Di bawah ini adalah kompetensi dasar yang dirujuk dalam pembuatan media dan tampilan dari aplikasi multimedia interaktif.

Kompetensi Dasar (KD)	
3.7	Mendeskripsikan nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat baik lisan maupun tulis
3.8	Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen
4.7	Menceritakan kembali isi cerita rakyat yang didengar dan dibaca
4.8	Mengembangkan cerita rakyat ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai

No.	Tampilan Multimedia pada Gawai	Keterangan
1.		Tampilan ikon aplikasi pembelajaran cerita rakyat
2.		Tampilan halaman pembuka atau sampul dari aplikasi pembelajaran cerita rakyat
3.		Tampilan menu utama terdapat opsi pengantar, materi, pembahasan alih wahana, dan latihan. Kemudian ada opsi tambahan berupa kiat penggunaan, profil pengembang, referensi pembelajaran, dan ikon pemutaran musik latar.
4.		Tampilan alih wahana cerita "Sasakala Kaliwedi" sebagai komik.
5.		Tampilan pemutaran alih wahana cerita "Ronggeng Rawagede" yang berupa siniar.
6.		Tampilan penayangan alih wahana cerita "Sasakala Cimata Indung" yang berupa video animasi

PEMBAHASAN

Berdasarkan penjabaran analisis unsur intrinsik yang menjadi landasan pengalihwahan cerita rakyat diketahui proses peralihan bentuk suatu kesenian memerlukan beberapa penyesuaian baik unsur intrinsik yang merupakan struktur bangun penceritaan ataupun penyesuaian terhadap pemilihan kata, kalimat, dan narasi yang terdapat di dalam penceritaan.

Pengalihwahan cerita rakyat “Sasakala Kaliwedi” sebagai komik terdapat penyederhanaan alur. Selain itu, terdapat penyesuaian seperti pembatasan kata, perubahan pola kalimat, dan pemadatan narasi untuk mengefisienkan tampilan visual atau gambar sehingga pembaca fokus pada adegan atau peristiwa yang digambarkan secara visual.

Pengalihwahan cerita rakyat “Ronggeng Rawagede” terdapat pengurangan tokoh dan perubahan alur penceritaan. Selain itu, terdapat kata dan kalimat dalam monolog, dialog, dan narasi tanpa mengubah pokok penceritaan. Hal tersebut dilakukan untuk mengoptimalkan penceritaan yang disampaikan secara auditif serta meningkatkan fokus pada pokok penceritaan utama, yakni mengenai ronggeng.

Pengalihwahan cerita rakyat “Sasakala Cimata Indung” sebagai video animasi tidak ada penambahan atau pengurangan terhadap unsur intrinsik. Namun, terdapat penyesuaian seperti perubahan kata atau pola kalimat pada narasi dan dialog tertentu. Hal tersebut dilakukan agar pembaca dapat memperhatikan adegan atau peristiwa yang divisualisasikan dalam tayangan video.

Pengalihwahan cerita rakyat menjadi inovasi bagi guru dalam melestarikan kebudayaan dan meningkatkan minat belajar siswa karena pengemasan materi ajar dalam bentuk berbeda. Selain itu, melalui mengombinasikan berbagai bentuk media menjadi satu program multimedia interaktif dapat menjadi alternatif penunjang pembelajaran daring.

SIMPULAN

Dalam proses alih wahana suatu karya ke bentuk lainnya memerlukan penyesuaian sebagai upaya peralihan dari bentuk teks menjadi bentuk kesenian yang berbeda. Hasil alih wahana diprogram menjadi multimedia pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan selama pembelajaran daring. Multimedia memiliki muatan kompleks dengan program interaktif dapat menstimulasi peserta didik untuk belajar mandiri. Multimedia interaktif dikemas menggunakan aplikasi android sehingga fleksibel dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Daring].
- Efendi, M. Faisol, DKK. (2019). Analisis Cerita Rakyat Miaduka Ditinjau Dari Kajian Sastra Anak. *Jurnal Ilmu Budaya*. Vol 9, Issue 3. Diakses dari <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/2017>
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2015). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Ummah, Laili Roifatul dan Faridah Istianah. (2021). Pengembangan Media Komik Webtoon sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang. *JPGSD*. Vol 9, Issues 6. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/40623>
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sundapura, Asep, R. (2017). *54 Cerita Babad & Legenda Rakyat Karawang*. Karawang: Sundapura Foundation.

- Turaeni, Ni Nyoman Tanjung. (2017). Pengalihwanaan Paribasa Bali Lisan Ke Dalam Lagu Bali Populer. *Aksara*. Vol 29, Issues 2. Diakes dari
<https://aksara.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/aksara/article/view/124>
- Widiyasanti, Margareta dan Yulia Ayriza. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggingjawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol 8, Issues 1. Diakses dari
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489>

