

**PENGEMBANGAN *E-BOOKLET* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DALAM MATERI TEKS CERITA PENDEK
UNTUK MENDUKUNG KETERAMPILAN BERPIKIR IMAJINATIF SISWA
KELAS XI MIPA SMAN 9 MALANG**

Dewi Wulandari

(*Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma*)

E-mail : 21701071022@unisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi karena minimnya sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu dilakukan pengembangan media pembelajaran *e-booklet* yang diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *Plomp*. Tahap penelitian meliputi fase (1) investigasi awal, (2) desain, (3) realisasi/konstruksi, (4) tes, evaluasi, revisi (5) implementasi. Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan keterampilan berpikir imajinatif siswa dalam memproduksi cerita pendek.

Kata Kunci: media pembelajaran, *e-booklet*, berpikir imajinatif, cerita pendek

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah yang bertujuan mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Triwiyanto dalam Suprpto, 2019: 125).

Mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 pada dasarnya mempelajari bermacam-macam teks. Pada pembelajaran berbasis teks ini, diharapkan siswa dapat memahami pengetahuan dan lebih terampil dalam menangkap makna, menyusun, menelaah, dan juga meringkas teks yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, (Werdiningsih, 2015: 114) mengemukakan tingkat penguasaan bahasa anak juga berperan penting dalam pemilihan dan penggunaan tipe serta variasi tipe strategi belajar. Salah satu faktor yang mendukung penguasaan bahasa anak adalah lama waktu belajar bahasa.

Dalam pembelajaran teks, kemampuan siswa dibentuk melalui pembelajaran berkelanjutan dengan pengetahuan tentang konteks, jenis teks, karakteristik, serta keterampilan siswa dalam menyajikan sebuah teks. Siswa diasumsikan mampu memahami teks setelah menguasai satu jenis teks, mulai dari tujuan sosial, aspek kebahasaan, struktur, hingga ketika siswa dihadapkan dengan jenis teks lain, siswa dapat mengenali dan berinteraksi dengan teks tersebut.

Pembelajaran menghasilkan atau menulis teks merupakan salah satu kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang memerlukan perhatian khusus. Ada beberapa penyebab terbatasnya keterampilan menulis siswa yang dipengaruhi dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang timbul dari dalam diri siswa. Diantara faktor internal yang mempengaruhi peserta didik yaitu, banyak peserta didik yang merasa sulit untuk memulai menulis karena kurangnya pengetahuan mengenai teks.

Terdapat pula pengaruh dari faktor eksternal berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi pola belajar mengajar di kelas, keterbatasan jumlah jam pelajaran, serta sarana pendukung pembelajaran menyusun teks cerpen secara mandiri yang terbatas. Saat ini pembelajaran menulis sangat jarang dilakukan dengan praktik, namun lebih banyak disajikan dalam bentuk teori. Hal inilah yang menyebabkan kurangnya kebiasaan atau minat menulis siswa sehingga tak jarang mereka merasa kesulitan untuk menuangkan idenya dalam tulisan. Tidak imbangnya keterampilan menulis dengan praktik juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurang terampilnya siswa dalam menulis.

Menciptakan siswa yang memiliki keterampilan baik dalam setiap materi pelajaran menjadi tugas yang sulit bagi setiap guru. Guru berperan dalam mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki dengan inovasi yang mendukung ide kreatif pembelajaran harus lebih mempermudah siswa dalam memahami suatu materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sebagai pelengkap bahan ajar yang dipakai di sekolah. Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan kualitas keterampilan menulis. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa “*e-booklet*” yang didesain semenarik mungkin untuk memikat minat belajar siswa.

Salah satu teks yang diajarkan kepada siswa dalam kurikulum 2013 adalah teks cerita pendek. Cerpen merupakan bagian dari prosa yang bentuk karya sastranya bersifat fiksi. Cerita pendek merupakan salah satu karya tulis fiksi yang mana cerita yang disajikan dalam cerita pendek bukanlah cerita yang benar-benar terjadi atau dengan kata lain bersifat fiktif atau khayalan. Cerita pendek ukurannya relatif pendek dan dapat dibaca dalam sekali duduk dan tidak memerlukan waktu banyak. Namun, tidak ada aturan yang pasti dan tidak ada kesepakatan di antara pengarang dan para ahli dalam menentukan ukuran seberapa pendeknya suatu cerpen (Nurgiantoro dalam Indra, 2017: 15).

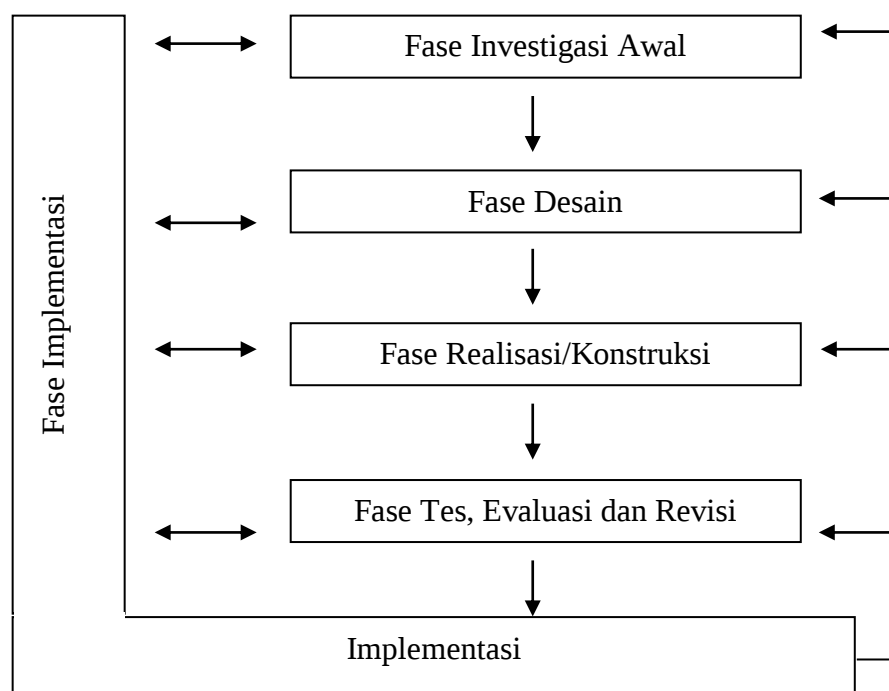
Dalam penelitian ini memilih teks cerita pendek karena beberapa alasan. Pertama, teks cerita pendek merupakan salah satu teks sastra yang diajarkan di Sekolah Menengah

Atas kelas XI. Kedua, teks cerita pendek membutuhkan penalaran yang kritis, logis, dan sistematis, sehingga merangsang kepekaan siswa terhadap tingkat kreatifitasnya. Ketiga, masih banyak siswa yang merasa kesulitan untuk menghasilkan teks cerita pendek.

Penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran dalam teks cerita pendek tersebut penting untuk dilakukan. Hal ini untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran memproduksi teks cerita pendek. Atas dasar tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan *e-booklet* sebagai media pembelajaran dalam materi teks cerita pendek di kelas XI SMA.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) yang didesain dengan mengacu pada model pengembangan *Plomp*. Menurut *Plomp* (dalam Lupojo, dkk, 2016: 7) penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan *Plomp* memiliki 5 tahapan yang menunjukkan keterkaitan yang akan menjadi langkah-langkah pengembangan yang praktis dan jelas. Kelima tahapan pengembangan model *Plomp* digambarkan dalam bagan berikut. Pengembangan pada model *Plomp* digambarkan pada bagan di bawah ini.



Bagan 1 Model Pengembangan *Plomp*

Pertama, fase investigasi awal (*preliminary investigation*), Istilah investigasi awal juga disebut analisis kebutuhan atau analisis masalah. Plomp dan van de Wolde (dalam Lupojo, 2016: 8) menyatakan investigasi unsur-unsur penting adalah mengumpulkan dan menganalisis informasi, mendefinisikan masalah dan merencanakan kegiatan selanjutnya. Pada fase ini peneliti berusaha mengumpulkan dan menganalisis informasi terkait dengan produk yang akan dikembangkan, mendefinisikan masalah, dan merencanakan kegiatan selanjutnya. Serta pada tahap ini peneliti mengidentifikasi hasil menulis cerpen siswa kelas XI tanpa menggunakan media yang dikembangkan.

Kedua, fase desain (*design*), kegiatan pada fase ini bertujuan untuk mendesain pemecahan masalah yang dikemukakan pada fase investigasi awal. Hasil fase ini adalah menghasilkan desain yang terbaik, atau merupakan pemecahan masalah yang berupa produk *e-booklet*.

Ketiga, fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*), fase ini merupakan tindak lanjut dari fase desain dengan merealisasikan gambaran yang diampaikan pada fase desain. Desain merupakan rencana tertulis atau rencana kerja dengan format titik keberangkatan dari tahap ini adalah pemecahan direalisasikan atau dibuat.

Keempat, fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*), pada fase keempat ini merupakan langkah untuk mengetahui bagaimana kualitas pengembangan produk, apakah dapat memecahkan masalah atau belum. Dibuktikan dengan kegiatan tes untuk menguji produk yang dikembangkan dapat membantuk proses pembelajaran secara maksimal atau masih perlu perbaikan.

Kelima, implementasi (*implementation*). fase terakhir setelah dilakukan evaluasi dan revisi pada produk yaitu mengimplementasikan pada situasi atau pembelajaran yang sesungguhnya. Namun dalam penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap uji coba kelayakan produk.

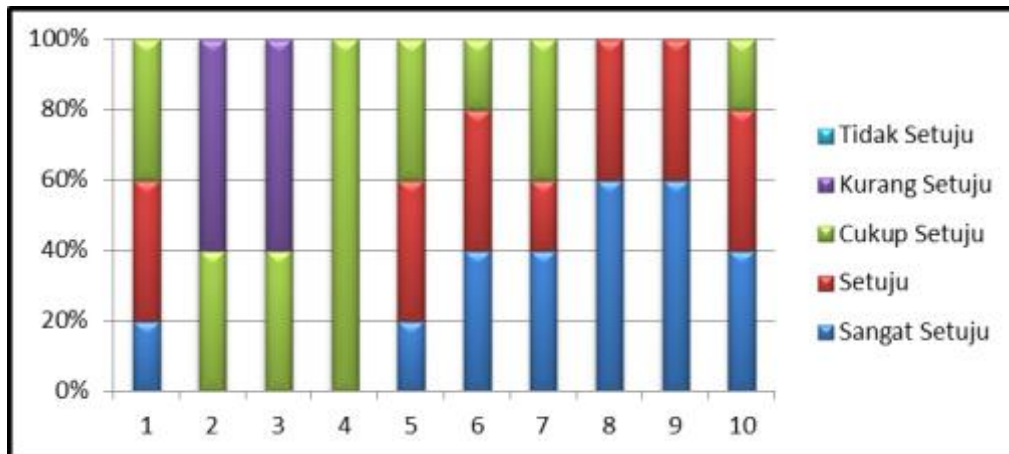
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Data hasil analisis kebutuhan ini dilakukan pada siswa kelas XI MIPA-5 SMA Negeri 9 Malang dan guru bidang studi Bahasa Indonesia SMAN 9 Malang. Ada empat macam hasil analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu: (1) analisis kebutuhan guru, yang didapatkan dari simpulan guru yang berpendapat setuju apabila diberikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar; (2) analisis kebutuhan siswa; (3) analisis

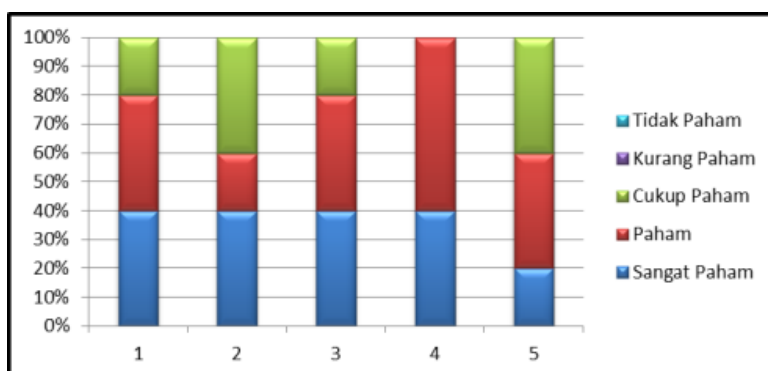
karakteristik; dan (4) analisis motivasi belajar siswa. Hasil analisis dipaparkan pada tabel berikut.

Grafik 1: **Grafik Analisis Kebutuhan Siswa**



Dalam analisis kebutuhan siswa ini terdapat 10 pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi cerita pendek. Analisis kebutuhan siswa ini dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan siswa sebelum peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung keterampilan berpikir imajinatif siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, diperoleh data bahwa dari 5 siswa 60% setuju apabila dalam pembelajaran memerlukan alat bantu atau media pembelajaran. Dengan hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memproduksi cerita pendek dengan lebih imajinatif.

Grafik 2: **Analisis Karakteristik Siswa**

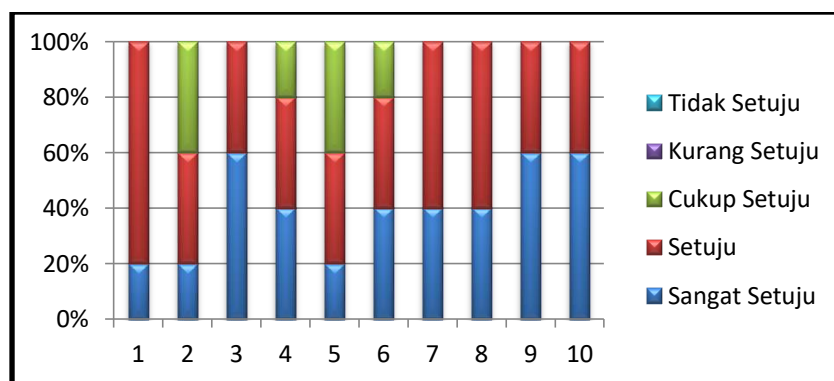


Pemahaman siswa terkait unsur-unsur pembangun cerita pendek baik. Terbukti sebanyak dua dari lima siswa menilai sangat paham unsur cerita pendek, dua siswa lainnya menilai paham, dan satu lainnya menilai cukup paham. Dengan presentase 40% sangat paham, 40% paham, dan 20% cukup paham unsur pembangun cerita pendek. Dari data

tersebut terlihat bahwa tidak seluruh siswa memiliki pemahaman yang tinggi terkait dengan unsur pembangun cerita pendek.

Karakteristik siswa dalam materi cerita pendek terlihat dari kemampuan mengidentifikasi suasana yang terkandung pada cerita pendek. Sebanyak dua siswa dengan persentase 40% menilai sangat paham dalam mengidentifikasi suasana yang terkandung dalam cerita pendek. Satu siswa dengan persentase 20% menilai paham dan dua siswa lainnya dengan persentase 40% menilai dirinya cukup paham dalam mengidentifikasi suasana yang terkandung dalam cerita pendek. Hal tersebut relevan dengan dengan pengetahuan siswa tentang unsur-unsur pembangun cerita pendek dengan nilai persentase pemahaman 40%.

Grafik 3: Hasil Analisis Motivasi Belajar Siswa



Dari hasil data analisis motivasi belajar siswa dalam materi cerita pendek akan terbantu apabila dalam proses belajar dilengkapi dengan media pembelajaran yang mendukung. Hal tersebut terlihat dari sebanyak 40% yang didapat dari penilaian dua siswa menilai sangat setuju dan 60% yang didapat dari tiga siswa yang menilai setuju.

Proses Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Plomp* yang terdiri dari lima fase yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi/konstruksi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, (5) fase implementasi.

Pertama, fase investigasi awal atau dikenal juga dengan istilah analisis masalah atau analisis kebutuhan. Dalam fase ini dilakukan pengumpulan dan mengidentifikasi masalah.

Kedua, fase desain. Pada fase ini bertujuan untuk mendesain pemecahan masalah yang dikemukakan pada fase investigasi awal. Fase desain pada penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Peneliti menentukan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir imajinatif siswa dalam

memproduksi cerpen melalui desain media berupa *e-booklet*. Pemilihan desain produk ini dipilih sebagai langkah untuk memudahkan siswa dalam mengaplikasikannya, terlebih dalam situasi pandemi yang menuntut untuk belajar dari rumah. Media pembelajaran ini berisi materi dan juga kumpulan *storyboard*.

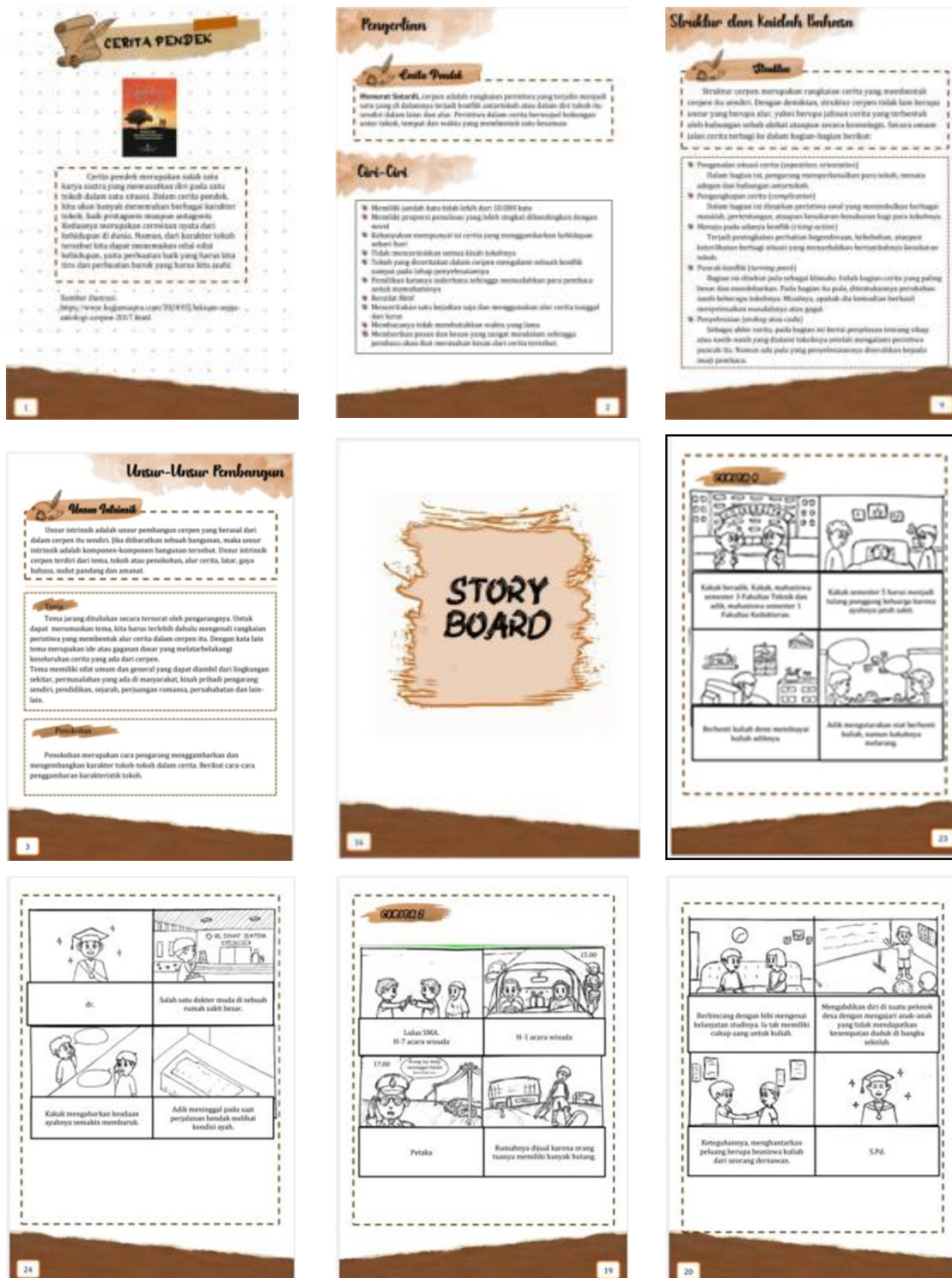
Pemilihan materi media pembelajaran berupa *e-booklet* yang dilengkapi dengan kumpulan *storyboard* mampu menjawab seluruh permasalahan atau analisis kebutuhan guru dan siswa. Alur dalam cerita pendek merupakan salah satu unsur terpenting dalam menulis cerita pendek. Dengan meningkatkan kualitas pemilihan alur diharapkan dapat menjawab tujuan yang ditetapkan yaitu mendukung keterampilan berpikir imajinatif siswa kelas XI MIPA-5 dalam memproduksi cerita pendek dengan media pembelajaran berbentuk *e-booklet*.

Ketiga, fase realisasi/konstruksi. Fase ini merupakan tindak lanjut dari fase desain dengan merealisasikan gambaran yang disampaikan pada fase desain. Pemilihan media pembelajaran yang direalisasikan yaitu berupa *e-booklet*. Media pembelajaran *e-booklet* memiliki peran dalam materi cerita pendek, di dalamnya berisi materi-materi khusus cerita pendek dan dilengkapi dengan kumpulan *storyboard* untuk mendukung keterampilan berfikir imajinatif siswa dalam menentukan alur saat memproduksi cerita pendek.

Keempat, fase tes, evaluasi, dan revisi. Dalam fase ini produk yang dikembangkan harus diuji dan dievaluasi dalam praktik. Setelah adanya produk, fase tes dilakukan untuk melihat keefektifannya dengan melihat perbandingan hasil menulis cerita pendek antara sebelum dan sesudah menggunakan produk. Fase evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan, memproses, dan menganalisis informasi secara sistematis, demi memperoleh nilai realisasi dari pemecahan. Fase evaluasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh para ahli, dan subjek penelitian. Dari hasil penilaian yang didapatkan, selanjutnya akan dilakukan revisi produk berdasarkan hasil evaluasi.

Kelima, fase implementasi. Setelah dilakukan fase evaluasi dan memperoleh produk yang valid dan efektif, selanjutnya dilakukan fase implementasi untuk digunakan pada situasi yang sebenarnya. Namun pada penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai pada tahap uji coba produk.

Berikut hasil pengembangan media pembelajaran *e-booklet*.



Gambar 1. Sistematika Penyajian Produk

Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji kelayakan produk pada penelitian pengembangan ini dilihat dari (1) efisiensi *e-booklet*, yang didapatkan dari penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi; dan (2)

keefektifan *e-booklet*, yang didapatkan dari penilaian siswa dari segi ketertarikan terhadap produk dan penilaian siswa dari segi keterbacaan terhadap produk.

Tabel 1. **Hasil Penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian Ahli Praktisi	Nilai Persentase yang didapat
1.	Kelayakan Isi	93,7%
2.	Bahasa	100%
3.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	75%
Nilai persentase		89,5%
Peredikat		Sangat Efisien
Ket: Layak dan perlu memperhatikan catatan		

Dari hasil validasi ahli materi, diketahui bahwa adanya kumpulan *storyboard* yang menjadi inti dari produk yang dikembangkan memiliki kesesuaian dan ketepatan terhadap informasi yang dibawanya. Gambar yang disajikan dalam produk mampu memberikan motivasi siswa dalam memproduksi cerita pendek. Adapun catatan yang diberikan validator yaitu menggunakan pernyataan kunci yang lebih padat dalam *story board* agar siswa dapat berpikir lebih kritis. Berdasarkan hasil penilaian dan beberapa catatan validator ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-booklet* dari segi materi mendapatkan nilai rata-rata persentase efisiensi produk 89,5% yang menunjukkan bahwa *e-booklet* sangat efisien dan layak diuji cobakan dengan memperhatikan catatan.

Tabel 2. **Hasil Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian Ahli Praktisi	Nilai Persentase yang didapat
1.	Ukuran Buku	100%
2.	Desain Sampul Buku (<i>Cover</i>)	97,2%
3.	Desain Isi Buku	90%
Rata-rata nilai persentase		95,7%
Peredikat		Sangat Efisien
Keterangan: Layak dan perlu memperhatikan catatan		

Dari hasil validasi ahli media, diketahui bahwa kesesuaian ukuran produk dengan materi yang disajikan sangat sesuai dan efisien sebagai media pembelajaran. Dalam desain sampul buku juga dinilai sangat efisien dan tidak berlebihan. Pada bagian desain isi buku, validator memberikan penilaian sangat sesuai terkait ilustrasi/gambar yang disajikan, serta ukuran dan jenis huruf yang digunakan tidak berlebihan. Adapun catatan yang diberikan oleh ahli media yaitu tampilan produk secara umum sudah menarik, namun pada *storyboard* dibuat lebih berwarna. Berdasarkan hasil penilaian dan beberapa catatan validator ahli media

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-booklet* mendapatkan nilai rata-rata persentase efisiensi produk 95,7% yang menunjukkan bahwa produk sangat efisien dan layak diuji cobakan dengan memperhatikan catatan.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Praktisi

No.	Aspek Penilaian Ahli Praktisi	Nilai Persentase yang didapat
1.	Isi dan Tujuan	66,6%
2.	Teknis	70,8%
Rata-rata		68,7%
Peredikat		Efisien
Ket: Layak digunakan dan perlu sedikit perbaikan		

Dari hasil validasi praktisi SMA Negeri 9 Malang. Diketahui bahwa dalam aspek isi dan tujuan *e-booklet* memiliki tingkat efisien atau kesesuaian dengan materi yang menjadi pokok bahasan yaitu materi cerita pendek. Pemilihan produk "*E-Booklet*" yang dilengkapi dengan *storyboard* dinilai ahli praktisi efisien dan relevan dengan isi materi yang disajikan. Lebih lanjut pada aspek teknis, ahli praktisi menilai kesesuaian sebagai media pembelajaran dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penilaian dan beberapa catatan validator ahli praktisi SMA Negeri 9 Malang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-booklet* efisien/sesuai. Dengan nilai persentase 68,7% dengan keterangan layak dan dapat diimplementasikan dalam materi cerita pendek dengan sedikit revisi.

Tabel 4: Hasil Penilaian Keefektifan *E-Booklet* ditinjau dari Angket Ketertarikan Siswa

Siswa	Nomor										Jumlah Skor	Nilai Persentase
	1`	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	Skor yang didapat											
I	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	36	90%
II	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	35	87,5%
III	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	32	80%
IV	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
V	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	36	90%
Rekapitulasi pemerolehan												
Jumlah keseluruhan												179
Rata-rata												35,8
Nilai persentase												89,5%
Predikat												Sangat efektif
Keterangan: sangat tertarik dan layak digunakan												

Berdasarkan tabel dan hasil penilaian keefektifan *e-booklet* dilihat dari ketertarikan dan respon siswa memperoleh skor rata-rata 35,8 dan nilai persentase 89,5% dengan predikat “sangat efektif”. Keefektifan *e-booklet* yang mendapatkan skor tertinggi pada pernyataan nomor 3, yaitu *story board* yang disajikan dalam *e-booklet* sangat membantu dalam memproduksi cerita pendek. Dan pernyataan nomor 8, yaitu *e-booklet* sangat praktis digunakan karena pemilihan media berupa *e-book* memudahkan untuk diaplikasikan. Berdasarkan hasil yang didapatkan siswa setuju bahwa dengan menggunakan *e-booklet* memproduksi cerita pendek tidak begitu sulit, karena *storyboard* yang disajikan dalam *e-booklet* sangat membantu dalam menulis cerita pendek. Terlihat dari 4 siswa menilai sangat setuju dan mendapatkan persentase 80%.

Tabel 5: Hasil Penilaian Keefektifan E-Booklet dari Segi Keterbacaan oleh Siswa

Siswa	Nomor								Jumlah Skor	Nilai Persentase
	1	2	3	4	5	6	7	8		
	Skor yang didapat									
I	4	4	4	4	3	4	3	3	29	90,6%
II	4	4	3	4	4	4	4	4	31	96,8%
III	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%
IV	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%
V	3	4	4	4	4	4	4	4	31	96,8%
Rekapitulasi										
Jumlah keseluruhan										155
Rata-rata										31
Nilai persentase										96,8%
Predikat										Sangat efektif
Keterangan: Sangat layak digunakan dan tidak perlu perbaikan										

Berdasarkan tabel data hasil penilaian keefektifan *e-booklet*, ditinjau dari angket keterbacaan dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata 31 dengan nilai persentase 96,8% sehingga memiliki predikat “sangat efektif”. Terlihat dua pernyataan yang mendapatkan nilai skor empat pada nomor 2, 4, dan 6. Pernyataan nomor 2 berbunyi “pengklasifikasian materi dalam media pembelajaran (*e-booklet*) membantu memudahkan siswa untuk memahami materi teks cerpen”. Pernyataan nomor 4 berbunyi “*storyboard* yang disajikan dapat membantu untuk memunculkan daya imajinasi. Dan pernyataan nomor 6 berbunyi “*story board* yang disajikan dalam *e-booklet* dapat diterima sebagai proses imajinatif dalam keterampilan menulis cerita pendek”. Seluruh siswa berpendapat sangat efektif penyajian *storyboard* dapat membantu untuk memunculkan daya imajinasi serta meningkatkan kualitas produksi cerita pendek.

Dari kedua angket tersebut dapat disimpulkan bahwa keefektifan media pembelajaran *e-booklet* untuk mendukung keterampilan berpikir imajinatif dinyatakan “sangat efektif”. Dengan pemerolehan nilai persentase 89,5% untuk ketertarikan terhadap *e-booklet* dan 96,8% untuk keterbacaan yang dinilai oleh siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Kajian Produk

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran dalam bentuk *e-book*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Plomp*. Terdapat lima fase yang dilakukan yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi/konstruksi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, (5) fase implementasi. Peneliti tidak melakukan hingga tahap implementasi, hanya pada tahap uji coba produk atau uji kelayakan saja.

Kelebihan dan Kelemahan Produk

Kelebihan produk yang dikembangkan yaitu (1) meningkatkan daya tarik siswa, (2) dapat membantu siswa dalam belajar mandiri, (3) membantu meningkatkan keterampilan imajinasi siswa dalam memproduksi cerita pendek, (4) menambah motivasi dan semangat siswa dalam belajar, khususnya materi teks cerita pendek, (5) media pembelajaran mudah diakses dan efektif digunakan. Adapun kelemahan dari produk yang dikembangkan yaitu (1) hanya fokus pada satu materi yakni cerita pendek, (2) tingkat keberhasilan menyampaikan informasi tergantung pada kemampuan siswa dalam menggunakan produk.

Desiminasi Produk

Desiminasi produk dilakukan di sekolah yang menjadi objek penelitian yaitu SMA Negeri 9 Malang. Adapun subjek penelitiannya yaitu siswa kelas XI MIPA-5 SMA Negeri 9 Malang. Penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan karakteristik siswa agar penyebarannya tepat sasaran dan bermanfaat.

Simpulan

Simpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu model penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan *Plomp*, namun penelitian hanya sebatas uji coba produk dalam kelompok kecil. Berdasarkan penilaian ahli materi dapat diketahui hasil rata-rata persentase validasi ahli materi yaitu 89,5% atau sangat efisien dan layak diuji cobakan dengan memperhatikan catatan, ahli media memberikan penilaian dengan rata-rata persentase 95,7% atau sangat efisien dan layak diujicobakan dengan memperhatikan catatan, serta ahli praktisi dengan rata-rata persentase 68,7% atau efisien serta layak digunakan dengan sedikit revisi.

Selanjutnya dilihat dari aspek ketertarikan siswa mendapatkan nilai persentase 89,5% atau sangat efektif, dan dari aspek keterbacaan mendapat nilai persentase 96,8% atau sangat efektif. Dari hasil penilaian dan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta ahli praktisi didapatkan kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung keterampilan berpikir imajinatif siswa, maka berikut saran dari peneliti: (1) Bagi Siswa, siswa kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 9 Malang dapat memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran ini sebagai alternatif sumber belajar secara mandiri baik di rumah atau pun di sekolah; (2) Bagi Guru, guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 9 Malang dapat memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran ini sebagai sumber belajar ataupun media pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran sehingga menjadi lebih variatif; (3) Bagi Pengembangan Lain, dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum yang digunakan di sekolah atau pengembangan materi pelajaran lainnya. Penelitian ini hanya melakukan uji coba produk dan uji kelayakan. Peneliti menyarankan untuk melakukan uji efektivitas produk dengan tahapan yang dipilih sebagai model. Subjek penelitian juga dalam kelompok kecil saja. Peneliti menyarankan untuk menambah subjek penelitian agar lebih maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Ma'ruf dan Nugrahani. 2017. *Pengkajian Sastra: Teori dan Aplikasi*. Surakarta: CV. Djiwa Amarta Press.
- Arzani, Sefila Osie. 2016. *Pengembangan Buku Panduan Penyusunan Teks Cerita Pendek Berdasarkan Teks Anekdota Untuk Siswa SMP*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (Online) Diunduh pada tanggal 7 Oktober 2020.
- Hanifah, dkk. 2020. *Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa*. Pakuan. Universitas Pakuan. (Online) Diunduh pada tanggal 30 Maret 2021.

- Hasanah, Ayu Devia Miftahul., dkk. 2018. Bahan Ajar IPS Berbasis Gambar sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, (Online)*, Vol. 3 No. 11 (jurnal.um.ac.id, diakses pada 11 Oktober 2020).
- Indra, Zulfan Ruvianto. 2017. *Pelaksanaan Pembelajaran Memproduksi Teks Cerita Pendek pada Siswa Kelas XI IBB Kurikulum 2013 SMA Negeri 2 Wonosobo*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (Online) Diunduh pada tanggal 8 Oktober 2020.
<https://core.ac.uk/download/pdf/132421454.pdf>
- Lupojo, Abdul Fahman. 2016. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. (Online) Diunduh pada tanggal 3 Desember 2020.
- Nuryatin, Agus dan Irawati, Retno Purnama. 2016. *Pembelajaran Menulis Cerpen*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Nurdiyantoro, Burhan. 1998. *Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rusydiah, Evi Fatimatur. *Media Pembelajaran (Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya. (Online) Diunduh pada 12 Oktober 2020.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Supraopto, Edi, dkk. 2019. *Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Animasi bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol.2 N0. 2 Oktober 2019. (Online) Diunduh pada tanggal 7 Oktober 2020
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Utami, Wisma Firanti. 2018. *Pengembangan Media Booklet Teknik Kaitan Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Saptosari Gunung Kidul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (Online) Diunduh pada 30 Maret 2021)
https://eprints.uny.ac.id/55023/1/13513241043_Wisma%20Firanti%20Utami%20BAB%20I-Lampiran.pdf

Werdiningsih, Dyah. 2015. “*Strategi Metakognisi Pembelajar Anak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Cakrawala Pendidikan”. Th. 2015 XXXIV. No. 1:114.

Wicaksono, Helmi. 2018. *Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi*. Malang: Universitas Islam Malang. (Online) Diunduh pada 12 Oktober 2020.