

Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong

A. Yudha Anggara

Universitas Bengkulu

Yudha.anggara33@gmail.com

Abdul Muktadir

Magister Pendidikan Dasar Unib

Endang Widi Winarni

Magister Pendidikan Dasar Unib

Abstract

This research aimed to develop folklor teaching material based on comic and the effectiveness in instilling elementary student literacy skill on Rejang Lebong. The research used research and development method (R&D). The subject on this research were the 5th grade student of elementary school number 85 on Rejang Lebong as control class, the 5th grade student of Al Latif Unggulan Aisyiyah on Rejang Lebong as first class experiment and the 5th grade student of elementary school number 10 on Rejang Lebong as second experiment class. Based on result of this research and the explanation. In conclusion that (1) the development of teaching material began with preliminary study through student and teacher interview. Then the interview result were adjusted to the theory and the observation become a draft model that would be validated by experts. Revised draft model would be tested in small scale and large scale. After that the final test product would be conducted by pretest and posttest technique and the gain score would be analyzed. (2) folklore teaching material based on comic was effective to instill student literacy. g-score of the experiment class has 0.63 for kognitif aspect and 0.57 for psikomotor aspect, while the g-score in control class has 0.16 for kognitif and psikomotor aspect.

Keywords: Teaching material of folklore, Folklore comic based teaching material, Literacy skills.

Pendahuluan

Kemampuan literasi secara tradisional dipandang hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis. Namun, dalam perkembangannya kemampuan literasi merupakan kemampuan yang berkaitan dengan mengelola informasi melalui proses membaca dan menulis serta menggunakan bahasa lisan. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, konsep literasi pun berkembang menjadi suatu keterampilan menggunakan beragam cara untuk memahami informasi dalam bentuk teks konvensional, teks inovatif, simbol dan multimedia. Oleh sebab itu kemampuan literasi merupakan elemen terpenting dalam proyek pendidikan modern khususnya dalam abad-21 (Abidin, 2017:3).

Pendidikan literasi telah diterapkan pada sistem pendidikan di Indonesia, yakni khususnya melalui pendidikan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia telah dijadikan sebagai satu mata pelajaran wajib yang selalu diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Tujuan Bahasa Indonesia berdasarkan peraturan Mendiknas No. 22 Tahun 2006 adalah berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui peraturan Menteri No. 23 Tahun 2013 meluncurkan sebuah gerakan literasi sekolah untuk menumbuhkan sikap budi pekerti luhur kepada anak-anak melalui bahasa.

Hal yang paling mendasar dalam praktik literasi adalah kegiatan membaca. Keterampilan membaca merupakan fondasi untuk mempelajari berbagai hal lainnya. Pada abad ke-21 ini, kemampuan berliterasi siswa berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (Dikdasmen, 2016:1).

Namun faktanya, data statistik UNESCO 2012 menyebutkan indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya setiap 1.000 penduduk, hanya satu orang saja yang memiliki minat baca. Data tersebut terbukti dengan Hasil penelitian Internasional, *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2015, Indonesia menduduki peringkat ke-69 dari 71 negara mengenai kemampuan membaca siswa. Bahkan, Hasil riset terbaru "*The World's Most Literate Nation*" oleh *Central Connecticut State University* tahun 2016, menempatkan Indonesia duduk di peringkat ke-60 dari 61 negara mengenai minat membaca.

Fakta di atas kemudian semakin didukung dengan banyaknya masyarakat Indonesia yang dengan mudah mempercayai berita hoax/palsu di media sosial. Padahal jika masyarakat Indonesia memiliki kemampuan literasi yang baik, maka masyarakat tidak akan mudah mempercayai berita yang tidak jelas sumbernya. Dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan literasi masyarakat Indonesia sangat berpengaruh terhadap kemampuan Sumber Daya Manusia itu sendiri yang tidak kompetitif dan selektif, karena kurangnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai akibat lemahnya minat serta kemampuan mengelola informasi dari membaca dan menulis.

Sebab itu, penanaman kemampuan literasi harus dilakukan, Tiemensma (2009:2) menyebutkan bahwa dalam era ekonomi global di abad 21 kompetensi yang terpenting untuk bertahan hidup adalah membaca. Maka, penanaman kemampuan literasi dimulai khususnya pada jenjang sekolah dasar yang notebene merupakan masa usia emas (*golden age*). Anak sekolah dasar harus memiliki standar kemampuan literasi yang baik. Mereka merupakan pondasi masa depan bangsa Indonesia, mereka yang nanti akan mengambil kebijakan dan tindakan langsung mengenai bangsa Indonesia. Maka melalui penanaman literasi, mereka akan menjadi penerus bangsa yang tidak hanya cerdas secara intelektual namun juga cerdas secara emosional dan spiritual.

Penanaman kemampuan literasi akan berhasil jika semua pihak selain guru di sekolah, orang tua, pemerintah dan pihak swasta pun harus bersama-sama mendukung mewujudkan gerakan penanaman kemampuan literasi anak. Hal utama yang harus dilakukan agar kemampuan literasi tersebut dapat ditanamkan yakni

pengembangan minat. Slameto (2013:180) menyebutkan minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Artinya, minat bukanlah bakat alamiah yang tumbuh sejak anak dilahirkan, melainkan dapat ditumbuhkan atau dibentuk selanjutnya harus dilatih secara rutin dan berkesinambungan agar menjadi minat selamanya.

Minat tersebut dapat dipupuk dengan berbagai cara, salah satunya yakni dengan penyediaan bahan bacaan yang dapat menarik perhatian anak. Jika anak tertarik untuk membaca suatu bacaan maka lama-kelamaan membaca akan menjadi suatu minat tersendiri bagi mereka. Campbell (2002:28) menyebutkan bahwa kebiasaan anak yang malas membaca dapat berubah ketika mereka diberikan kesempatan untuk membaca buku sesuai minat mereka. Bahan bacaan tersebut tentu tidak hanya disediakan oleh pihak sekolah, namun juga butuh dukungan orang tua untuk menyediakan dan membiasakan anak membaca di luar sekolah.

Pada usia anak sekolah dasar, reaksi pertama anak-anak ketika menilai bacaan yang baik adalah mencari jumlah keseluruhan gambar dan warna yang ada pada buku itu. Semakin banyak gambar yang terpampang dalam buku itu, semakin baik pula nilai buku tersebut di mata mereka. Penilaian ini berpengaruh pada menarik tidaknya buku tersebut untuk dibaca. Jika buku tersebut dianggap tidak menarik maka motivasi dan minat untuk membacanya menjadi tidak ada, sehingga pemahaman akan maksud dan isi buku tersebut menjadi susah dipahami oleh anak-anak. Bacaan yang bergambar dan berwarna pada haikatnya tidaknya menarik perhatian anak, namun juga memiliki manfaat yang baik bagi otak anak. Sebagaimana Tony dalam Suroso (2006:92) menyebutkan gambar yang memiliki warna akan meningkatkan memori, menyenangkan mata, dan merangsang proses selaput otak sebelah kanan anak.

Dilihat dari aspek kognitif, adanya gambar berwarna pada bacaan dapat memudahkan anak dalam *me-recall* informasi. Penelitian yang dilakukan Jalilehvand (2012:333) menunjukkan bahwa gambar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja anak, subyek yang membaca teks dengan gambar mengungguli anak yang membaca teks tanpa gambar. Selain itu, Suroso (2010:109) menyatakan bahwa dari riset tes *recognition*, membuktikan 90% dari mereka dapat menjawab dengan tepat dengan diperlihatkan gambar-gambar (visual) dari pada kata-kata yang diukur dengan tes *recall* dan *recognition*. Dengan demikian, memori kita lebih kuat kevisual dari pada keverbal. Maka dari itulah penyediaan bahan bacaan dalam peningkatan kemampuan literasi dapat dilakukan salahtunya dengan menyediakan bacaan yang bergambar dan berwarna.

Pada Kurikulum 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui peraturan Menteri No. 23 Tahun 2013 meluncurkan sebuah gerakan literasi sekolah yang mewajibkan anak sekolah dasar untuk membaca buku-buku bacaan cerita lokal dan cerita rakyat yang memiliki kearifan lokal dalam materi bacaannya. Maka, penyediaan bahan bacaan cerita rakyat lokal dapat menjadi satu pertimbangan dalam menggerakkan penanaman literasi anak. Selain itu, Sugihastuti (2007:3) menyebutkan cerita rakyat daerah dapat memberikan pengalaman batin yang membahagiakan. Hal ini tentu merupakan suatu bagian yang bagus dalam suatu bacaan. Selain memuat gambar, warna yang disenangi anak penggunaan cerita rakyat dapat memberi kebahagiaan batin bagi anak tersebut.

Penggunaan cerita rakyat sebagai materi bacaan secara tidak langsung merupakan suatu bentuk pelestarian dan pewarisan budaya lokal kepada generasi berikutnya. Dengan memuat cerita rakyat pada tiap bacaan maka anak akan merasa ikut memiliki budaya lokal di daerahnya. Rahmanto (2008:31) menyatakan bahwa pemahaman budaya dapat menumbuhkan rasa bangga, percaya diri, dan rasa ikut memiliki dari budaya tersebut. Namun, pada kenyataanya cerita rakyat daerah Bengkulu masih belum terdokumentasikan dengan baik. Terbukti dengan masih minimnya buku-buku cetak yang memuat cerita rakyat Bengkulu. Muktadir (2014:330) menyebutkan cerita rakyat Bengkulu masih ada yang belum dibukukan.

Maka pengembangan bahan ajar yang memuat cerita rakyat Bengkulu sudah sepatutnya dilakukan.

Pengemasaan bahan bacaan yang memuat poin-poin di atas seperti gambar, warna dan cerita rakyat daerah dapat dikembangkan dalam bentuk bacaan komik yang nantinya akan dijadikan suatu bahan ajar yang menyokong proses penanaman kemampuan literasi melalui minat baca dan kemampuan menulis. Sehubungan dengan hal itu, Rohani (2014:79) mengemukakan bahwa melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca anak. Serta, dengan mengembangkannya menjadi bahan ajar maka kemampuan literasi berupa mengelola informasi melalui tulisan dapat juga ditanamkan.

Ketertarikan siswa terhadap komik dapat dijadikan guru sebagai dasar untuk merancang sumber belajar yang menarik. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana anak akan tertarik untuk membacanya tanpa harus dibujuk. Penelitian mengenai komik dalam pembelajaran sebelumnya telah dilakukan, Tiemensma (2009:9) menemukan bahwa komik dapat memberikan motivasi, melibatkan siswa dalam membaca, mengembangkan pemahaman dan kemampuan bahasa kedua siswa, serta mengajarkan literasi visual. Komik dapat menjadi suatu batu loncatan dalam membaca dengan cara lain dan memahami materi bacaan terutama di sekolah dapat memberikan kesenangan siswa dalam membaca.

Penggunaan komik sebagai bahan ajar dapat diimpelentasikan ke dalam proses pembelajaran untuk kegiatan literasi sekolah. Sebagaimana dalam panduan Gerakan Literasi Nasional oleh Kemendikbud (2017:33) menyatakan bahwa implementasi kegiatan literasi di sekolah bisa dalam berbagai bentuk, yaitu pembelajaran di kelas, budaya sekolah (pembiasaan), dan pemanfaatan sumber belajar dari masyarakat. Maka, pengembangan bahan ajar komik yang memuat cerita rakyat lokal penting dilakukan untuk menanamkan kemampuan literasi anak sejak dini terutama dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya kemampuan literasi yang baik maka anak akan menjadi generasi penerus yang memiliki kualitas SDM yang baik, tidak hanya cerdas intelektual namun cerdas emosial dan spiritual. Memahami dan dapat mengaplikasikan nilai dan norma serta adat dan budaya daerah, khususnya daerah Kab. Rejang Lebong (RL) dalam menjalani peran sebagai anggota masyarakat. Berdasarkan dengan uraian di atas, maka peneliti akan meneliti lebih lanjut serta mengembangkan suatu bahan ajar berbasis komik yang memuat cerita rakyat daerah Rejang Lebong untuk penanaman kemampuan literasi anak sekolah dasar di Kab. Rejang Lebong.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik untuk penanaman kemampuan literasi siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong Bengkulu?
2. Bagaimana efektivitas bahan ajar cerita rakyat berbasis komik untuk penanaman kemampuan literasi siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong Bengkulu?

Serta tujuan dari penulisan artikel ini yaitu:

1. Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik untuk penanaman kemampuan literasi siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong Bengkulu.
2. Mengetahui efektivitas pengembangan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik untuk penanaman kemampuan literasi siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong Bengkulu.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)* yang dilakukan dalam beberapa tahap yang berdasarkan pada tahap penelitian dan pengembangan adaptasi

Sukmadinata yang secara garis besar, langkah penelitiannya yaitu studi pendahuluan yang berisis wawancara indentifikasi kebutuhan guru dan siswa. Dilanjutkan dengan pengembangan model dengan langkah tahapan yaitu pembuatan draft produk, validasi ahli, revisi I, pengujian skala kecil, revisi II, pengujian model skala besar, revisi III. Kemudian langkah terakhir yakni pengujian model dengan tahapan penentuan sampel, pengujian dengan *pretest-posttest* dan diakhiri oleh penyusunan kesimpulan menggunakan analisis *gain score*.

Partisipan

Dalam penelitian ini partisipan yang ikut dalam kegiatan yakni sebagai sumber data tahap studi pendahuluan adalah guru dan siswa kelas V SDUA RL. Sebagai validasi ahli draft bahan ajar yaitu Kepala Pengembangan Pendas RL dan Pelaku Sastra RL. Serta sumber data pengujian model yaitu 20 orang siswa kelas V SDN 85 RL, 20 orang siswa kelas V Al-Latif SDUA RL dan 21 orang siswa kelas V SDN 10 Curup RL.

Instrumen

1. Instrumen Wawancara

Penelitian ini melakukan 2 tahap wawancara yaitu wawancara analisis kebutuhan dan wawancara ujicoba. Pada wawancara analisis kebutuhan terdapat 2 buah instrumen yakni lembar wawancara guru yang berisi 19 butir pertanyaan dan lembar wawancara siswa yang berisi 20 butir pertanyaan. Kedua instrumen tersebut memuat indikator pertanyaan yang sama. Pada wawancara ujicoba skala kecil dan skala besar, instrumen wawancara yang digunakan sama.

2. Instrumen Observasi

Instrumen observasi pada penelitian ini digunakan pada saat uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Kedua kegiatan observasi tersebut menggunakan instrumen yang sama. Observasi dimaksud untuk melihat respon pengguna yakni siswa dan guru dalam menggunakan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik.

3. Instrumen Validasi

Instrumen validasi digunakan untuk menilai tingkat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, instrumen diisi oleh 2 orang validator. Instrumen validasi menggunakan skala 1-4 dengan format *ceklist*. Instrumen ini memuat 4 aspek pengembangan bahan ajar yaitu aspek materi/isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian dan aspek kegrafisan.

4. Instrumen Tes (Pretest dan Posttest)

Instrumen *pretest* dan *posttest* digunakan dalam tahapan pengujian produk untuk mengetahui keefektifitasan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik untuk peningkatan kemampuan literasi siswa. Instrumen *pretest* dan *posttest* menggunakan lembar tes yang sama yakni memuat 9 soal pertanyaan mengenai materi pada bahan ajar merujuk pada indikator turunan KD 3.2 dan KD 4.2.

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan beberapa tahap yakni pertama, wawancara analisis kebutuhan yang ditujukan kepada siswa dan guru sebagai narasumber wawancara untuk mencari tahu kebutuhan bahan ajar yaitu bahan ajar apa yang telah digunakan, bahan ajar cerita yang dibutuhkan, tema, gambar dan warna apa yang sesuai dijadikan bahan ajar.

Kedua, wawancara untuk mengetahui respon terhadap penggunaan bahan ajar setelah dicobakan. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa. Wawancara siswa dilakukan secara berkelompok. Serta Instrumen untuk wawancara menggunakan daftar pertanyaan terbuka/tidak terstruktur yakni

bagaimana kesesuaian aspek materi/isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian dan aspek kegrafisan pada bahan ajar cerita rakyat berbasis komik yang digunakan.

2. *Observasi/Pengamatan*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan observasi *non-partisipan* dengan memperhatikan bagaimana bahan ajar cerita rakyat berbasis komik digunakan dalam pembelajaran oleh siswa.

3. *Tes*

Pada penelitian ini tes yang digunakan yakni *pretest* dan *posttest* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang merujuk pada turunan KD 3.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya (dibacanya) berupa 6 butir indikator yang disusun menjadi 8 soal pengetahuan dan turunan KD 4.2 Menyajikan kembali unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya (dibacanya) berupa 1 butir indikator yang disusun menjadi 1 soal keterampilan sehingga keseluruhan berjumlah 9 soal yang mencakup ranah C4-C6 dan P1 taksonomi bloom.

Teknik Analisis Data

1. *Analisa Validasi Instrumen Oleh Ahli*

Penilaian perangkat instrument bahan ajar cerita rakyat berbasis komik menggunakan skor dengan rentang 1 sampai 4. Penilaian tersebut menggunakan skala *likert*. Adapun kriteria penskoran meliputi yaitu sangat baik = 4, baik = 3, tidak baik = 2, sangat tidak baik = 1.

Kemudian teknik analisis data pada kelayakan bahan yang dilakukan dengan menghitung skor rata-rata dari instrumen-instrumen dengan membagi jumlah skor/jumlah penilai. Dilanjutkan dengan mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif.

2. *Analisa Data Efektifitas Berdasarkan Tes*

Adapun data hasil tes kelas menggunakan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik pada kelas kontrol dan eksperimen dianalisis secara deskriptif melihat persentase kenaikan nilai *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan *gain score*. Peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar bahan ajar cerita rakyat berbasis komik, diperhitungkan menggunakan rumus N-gain. Skor gain (g) yang diperoleh merupakan hasil dari perbandingan antara rata-rata nilai pre-test dan post-test.

Hasil

1. *Hasil Pengembangan Bahan Ajar*

Studi Pendahuluan dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada informan guru dan siswa mengenai bahan ajar yang mereka butuhkan dan kondisi permasalahan di lapangan. Kemudian disesuaikan dengan observasi lapangan untuk dapat dikaitkan dengan teori-teori agar produk yang dikembangkan dapat efektif memecahkan permasalahan yang ada. Studi pendahuluan menghasilkan data berupa keinginan informan untuk memiliki bahan ajar inovatif yang memuat cerita rakyat daerah Bengkulu dengan tambahan gambar ilustrasi berwarna yang dikemas dalam bentuk komik.

Pengembangan model dilakukan berpedoman pada data yang didapat dalam studi pendahuluan, yang mana draft bahan ajar yang disusun memuat gambar, warna dan cerita rakyat daerah Bengkulu. Maka, kegiatan yang dilakukan yakni menentukan cerita rakyat lokal apa yang sesuai dengan analisis kebutuhan yang sebelumnya telah dilakukan. Dilanjutkan dengan membuat cerita rakyat tersebut dalam bentuk komik yang memiliki gambar dan warna. Dilanjutkan menyusun komik yang telah dibuat dalam bentuk suatu bahan ajar. Bahan ajar yang dimuat selain memuat komik juga memuat soal yang berkaitan dengan kemampuan literasi bahasa yakni siswa dapat mengelola informasi pada

cerita komik dalam bentuk tulisan. Pengembangan bahan ajar komik berpedoman pada panduan pengembangan bahan ajar yang dikeluarkan Depdiknas (2008) yang dapat dinilai dari 4 aspek yakni aspek kelayakan materi/isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafisan. Selanjutnya draft bahan ajar di cetak untuk divalidasi oleh para ahli. Ahli memberikan nilai rata-rata 3 yang secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak ($X \geq 3,0$). Setelah mengalami revisi, ujicoba skala kecil dan skala besar, draft model bahan ajar cerita rakyat berbasis komik siap diujicobakan.

Tahap pengujian model dilakukan dalam beberapa tahap, yakni penentuan sampel, pengambilan data dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen, data yang diproses kemudian dianalisis dan diakhiri dengan penyusunan hasil dalam bentuk simpulan singkat. Sampel data diambil dengan teknik *purpose sampling*, yakni 20 orang siswa kelas V SDN 85 RL sebagai kelas kontrol dan 20 orang siswa kelas V SDUA RL serta 21 orang siswa SDN 10 Curup sebagai kelas eksperimen. Pengujian model dilakukan dengan sistem *pre-test* dan *post-test* yang memuat indikator turunan KD 3.2 dan KD 4.2 serta dianalisis dengan uji *gain score*.

2. Efektivitas Bahan ajar cerita rakyat berbasis komik

Efektivitas Bahan ajar cerita rakyat berbasis komik untuk penanaman kemampuan literasi siswa sekolah dasar kabupaten rejang lebong diperoleh dari Hasil pengujian menggunakan *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan uji *gain* skor menghasilkan bahwa:

Tabel 4.1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

No	Aspek	Jumlah Sampel	Kategori Skor Gein		
			Tinggi	Sedang	Rendah
1	KD 3.2 (Pengetahuan)	20 org	1 Orang	8 Orang	11 Orang
2	KD 4.2 (Keterampilan)		0 Orang	6 Orang	14 Orang

Tabel 4.2 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Aspek	Jumlah Sampel	Kategori Skor Gein		
			Tinggi	Sedang	Rendah
1	KD 3.2 (Pengetahuan)	41 org	22 Orang	16 Orang	3 Orang
2	KD 4.2 (Keterampilan)		21 Orang	17 Orang	3 Orang

Pembahasan

1. Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Liteasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong

Studi Pendahuluan difokuskan untuk mencari kebutuhan bahan ajar yang diperlukan oleh sasaran pengguna melalui wawancara. Hasil wawancara terhadap guru disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, terutama pada materi pembelajaran membaca, karena anak tertarik membaca suatu bahan ajar jika sesuai dengan minatnya dan juga dalam materi pembelajaran membaca perlu dimuat cerita rakyat khususnya cerita rakyat daerah Bengkulu. Sebab, selain menghibur cerita rakyat daerah Bengkulu sebagai identitas daerah juga menyuguhkan pesan moral yang kental dan juga dapat menumbuhkan kecintaan terhadap sejarah, budaya dan cerita daerah Bengkulu. Seperti yang diungkapkan Dundes dalam Endaswara (2013:4) menyatakan fungsi cerita rakyat sebagai bagian folklor, yaitu: (1) untuk mempertebal perasaan solidaritas kolektif, (2) sebagai alat pembenaran suatu masyarakat, (3) memberikan arahan kepada masyarakat agar dapat mencela orang lain, (4) sebagai alat memprotes ketidakadilan, (5) sebagai alat yang menyenangkan dan memberi hiburan. Namun, banyak siswa belum mengetahui pentingnya cerita rakyat Bengkulu karena kurangnya kuantitas penggunaan cerita rakyat Bengkulu dalam suatu bahan ajar pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan cerita rakyat Bengkulu memiliki banyak manfaat penting diantaranya seperti mengenalkan budaya dan sejarah daerah Bengkulu ke generasi yang akan datang dan mengajarkan nilai-nilai sosial serta moral yang berkaitan erat dengan hukum yang berlaku di daerah Bengkulu seperti dikatakan Rosdiana (2008:6.6) yaitu,

“Cerita anak (termasuk cerita rakyat) dapat menanamkan rasa peka dalam batinnya untuk bisa membedakan mana yang baik dan yang buruk, dapat menanamkan kesadaran tentang kebenaran dan keadilan, keberanian, kejujuran, kesetiaan, pengorbanan dan kehormatan”.

Saat ini kemajuan teknologi cenderung lebih mengekspos budaya asing, dengan demikian sosialisasi budaya melalui pembelajaran merupakan upaya yang sangat strategis yang diperlukan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam mengenal potensi budaya daerahnya dan dapat terus melestarikan identitas daerahnya sendiri. Dalam penelitiannya Jesselyn menyebutkan “Selain menjadi cerita rakyat sarat dengan makna kehidupan, pelajaran hidup dapat disampaikan dengan mudah melalui contoh konkret yang terjadi dalam masyarakat”.

Fungsi cerita rakyat untuk anak tidak akan tercapai jika pemilihan tema cerita yang tidak sesuai untuk anak. Hakikatnya, menurut Santosa (2010:6.4) cerita anak atau cerita rakyat memang merupakan cerita yang pantas dikonsumsi oleh anak-anak, maka penting untuk memperhatikan pemilihan tema yang dimuat dalam bahan ajar cerita anak berbasis komik. Dalam bahan ajar cerita anak berbasis komik yang dikembangkan, tema yang dipilih adalah tema mitos kepercayaan mengenai asal mula suatu tempat yang dipilih berdasarkan pertintaan guru dalam wawancara analisis kebutuhan.

Cerita anak juga memiliki manfaat sebagai jembatan dalam menumbuhkan minat baca, cerita memiliki banyak manfaat seperti yang dikemukakan Dalman (2013:151) yaitu “Cerita menanamkan kecintaan anak untuk membaca buku”. Dengan demikian apabila anak sudah memiliki rasa cinta terhadap buku anak pasti juga memiliki minat untuk membaca buku tersebut.

Minat baca siswa Bangsa Indonesia masih rendah, kebiasaan membaca masih belum membudaya dan belum tertanam pada diri siswa, padahal keterampilan membaca memiliki kedudukan penting dalam diri seseorang terutama bagi siswa, karena tidak ada kegiatan yang tidak memerlukan kegiatan membaca, membaca akan mengembangkan kemampuan akademik, keahlian, dan kecerdasan siswa. Penyediaan bahan ajar atau buku-buku yang menarik dan representatif bagi perkembangan anak merupakan jalan utama dalam membiasakan anak membaca seperti yang dikatakan Campbell (2002:28) yaitu “Kebiasaan untuk malas membaca dapat berubah ketika mereka diberikan kesempatan untuk membaca buku sesuai minat mereka”.

Pada abad ke-21 ini, kemampuan berliterasi peserta didik berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (Dikdasmen, 2016:1). Kemampuan ini penting bagi pertumbuhan intelektual peserta didik. Melalui membaca peserta didik dapat menyerap pengetahuan dan mengeksplorasi dunia yang bermanfaat bagi kehidupannya.

Pada usia anak sekolah dasar, mereka lebih menyukai buku yang memiliki banyak gambar dan warna, respon pertama anak dalam menilai buku adalah berapa banyaknya gambar dan warna yang terdapat pada buku tersebut, semakin banyak maka semakin bagus bagi anak. Karakteristik anak yang menyukai gambar-gambar kartun, gambar lucu dan gambar pemandangan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, seperti yang dikemukakan Campbell (2010:108) yaitu “Kartun poster yang lucu, dan gambar-gambar jenaka, atau foto-foto yang berhubungan dengan mata pelajaran memberikan pesan-pesan yang menyenangkan tentang pembelajaran terhadap siswa”.

Gambar dan warnapun tidak hanya dapat membuat anak tertarik saja, tetapi memiliki banyak manfaat lain seperti manfaat gambar yang diungkapkan Rohani (2014:76) yaitu “manfaat gambar adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan” dan manfaat warna yang disebutkan Suroso (2010:92) yakni “Gunakan warna karena akan meningkatkan memori, menyenangkan mata dan merangsang proses selaput otak sebelah kanan”. Berpegangan dengan banyaknya manfaat gambar dan warna dalam pembelajaran dan terhadap perkembangan otak anak, maka guru dituntut terampil dalam mengemas dan mengembangkan gambar dan warna tersebut dalam pembelajaran agar manfaatnya dapat diterima dengan baik oleh anak.

Penggunaan gambar, warna dan teks merupakan hal yang sesuai dengan minat anak, anak lebih menyukai buku yang memuat gambar dan warna dibandingkan buku yang hanya memuat teks saja, namun penggunaan gambar, warna dan teks dalam suatu bahan ajar haruslah menggunakan gambar, warna dan teks yang sesuai dengan karakteristik anak dan memperhatikan unsur pantangan yaitu apa saja yang tidak sesuai untuk dikonsumsi anak seperti yang dikemukakan oleh Rosdiana (2008:6.5) yaitu unsur pantangan merupakan unsur yang bersifat negatif yang tidak pantas untuk diketahui anak karena unsur tersebut dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak ke arah yang tidak baik. Unsur yang dimaksud dapat berupa pemuatan hal yang tidak mendidik, mengandung pornografi, gambar menjijikan, kecurangan dan kelicikan dan menghasut untuk berbuat kejahatan.

Selain itu juga segi bahasa menjadi aspek yang wajib dipertimbangkan karena bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak berbeda dengan bahasa yang ditujukan untuk orang dewasa. Santosa (2010:6.7) menyebutkan “Cerita anak-anak dapat memperkaya perbendaharaan kata anak-anak”. Orang tua dan guru tentu tidak ingin anak mereka menguasai kata-kata yang tidak sesuai dengan umur mereka maka unsur pantangan diantaranya tidak memuat unsur SARA dan unsur porno, kata-kata kasar, kekerasan dan unsur-unsur negarif lainnya yang tidak pantas diketahui anak. Bahan ajar cerita anak berbasis komik ditujukan untuk keseluruhan anak bukan hanya ditujukan untuk anak dari suku tertentu maka dari itu penggunaan bahasa daerah juga tidak digunakan, karena tidak seluruh anak menguasai atau mengerti bahasa daerah tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas menginformasikan bahwa banyak manfaat yang bisa diambil dari cerita rakyat, gambar dan warna. Berkenaan dengan manfaat itulah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar yang memuat tiga aspek tersebut yaitu cerita, gambar dan warna, dan tiga aspek tersebut juga yang merupakan keunggulan akan bahan ajar yang dibanggakan. Hal ini dapat dilakukan dengan merancang dan mengembangkan bahan ajar yang membosankan menjadi bentuk bacaan yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar.

Pengembangan model diawali dengan pembuatan draft model bahan ajar yang dilandasi dengan hasil analisis kebutuhan yang sebelumnya dilakukan. Model bahan ajar ini kemudia dikembangkan dengan berpediman pada panduan pengembangan bahan ajar yang diterbitkan departemen pendidikan nasional (2008) yang memuat empat garis besar komponen penilaian yakni kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafisan. Berdasarkan empat komponen tersebut maka diketahui kelayakan dan kualitas bahan ajar cerita rakyat berbasis komik yang dikembangkan.

Setelah beberapa tahapan pengujian, maka didapat final produk bahan ajar cerita rakyat berbasis komik yang siap diujikan dan ditemukan data bahwa hasil analisis pengujian model menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk KD pengetahuan dan KD keterampilan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sudah dapat ditemukan bahwa bahan ajar cerita rakyat berbasis komik yang

hanya digunakan pada kelas eksperimen menunjukkan >50% siswa memiliki peningkatan kemampuan berkategori tinggi dalam menjawab soal *pre-test* dan *post-test*. Hal ini berbanding terbaik dengan siswa pada kelas kontrol 70% siswa peningkatan kemampuannya berkategori rendah karena tidak diberikan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik melainkan hanya menggunakan teks bacaan cerita rakyat biasa.

2. *Efektivitas Bahan Ajar Cerita Rakyat Lokal Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong*

Bahan ajar cerita rakyat berbasis komik diujikan pada kelas kontrol dan eksperimen untuk mengetahui efektifitas penggunaannya. Penggunaan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan siswa dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik dan penggunaan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik.

Melalui proses pengujian dengan *pre-test* dan *post-test* pada KD pengetahuan dan KD keterampilan serta dianalisis dengan skor gain, maka didapat bahwa pada kelas eksperimen, lebih dari 50% siswa mengalami peningkatan kemampuan dengan kategori tinggi baik pada KD pengetahuan maupun KD keterampilan. Berbanding terbaik dengan kelas kontrol yang 70% siswanya tidak mengalami peningkatan kemampuan dengan kategori rendah dalam menjawab soal *pretest* dan *posttest* baik pada KD pengetahuan maupun KD keterampilan sebagai salah satu bentuk kemampuan literasi

Lalu sebagai bentuk keefektifitasannya dengan penanaman kemampuan literasi. Peningkatan kemampuan menjawab soal *pretest* dan *posttest* adalah perwujudan kemampuan mengelola informasi yang sekarang lebih dikenal dengan istilah literasi. Sebagaimana literasi yang umumnya hanya dikenal sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis telah mengalami perkembangan makna, yakni sebagai kemampuan untuk menggunakan Bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide. (Abidin, 2017:1). Lebih lengkapnya, Dikdasmen (2016:2) menyatakan pengertian literasi khususnya di sekolah adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/ atau berbicara. Literasi merupakan keterampilan penting dalam hidup. Sebagian besar proses pendidikan bergantung pada kemampuan dan kesadaran literasi. Budaya literasi yang tertanam dalam diri siswa memengaruhi tingkat keberhasilannya, baik di sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Walaupun begitu kemampuan membaca tetap menjadi pondasi untuk pengembangan kemampuan literasi. Maka perlu untuk anak ditanam minat baca sebanyak mungkin agar kemampuan literasinya juga meningkat. Salah satu caranya dengan penyediaan bahan ajar minat baca yang menarik.

Bahan ajar cerita anak berbasis komik merupakan alat yang tepat dalam menumbuhkan minat baca anak, hal ini dikuatkan oleh Tiemensma pada jurnalnya (2009:8) yang menyatakan “komik adalah sebuah cara atau jalan untuk membiasakan anak senang membaca dan membaca untuk kesenangan”. Senada dengan itu, Rohani (2014:79) menyatakan “komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk dan melalui bimbingan guru komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca”.

Dengan berkembangnya minat baca anak secara tidak langsung nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung didalam cerita rakyat Bengkulu yang dimuat didalam bahan ajar cerita anak berbasis komik akan terserap oleh siswa beriringan dengan kebiasaan membaca siswa, karena komik memiliki fungsi yang inovatif dan edukatif seperti yang dikemukakan Rohani (2014:21) yaitu bahwa komik mempunyai “sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal

sehingga berfungsi inovatif dan edukatif". Dengan demikian sangatlah mudah bagi anak-anak untuk menerima pesan moral dan sosial apabila disajikan dengan bentuk bahan ajar cerita anak berbasis komik. Efektivitas suatu bahan ajar dapat tercermin dari seberapa besar manfaat bahan ajar tersebut. Bahan ajar ini sudah pasti memiliki banyak manfaat yang telah dijelaskan seperti penggunaan cerita rakyat Bengkulu yang selain mengandung pesan/nilai moral dan sosial juga bertujuan untuk mengenalkan budaya, sejarah dan potensi daerah. Penggunaan gambar yang selain membuat anak tertarik tetapi juga bermanfaat dalam pemahaman pesan, serta penggunaan warna yang memiliki banyak manfaat bagi otak dan perkembangan anak disamping memang memiliki daya tarik tersendiri bagi anak.

Kebiasaan malas membaca dapat berubah ketika siswa diberikan kesempatan untuk membaca buku sesuai minat mereka yaitu buku cerita yang memiliki gambar dan warna. Komik merupakan buku cerita bergambar dan berwarna yang diminati anak. Maka Komik sangat efektif untuk dijadikan bahan ajar dalam mengembangkan minat baca anak. Sehubungan dengan temuan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar cerita anak berbasis komik efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran dan efektif untuk menanamkan kemampuan literasi kepada siswa.

Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar diawali dengan melakukan studi pendahuluan melalui wawancara guru dan siswa. Kemudian hasil wawancara tersebut disesuaikan dengan teori dan observasi untuk menjadi suatu draft model yang akan divalidasi oleh ahli. Draft model yang telah direvisi kemudian diujicobakan secara skala kecil dan skala besar. Setelah itu dilakukan pengujian produk final dengan teknik tes (pretest-posttest) dan dianalisis *gain score*-nya.

Bahan ajar cerita anak berbasis komik efektif untuk penanaman kemampuan literasi siswa. Persentase *g-score* pada kelas eksperimen memiliki >50% berkategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol *g-score* >70% berkategori rendah.

Saran

Dalam proses pengembangannya, bahan ajar cerita rakyat berbasis komik ini hanya menggunakan satu cerita rakyat yang pendek. Perlu dikembangkan lagi jalan ceritanya agar detail cerita lebih tergambar. Selain itu, penambahan beberapa judul cerita juga perlu dilakukan agar cerita pada bahan ajar lebih beragam sehingga pengguna dapat lebih lebih leluasa mengeksplor bacaan pada bahan ajar cerita rakyat berbasis komik. Kemudian juga bahan ajar cerita rakyat berbasis komik ini tidak melakukan tahapan deseminasi (penyebaran) produk, oleh karena itu perlu dilakukan deseminasi tingkat regional Bengkulu agar efektif digunakan oleh seluruh siswa daerah Bengkulu. Serta juga jika dideseminasi tingkat nasional maka perlu direvisi lagi untuk menyesuaikan daerah dan karakteristik masing-masing pengguna lain.

Dalam keefektifitasannya, bahan ajar ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Maka, untuk pengoptimalan pemanfaatan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik hendaknya bahan ajar ini digunakan sebagai salah satu bahan ajar inovatif penunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu juga dapat menjadi bahan bacaan yang menarik bagi siswa karena memuat cerita rakyat daerah sendiri yang dikemas dengan gambar dan warna.

Referensi

Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama

- Abidin, dkk. 2017. *Pembelajaran Literasi: Startegi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, media, dan startegi pembelajaran konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Bafadal, Ibrahim. 2005. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bassano, Mary. dkk. 2015. *Terapi Musik & Warna. Cara Dasyat Hidup Lebih Sehat dan Bahagia*. Yogyakarta: Araska.
- Buanata, Murti. 2004. *Buku, Mendongeng dan Minat Membaca*. Jakarta: Pustaka Tangga.
- Campbell, Linda. dkk. 2002. *Multiple Intelligences, Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. (Alih Bahasa: Tim Inisiasi). Depok: Inisiasi Pers.
- Central Connecticut State University. (2016). *World's Most Literate Nations Ranked*. New Britain: CCSU New Release. (Web). <https://webcapp.ccsu.edu/?news=1767&data>. Diakses tanggal 12 Februari 2018.
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan Iain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. *Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- Fajri, EM Zul. Senja, Aprilia Ratu. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Revisi)*. Semarang: Difa Publishers.
- Harijanto, M. 2007. "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Program Pendidikan Pembelajaran Sekolah Dasar". *Jurnal Didaktika Vol. 2 No. 1 Maret 2007* Hal 216-226
- Jalilehvand, M. 2012. "The Effects of Text Length and Picture on Reading Comprehension of Iranian EFL Student". *Canadian Center of Science and Education. Vol 8. No 3*. Hal 329-337.
- Karwono, Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pres.
- Lestari, Hera. dkk. 2009. *Materi Pokok Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Merc, ali. 2013. The effect of comic strips on EFL reading comprehension. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. Volume: 4 Issue: 1 Article: 05 ISSN 1309-6249.
- Muktadir, Agustrianto. 2014. Pengembangan Model Mata Pelajaran Muatan Lokal Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan karakter Di Sekolah Dasar Provinsi Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun IV, No.3 Hal 318-331.
- Olajide, Stephen Billy. 2010. Folklore and Culture as Literacy Resources for National Emancipation. *English Education Unit, Department of Arts & Social Sciences Education*. Vol. 3, No. 2; Pg. 200-205.
- Rahim, Farida. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahim, dkk. 2017. Dissemination of Values and Culture through the E-Folklore. *The Turkish Online Journal of Educational Technology* – January 2017, Volume 16 issue 1.
- Rahmanto, B. 2008. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santosa, Puji. 2010. *Materi Pokok Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Setiawan, Denny. dkk. 2009. *Materi Pokok Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukmadinata, Syaodih, Nana. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihastuti, 2007. *Teori Apresiasi sastra*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2013. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suroso, 2010. *Smart Brain, Metode Menghafal Cepat dan Meningkatkan Ketajaman Memori*. Surabaya: SIC.
- Programme for International Student Assessment (PISA). 2015. *PISA 2015 Result in Focus*. (pdf file). <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf>. Diakses pada 12 Februari 2018.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan. 2014. *Instrumen dan Rubrik B1 Penilaian Buku Pengayaan Pengetahuan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (pdf file). <http://puskurbuk.net/web13/penilaian-buku-nonteks-pelajaran.html>. Diakses pada 2 Maret 2018.
- Tiemensma, L. 2009. "Visual Literacy to comic or not to comic". *world library and information congress 75th IFLA General Conference and Concil. Midrand Graduate Institute*. Hal 1-10.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wahyuningsih, Nur. 2012. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R" *Journal of Innovative Science Education*. Hal 19-27.
- Winarni, Endang, Widi. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB.