



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **Pembelajaran Teks Puisi dengan Menggunakan Media Permainan Edukasi *Role Playing Game (RPG)* di SMA**

Abdul Rozak<sup>1)</sup>, Dede Endang Mascita<sup>2)</sup>, Tri Pujiatna<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

<sup>1)</sup>E-mail : [abdurrozak58@gmail.com](mailto:abdurrozak58@gmail.com),

<sup>2)</sup>E-mail : [dedenmas@gmail.com](mailto:dedenmas@gmail.com),

<sup>3)</sup>E-mail : [tpujiatna@gmail.com](mailto:tpujiatna@gmail.com)

**Abstrak:** Materi puisi diarahkan agar peserta didik dapat memahami serta menikmati puisi sebagai salah satu genre teks sastra. Melalui pembelajaran teks puisi, peserta didik mempunyai pengalaman berkreasi dalam menciptakan sebuah sastra bentuk teks puisi berdasarkan apa yang dilihat, didengar, serta dialaminya. Permainan edukasi RPG yang digunakan dalam penelitian ini berupa permainan petualangan. Materi dalam permainan petualang tersebut berupa pengetahuana yang dilengkapi dengan soal latihan tentang suasana, tema dan makna teks puisi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi RPG di kelas X SMA. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data diolah dengan menggunakan rumus statistik sederhana. Adapun hasil penelitian bahwa pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media permainan edukasi *Role Playing Game (RPG)* bagi peserta didik kelas X SMA efektif dengan nilai rerata pembelajaran sebesar 72,4.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Teks Puisi; Media RPG; *Role Playing Game*

### I. PENDAHULUAN

Sastra merupakan cerminan keadaan budaya bangsa yang harus diwariskan kepada generasi muda. Tujuan pembelajaran sastra adalah memperkaya serta menjadi tanggap peserta didik terhadap peristiwa-peristiwa yang berada pada di sekeliling kehidupannya. Melalui pembelajaran sastra, peserta didik ditanamkan untuk menumbuhkembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah manusiawi, pengenalan dan rasa hormatnya terhadap tata nilai, baik dalam konteks individual, maupun sosial. (Heinert & Chick, 2016; Ikonne, 2016; Goudie, 2017; McCharty & Goldman, 2017 Riyanti & Setyami, 2017; Magulod Jr., 2018; Lindell, 2020;).

Puisi merupakan salah jenis genre teks sastra. Puisi dituangkan oleh penciptanya dengan mengedepankan unsur permainan kata, bunyi berdasarkan hasil pengalaman, ekspresi, dan kepekaan terhadap lingkungan di sekitarnya. Bahasa puisi yang bersifat konotatif tidak hanya menyampaikan nada dan sikap secara personal. Puisi tidak hanya menerangkan dan menyatakan apa yang dikatakan, tetapi juga bermaksud membujuk, mempengaruhi sikap pembaca, menggerakkan (*to move*) perasaan pembaca, dan akhirnya berusaha mengubah pendirian para pembaca.

Puisi merupakan salah satu materi yang terdapat di dalam kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi

puisi diarahkan agar peserta didik dapat memahami serta menikmati puisi sebagai salah satu genre teks sastra. Melalui pembelajaran teks puisi, peserta didik mempunyai pengalaman berkreasi dalam menciptakan sebuah sastra bentuk teks puisi berdasarkan apa yang dilihat, didengar, serta dialaminya. Hal ini sejalan dengan hakikat *tujuan pembelajaran sastra adalah menanamkan rasa peka terhadap karya sastra sehingga tumbuh rasa bangga, senang, atau haru* (Jacobs, 2016; Kuiken, 2016; Dixon & Bortolussi, 2016; Dixon & Bortolussi, 2011; Miall, 2011). Pembelajaran teks puisi dalam kurikulum 2013 revisi SMA Bahasa Indonesia kelas X dalam tabel berikut

Tabel 1 : Pembelajaran Teks Puisi Kelas X SMA

Kompetensi Dasar	IPK
3.16 Mengidentifikasi suasana, tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mendata suasana dalam puisi yang didengar dan atau dibaca.</li> <li>▪ Mendata temadalam puisi yang didengar dan atau dibaca.</li> <li>• Mendata makna dalam puisi yang didengar dan atau dibaca.</li> </ul>

4.16 Mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasikan) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memerhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo)

- Memusikalisasikan dan menanggapi salah satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memerhatikan vokal
- Memusikalisasikan dan menanggapi salah satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memerhatikan ekspresi
- Memusikalisasikan dan menanggapi salah satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memerhatikan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo).

3.17 Menganalisis unsur pembangun puisi.

- Mendata kata-kata yang menunjukkan diksi, imaji, diksi, kata konkret, gaya bahasa, rima/irama, tipografi, tema/makna (*sense*); dalam puisi.
- Mendata kata-kata yang menunjukkan rasa (*feeling*), nada, dan amanat dalam puisi.

4.17 Menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan)

- Menulis puisi dengan memerhatikan diksi, imaji, diksi, kata konkret, gaya bahasa, rima/irama, tipografi, tema/makna (*sense*).
- Menulis puisi dengan memerhatikan rasa (*feeling*), nada, dan amanat
- Mempresentasikan puisi yang telah ditulis

Penggunaan media pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan perhatian peserta didik, keingintahuan terhadap materi yang akan dipelajari (Umar & Maria, 2021). Media pembelajaran harus dapat dimanipulasi (dilihat, didengar, dan dibaca) dengan baik serta disusun secara interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran digunakan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata. Peserta didik dapat memahami dengan baik materi yang abstrak menjadi lebih nyata. Sehingga media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan

(informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik).

Penelitian ini mengusung tema pembelajaran teks puisi di SMA dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi *Role Playing Game (RPG)*. *Role Playing Game (RPG)* adalah salah satu teknologi pembelajaran yang dapat digunakan di dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa *game* edukatif yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada *game* tersebut. Penerapan permainan edukatif di dalam pembelajaran dapat meningkatkan berpikir kritis penggunaannya (Schrier, 2016; So Jung & Hachey, 2020; Meloche et al, 2020).

Pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media permainan edukatif *RPG* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk komponen pengantar komunikasi dalam memahami suatu materi. (Tomita, 2018; Haagsman, et al, 2020). (Riyanti & Setyami, 2017) Bentuk penyesuaian yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Artinya, bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penjelas serta memperkaya informasi. Adapun kriteria pembelajaran puisi yang perlu diperhatikan yaitu, a) harus memahami betul usia yang akan menggunakan, lingkungan, sosial budaya, dan karakteristik subjek didik, b) kemudahan mendapatkan media, c) membantu kelancaran pengajaran atau sekadar suplemen, d) menarik tidaknya bagi yang akan mempergunakan, bergairah, mempermudah proses, dan semakin menarik. (Hafid, 2011; Reiney, 2016; Rainey & Storm, 2017; Ludegwig, 2017; Minot, 2019)

*RPG* merupakan salah satu karakteristik *game* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran (Ming & Chin, 2013, Engelstad, 2018, Toomey, Xinhe, & Xin 2019). Menurut Pramuditya dkk (2017), *game* edukasi *RPG* akan membuat pemain *game* ini penasaran dengan cerita yang ada di dalam *game* sehingga pemain terbawa untuk menyelesaikan *game* tersebut. Kelebihan permainan *RPG* ini, tanpa disadari bahwa pemain menerapkan konsep bermain sambil belajar. Selain mengikuti alur permainan, mereka juga akan mendapatkan pengetahuan ketika menyelesaikan *game*. Berdasarkan hal itu, bahwa permainan ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sastra (puisi). Adapun hal ini didasarkan pada pembelajaran sastra di sekolah cenderung tidak disukai peserta didik. Materi sastra dianggap pembelajaran yang sulit dan multi tafsir.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data penelitian ini adalah penguasaan peserta didik tentang suasana, tema, dan makna teks puisi dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi *RPG* di kelas X SMA. Permainan edukasi *RPG* yang digunakan berupa permainan petualangan digital. Adapun materi pembelajaran dalam permainan tersebut berupa pengetahuan

yang dilengkapi dengan soal latihan tentang suasana, tema, dan makna teks puisi. Sumber data dalam penelitian ini bersumber pada hasil tes Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam pembelajaran teks puisi. Pengolahan hasil pembelajaran diolah menggunakan rumus statistik persentil sederhana kemudian dideskripsikan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media permainan edukasi *RPG*.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran teks puisi diarahkan agar peserta didik dapat memahami serta menikmati puisi sebagai salah satu genre teks sastra. Selain itu juga, pembelajaran teks puisi ini agar peserta didik mempunyai pengalaman berkreasi dalam menciptakan sebuah sastra bentuk teks puisi berdasarkan apa yang dilihat, didengar, serta dialaminya. Adapun pembelajaran teks puisi mengacu pada kompetensi dasar (KD) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X, yaitu 3.16 Mengidentifikasi suasana, tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca. Adapun hasil penelitian penggunaan media permainan edukasi *Role Playing Game (RPG)* dalam pembelajaran teks puisi di kelas X SMA menunjukkan efektif. Hal ini dapat dibukti dengan nilai rerata peserta didik sebesar 72,4.

Tabel 2 Rerata Pembelajaran Teks Puisi

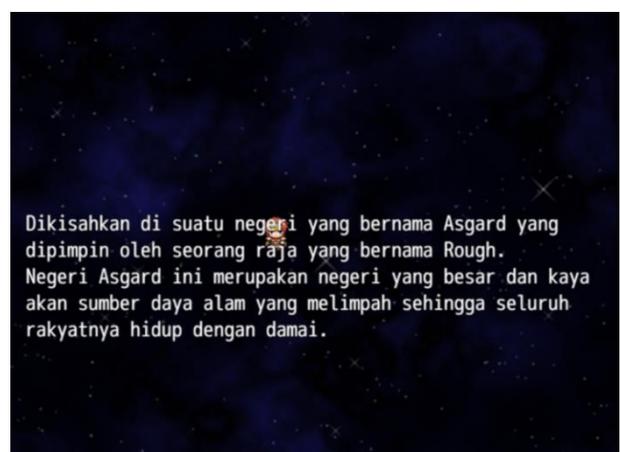
No	Kegiatan	Bagian	Lembar Kerja	Rata-Rata Nilai
1	Pembelajaran 1	Bagian 1	L K. Keg. 1.1	66,5
		Bagian 2	LK Keg. 1.2	72,5
2	Pembelajaran 2	Bagian 1	LK Keg. 2.1	75
		Bagian 2	LK. Keg. 2.2	72
3	Pembelajaran 3	Bagian 1	LK Keg. 3.1	72
		Bagian 2	LK Keg. 3.2	76,2

Berdasarkan hasil pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media permainan edukasi berbasis *RPG* diketahui kemampuan peserta didik dalam memahami teks puisi. Pembelajaran teks puisi ini terbagi ke dalam tiga pembelajaran. Pada masing-masing pembelajaran terdiri atas dua bagian dan dilakukan penilaian melalui lembar kerja memahami teks puisi. Berikut penjabaran keefektifan teks puisi: (1) Pembelajaran 1; bagian 1 mendapatkan nilai rerata 66,5. Sedangkan, bagian 2 nilai rerata 72,5. (2) Pembelajaran 2; bagian mendapatkan nilai rerata 75. Sedangkan, bagian 2 mendapatkan rerata 72. (3) Pembelajaran 3; bagian 1 mendapatkan nilai rerata 72. Sedangkan, bagian 2 mendapatkan rerata 76, 2.

Adapun pelaksanaan pembelajaran teks puisi ini peserta didik memainkan permainan edukasi *RPG* di dalam maupun di luar kelas. Peserta didik diminta untuk dapat memahami teks puisi dengan menyelesaikan permainan

tersebut. Permainan tersebut berupa permainan petualangan yang harus diselesaikan oleh tokoh utama/peserta didik sebagai *player*. Tokoh utama/peserta didik/*player* harus menjalankan suatu misi. Ketika menjalankan misi ini, *player* akan menghadapi beberapa rintangan pada setiap map/lokasi permainan. Berikut permainan edukasi pembelajaran teks puisi.

1. **MAP 1 (Intro):** MAP ini berupa intro akan dimunculkan prolog permainan. Prolog permainan ini. Dikisahkan di suatu negeri yang bernama Asgard yang dipimpin oleh seorang raja yang bernama Rough. Negeri Asgard ini merupakan negeri yang besar dan kaya akan sumber daya alam yang melimpah sehingga seluruh rakyatnya hidup dengan damai. Dikisahkan juga Raja Rough ini adalah raja yang bijaksana serta cerdas. Pada suatu saat hari, Raja Rough melihat tanda-tanda alam bahwa negeri Asgard ini akan dilanda bencana alam yang dahsyat. Kemudian Raja Rough memerintahkan Ksatria tangguhnya untuk menyampaikan pesan kepada adiknya di Negeri Alamus agar siap-siap untuk bencana alam ini. Ksatria yang ditujuk oleh Raja Rough bernama Triton. Selama menjalankan misi ini, Triton harus menghadapi beberapa rintangan serta harus menyebarkan nilai-nilai kebaikan untuk menuju Negeri Alamus. Peserta didik harus memahami bagain ini agar dapat menyelesaikan misi yang akan dijalani.



2. **MAP 2 :** Ksatria Triton berada suatu Desa Samosa. Di desa ini, Triton harus menemui seseorang yang bernama Oli dan Nenek Ata. Oli memberikan tantangan kepada Triton tentang suatu suasana dari suatu puisi. Triton harus melaksanakan rintangan dari Oli. Setelah, melaksanakan rintangan ini. Setelah itu, Triton harus melakukan suatu kebaikan untuk melanjutkan misinya pada MAP selanjutnya. Pada bagian ini peserta didik diminta untuk memahami tentang suasana di dalam puisi. Materi suasana puisi ini diberikan oleh Raja Rough sebagai bekal pengetahuan di dalam permainan MAP 2 ini. Setelah memahami suasana puisi, kemampuan peserta didik akan diuji. Peserta didik akan diberi pertanyaan oleh tokoh yang bernama Oli tentang suasana puisi. Jika peserta didik menjawab dengan benar peserta didik akan diberi petunjuk oleh Oli untuk menjumpai tokoh selanjutnya di dalam MAP 2 yang akan memberi akses untuk menuju MAP selanjutnya. Apabila salah menjawab pertanyaan, maka peserta didik diberi kesempatan memilih jawaban kembali dan seterusnya secara berulang-ulang sampai dengan menjawab dengan benar.



3. **MAP 3:** Ksatria Triton berada suatu Desa Rimago. Di desa ini, Triton harus menemui seseorang yang bernama Jamus. Jamus akan mengajarkan kepada Triton tentang suatu tema dari suatu puisi. Triton harus melaksanakan rintangan dari Kakek Jamus. Setelah, melaksanakan rintangan ini Triton akan melanjutkan misinya pada MAP selanjutnya. Pada bagian ini peserta didik diminta untuk memahami tentang tema puisi. Materi tema puisi diberikan oleh Raja Rough sebagai bekal pengetahuan di dalam MAP 3 ini. Setelah memahami tentang tema puisi, kemampuan peserta didik akan diuji. Peserta didik akan diberi pertanyaan oleh Tokoh Kakek Jamus tentang tema puisi. Jika peserta didik menjawab dengan benar peserta didik akan diberi petunjuk oleh Kakek Jamus untuk melaksanakan suatu kebaikan dengan membersihkan sampah pada MAP 3 ini yang akan memberi akses untuk menuju MAP selanjutnya. Apabila salah menjawab pertanyaan, maka peserta didik diberi kesempatan memilih jawaban kembali dan seterusnya secara berulang-ulang sampai dengan menjawab dengan benar.





4. **MAP 4:** Ksatria Triton berada suatu Desa Laland. Di desa ini, Triton harus menemui seseorang yang bernama Dila. Dila akan mengajarkan kepada Triton tentang makna dari suatu puisi. Triton harus melaksanakan rintangan dari Dila. Setelah melaksanakan rintangan ini, Triton harus membantu Nenek Cikalala sebelum melanjutkan misinya pada MAP selanjutnya. Pada bagian ini peserta didik diminta untuk memahami tentang makna puisi. Materi tema puisi diberikan oleh Raja Rough sebagai bekal pengetahuan di dalam MAP 4 ini. Setelah memahami tentang makna puisi, kemampuan peserta didik akan diuji. Peserta didik akan diberi pertanyaan oleh Tokoh Dila tentang makna puisi. Jika peserta didik menjawab dengan benar peserta didik akan diberi petunjuk oleh tokoh Dila untuk menemui tokoh Nenek Cikalala yang akan memberi akses untuk menuju MAP selanjutnya. Apabila salah menjawab pertanyaan, maka peserta didik diberi kesempatan memilih jawaban kembali dan seterusnya secara berulang-ulang sampai dengan menjawab dengan benar.



5. **MAP 5:** Ksatria Triton berada suatu Desa Aikira. Di desa ini, Triton harus menemui seseorang yang bernama Medi. Medi memberikan pertanyaan kepada Triton tentang diksi dari suatu puisi. Triton harus melaksanakan rintangan dari Medi. Setelah melaksanakan rintangan ini, Triton harus membantu Mey sebelum melanjutkan misinya pada MAP selanjutnya. Pada bagian ini peserta didik diminta untuk memahami tentang diksi puisi. Materi diksi puisi diberikan oleh Raja Rough sebagai bekal pengetahuan di dalam MAP 5 ini. Setelah memahami tentang diksi puisi, kemampuan peserta didik akan diuji. Peserta didik akan diberi pertanyaan oleh Tokoh Medi tentang diksi puisi. Jika peserta didik menjawab dengan benar peserta didik akan diberi petunjuk oleh tokoh Medi untuk membantu tokoh Mey pada MAP 5 ini yang akan memberi akses untuk menuju MAP selanjutnya. Apabila salah menjawab pertanyaan, maka peserta didik diberi kesempatan memilih jawaban kembali dan seterusnya secara berulang-ulang sampai dengan menjawab dengan benar.





6. **MAP 6:** Ksatria Triton berada suatu Desa Nom Nom. Di desa ini, Triton harus menemui seseorang yang bernama Remun. Remun akan mengajarkan kepada Triton tentang gaya bahasa dari suatu puisi. Triton harus melaksanakan rintangan dari Remun. Setelah melaksanakan rintangan ini, Triton akan melanjutkan misinya pada MAP selanjutnya. Namun, Triton harus mengambil sebuah obor di tengah Oasis sebagai syarat masuk ke MAP selanjutnya. Pada bagian ini peserta didik diminta untuk memahami tentang gaya bahasa dalam puisi. Materi gaya bahasa dalam puisi diberikan oleh Raja Rough sebagai bekal pengetahuan di dalam MAP 6 ini. Setelah memahami tentang gaya bahasa dalam puisi, kemampuan peserta didik akan diuji. Peserta didik akan diberi pertanyaan oleh Tokoh Remun tentang gaya bahasa dalam puisi. Jika peserta didik menjawab dengan benar peserta didik akan diberi petunjuk oleh Remun untuk mengambil sebuah obor di tengah Oasis sebagai syarat akses untuk menuju MAP selanjutnya. Apabila salah menjawab pertanyaan, maka peserta didik diberi kesempatan memilih jawaban kembali dan seterusnya secara berulang-ulang sampai dengan menjawab dengan benar.



7. **MAP 7 (Ending):** Ksatria Triton sudah sampai di Negeri Alumus. Ksatria Triton menyampaikan pesan Raja Rough tentang bencana alam di beberapa negeri ini. Pada bagian ini pula, Pada MAP ini tokoh Raja Rough menyampaikan simpulan dari rintangan yang telah dilalui oleh tokoh utama/*player*. Dan, permainan berakhir. Pada bagian ini peserta didik diberikan simpulan di dalam permainan ini. Pada MAP 7/ending ini peserta didik kembali akan berikan pengetahuan tentang teks puisi secara keseluruhan. Dan, misi berakhir. Peserta didik dapat memilih menu mengakhiri permainan atau kembali mengulangi permainan dari awal.



Penggunaan media permainan edukasi *RPG* dalam pembelajaran teks puisi di kelas X SMA pada penelitian ini mencoba menyesuaikan dengan kebutuhan abad 21. Hal ini sejalan dengan pendapat Frydenberg & Andone dalam (Wijaya, Sudjimat, 2016:267) menjelaskan bahwa untuk menghadapi pembelajaran di abad 21 ialah setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, Penggunaan *RPG* yang diproyeksikan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital serta kemampuan berpikir kritis peserta didik

#### IV. SIMPULAN

Pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media permainan edukasi *Role Playing Game (RPG)* bagi peserta didik kelas X SMA efektif dengan nilai rerata pembelajaran sebesar 72,4. Pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media pembelajaran edukasi *RPG* terbagi menjadi 3 pembelajaran dan masing-masing pembelajar terdiri atas 2 bagian. Adapun nilai rerata dalam setiap pembelajaran teks

puisi yaitu; 66,5, 72,5, 75, 72, 72, 76,2. Dalam permainan ini, peserta didik didikan akan memainkan permainan petualangan yang menceritakan tokoh seorang Ksatria yang bernama Triton yang mendapatkan tugas dari Raja Rough untuk menyampaikan pesan penting kepada adiknya di Negeri Alamus. Raja Rough merupakan Raja dari Negeri Asgard. Raja Rough merupakan raja yang bijaksana dan cerdas dalam memahami keadaan alam. Suatu saat ia melihat tanda-tanda alam akan terjadinya bencana besar. Melihat tanda-tanda alam itu, Raja Rough memerintahkan ksatria Triton untuk menyampaikan pesan ini kepada adiknya di Negeri Alamus. Ketika Triton menjalankan tugasnya/misinya, Raja Rough berpesan agar ia dapat menjawab beberapa tantangan dari tokoh yang ditemui di setiap perjalanan menuju Negeri Alamus serta harus mencari nilai-nilai kebaikan dengan membantu seseorang. Rintangan atau tantangan dalam permainan ini berupa pengetahuan tentang suasana, tema, dan makna dalam teks puisi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dixon, P., & Bortolussi, M. (2011). The scientific study of literature: What can, has, and should be done. *Scientific Study of Literature*, 1(1), 59–71. <https://doi.org/10.1075/ssol.1.1.06dix>
- Dixon, P., & Bortolussi, M. (2016). Measuring literary experience. *Scientific Study of Literature*, 5(2), 178–182. <https://doi.org/10.1075/ssol.5.2.03dix>
- Engelstad, Audun. 2018. Playing the procedur’'s Game: Adaptation and the Question of Fidelity. Adaptation. doi:10.1093/adaptation/apx023
- Goudie, Sean X. 2017. Racial Capitalism and American Literary Studies in Web of Life. *American Literary History*. doi:10.1093/alh/ajx024
- Haagsman, Marjolein E., et.al. 2020. Pop-up questions within Educational videos: Effect on students’ learning. *Journal of Science Educational and Technology*. <https://doi.org/10.1007/s10956-020-09847-3>
- Hafid, A. 2011. Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana Vol 6 No. 2*
- Heinert, J. & Nancy L. Chick. 2017 Reacting in Literary Studies : Crossing the threshold form quality to meaning. *Art & Humanities in Hagher Education*. DOI: 10.1177/1474022216652766
- Ikonne Ugochi H. 2016. The Teaching of Literature : Approach and Methode. *International Journal of Education and Evaluation* ISSN 2489-0073 Vol. 2 No. 5. [www.iardpub.org](http://www.iardpub.org)
- Jacobs, A. M. (2016). The scientific study of literary experience. *Scientific Study of Literature*, 5(2), 139–170. <https://doi.org/10.1075/ssol.5.2.01jac>
- Kuiken, D. (2016). The implicit erasure of “literary experience” in empirical studies of literature. *Scientific Study of Literature*, 5(2), 171–177. <https://doi.org/10.1075/ssol.5.2.02kui>
- Lindell, Ingrid. 2020. Embracing the risk of teaching literature. *Educational Theory*.

- Ludewig, Julia. 2017. A look over the wall : Using the graphic novel *Druben!* To Teach linguistic, literary, Cultural, and visual skill. AATG.
- Magulod Jr. Gilbert Cabilangan M. 2018. Innovative Learning Tasks in Enhancing the Literary Appreciation Skills of Students. *SAGE Open* October-December 2018: 1–11
- McCarthy, K. S. & Susan R. Goldman. 2017. Cosntructing interpretive inferebces about literary text : The role of domain specific knowledge. *Elevier*. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.12.004>
- Meloche, A., et.al. 2020. Critical Literacy as a Lens for Stident’s Evaluation of Sources in an AP Word History Class. *The Social Studies*. Routledge. <https://doi.org/10.1080/00377996.2020.1727828>
- Miall, D. S. (2011). Science in the perspective of literariness. *Scientific Study of Literature*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.1075/ssol.1.1.01mia>
- Ming-Chaun Li & Chin-Chung Tsai. 2013. Game Based Learning in Science Education : A Review of Relevant Research. *Springer*. DOI 10.1007/s10956-013-9436-x
- Minot, Mark. 2019. Reflektive teaching, inclusive teaching and the teacher’s taks in the inclusive classroom: a literary investigation. *British Journal of Special Education*.
- Pramuditya, Surya Amami, dkk. 2017. *Game Edukasi RPG Matematika*. *EduMa* Vol. 6 No. 1 Juli 2017 ISSN 2086 – 3918
- Rainey, Emily C. 2016. Disciplinary literacy in English language Arts : Exploring the social and problem based nature of literary reading and reasoning. *Reading Reasearch Quarterly*
- Rainey, Emily C. & Scott Strom. 2017. Teaching Digital Literary Literacies in Secondary English Language Art. *Digital Leiteracies for Disciplinary Learning*.
- Riyanti, Asih, dan Inung Setyami. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Sastra Bagi Guru Bahasa Indonesia*. *Jurnal Retorika*, Volume 10, Nomor 2, Agustus 2017, hlm.106—11.
- Schrier, Karen. 2016. Designing role-playing video games for ethical thinking. *Education Tech Research Dev*. DOI 10.1007/s11423-016-9489-7
- So Jung Kim & Aluse C. Hachey. 2020 Engaging Preschoolers with Critical Literacy Through Counter-Storytelling : A Quality Case Study. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01089-7>
- Tomita, Kei. 2018. Does the visual appeal of instructional media affect learners’ motivation toward learning?. *AECT*. DOI 10.1007/s11528-017-0213-1
- Toomey, Michael, Xinhe Zhou, & Xin Yan. 2019. Examining the Effectiveness of Using Role-Play Simulations with Chinese Student in China. *Internasional Studies Perspectives*. doi: 10.1093/isp/ekz014
- Umar, A.D., & Maria, I.J. (2021). The Teaching of Potery thought Infomantion Technology System in Secondary Schools. *East African Scholars Journal of Education, Humanities and Literature*. 4(12). DIO. 10.36349/easjehl.2021.v04i12.006
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. 1(26), 263-278.