

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK Mendukung Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas XI Dalam memproduksi Cerpen di SMA Negeri 3 Malang

Heny Ima Dwi Cahyanti

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

E-mail : henyimac@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi dan saat ini manusia berada pada Revolusi Industri 4.0, membuat ranah pendidikan beralih dari kegiatan pembelajaran yang konvensional menjadi digital. Untuk itulah media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi menuntut guru untuk memfasilitasi belajar siswa secara digital, interaktif, menyenangkan, dan siswa mendapat pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa aplikasi untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa dalam hal ini pada kegiatan pembelajaran menulis cerpen. Tujuan pengembangan adalah untuk memperoleh analisis kebutuhan media, rancangan dan pengembangan media, dan uji kelayakan media. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan *R & D* dengan model yang diadaptasi dari 4-D, dengan tahapan: (1) analisis awal dan kebutuhan media, (2) merancang dan mengembangkan media, (3) uji kelayakan ahli dan revisi tahap I, (3) uji guru dan uji siswa, (4) revisi produk final, dan (5) diseminasi.

Kata Kunci: media pembelajaran, interaktif, *Articulate Storyline*, kemampuan metakognisi, cerita pendek

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti saat ini sangat berpengaruh pada berjalannya kehidupan manusia di berbagai aspek, salah satunya pada bidang pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi, maka perkembangan ilmu juga selaras dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pada bidang pendidikan, teknologi menjadi salah satu cara agar pesan pendidikan dapat tersampaikan kepada peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan ilmu dan hal baru yang bermakna (Firmadani, 2020).

Pada Revolusi Industri 4.0, media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena media tersebut dapat membantu guru saat proses pembelajaran dalam penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan (Indartiwi, 2020). Media interaktif dengan penggunaan teknologi akan sangat mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat dijadikan sebagai metode pendekatan untuk pembelajaran siswa generasi *millenial* yang dekat dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan pun beragam untuk berbagai mata pelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah berbasis teks. Hal tersebut terlampir dalam Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 (Ningsih, 2017). Pada jenjang SMA/MA dan SMK/MAK terdapat 15 jenis teks, salah satu diantaranya adalah teks cerpen. Cerita pendek adalah salah satu jenis karya sastra berbentuk prosa pendek, yang memiliki tujuan untuk mengekspresikan perasaan yang dialami oleh penulis atau menyalurkan persoalan yang ada di tengah masyarakat yang membebani pikiran orang lain ataupun penulis sendiri (Nurgiyantoro, 2015). Pada pembelajaran berbasis teks, tentu melibatkan proses dimana guru membantu siswa dalam memproduksi teks dan secara bertahap dan mengurangi bantuan tersebut sampai siswa mampu memproduksi teks sendiri. Namun dengan kondisi seperti saat ini, dimana pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, maka peran media diperlukan untuk membantu siswa dalam pembelajaran cerpen yang hasil produk belajarnya berupa karya tulis sastra (cerita pendek).

Namun sayangnya, realita yang ditemui di masyarakat terkait pembelajaran menulis cerita pendek diantaranya nilai rata-rata siswa pada kemampuan menulis cerpen berada

di bawah kriteria ketuntasan minimal. Selama ini pembelajaran menulis cerpen di sekolah tidak menarik minat siswa karena siswa memiliki anggapan bahwa menulis cerpen merupakan hal yang sulit (Widyastuti, 2012). Pada penelitian yang dilakukan oleh Wardiah (2016: 92) menyebutkan bahwa rendahnya kemampuan menulis teks cerpen pada peserta didik disebabkan oleh; (1) guru tidak menemukan strategi pembelajaran yang pas untuk meningkatkan kemampuan menulis pada pembelajaran menulis teks cerpen, (2) guru hanya meniginkan hasil akhir dari kinerja siswa tanpa memperhatikan proses kerja yang dilakukan, (3) suasana dalam pembelajaran cenderung formal sehingga siswa tidak nyaman untuk berpikir kreatif.

Fakta tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh *PISA* terhadap kemampuan literasi (matematika, sains, dan bahasa) siswa dari berbagai dunia. Pada tahun 2012 pada peringkat ke-64 dari 65 negara. (Harisusilo, 2019). Pada riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State Univesity* pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca (Huriyah, 2016). Senada dengan itu, menurut data UNESCO, minat literasi masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, yakni 0,001%, yang artinya dari 1000 orang, hanya ada 1 orang yang rajin membaca (Evita, 2020, dalam situs kominfo.go.id).

Pada kegiatan pembelajaran menulis cerita pendek, selain siswa perlu menguasai beberapa keterampilan bahasa, siswa perlu menguasai beberapa kemampuan yang terkait dengan menulis. Saat kegiatan menulis cerpen, siswa diminta untuk: (1) dapat berpikir kreatif, untuk dapat menemukan ide cerita sebagai dasar menulis cerpen, (2) dapat mengambil keputusan, saat menentukan karakter tokoh, setting cerita, dsb, (3) dapat berpikir kritis, saat menentukan permasalahan yang ditimbulkan dalam cerpen dan memberikan solusi permasalahan, serta (4) dapat memecahkan masalah pada proses belajar menulis cerpen. Keempat kemampuan tersebut dikategorikan pada kemampuan metakognisi. (Pannen, dalam Yamin 2013:33).

Metakognisi berperan sangat penting bagi peserta didik, yakni berguna untuk mendapatkan pemahaman yang maksimal dalam proses belajar dan mendapatkan hasil belajar maksimal (Ramlawati, 2019). Metakognisi sangat berperan penting dalam hal pemahaman dan penggunaannya selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik, dimana dapat membantu individu dalam mengawasi apakah dirinya berproses pada jalur yang benar (Ramli, 2015). Hal ini membantu peserta didik mendapatkan *feedback* atau umpan balik secara pribadi mengenai progres belajarnya. Banyak sekali penelitian yang memberdayakan kemampuan metakognitif dalam berbagai pembelajaran. Pun sudah banyak upaya yang dilakukan pendidik maupun peneliti untuk memperbaiki kemampuan siswa yang berkaitan dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, masalah terkait pemberdayaan kemampuan metakognitif pada pembelajaran bahasa Indonesia masih banyak yang belum meneliti. Pembelajaran yang dilakukan selama ini belum membelajarkan siswa agar memiliki kemampuan untuk berpikir dan menyadari apa yang telah dipelajarinya, mengupayakan dan memberdayakan siswa untuk berpikir kreatif dan antusias, serta termotivasi mengetahui apa yang dipelajarinya melalui pelibatan aktivitas belajar, baik hal tersebut dalam memecahkan masalah nyata dalam kehidupannya atau merangsang peserta didik untuk tanggap pada permasalahan di sekitar (Susilo, 2007, dalam Werdiningsih, 2015).

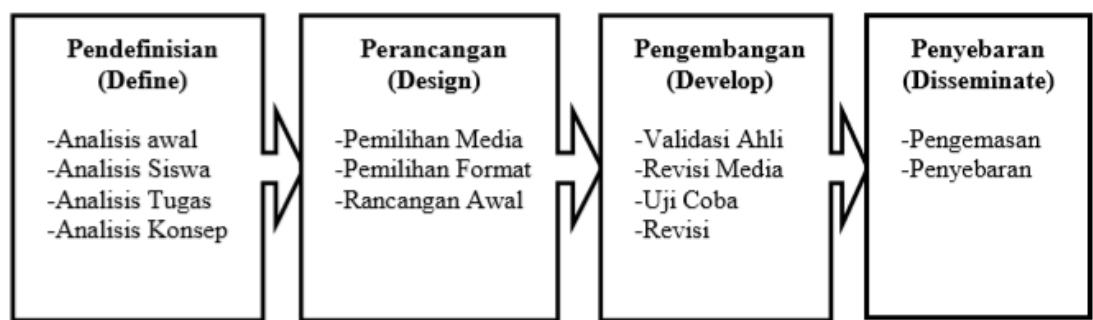
Implementasi model pengintegrasian strategi belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperkirakan dapat membantu meningkatkan kemampuan metakognitif peserta didik. Kemampuan metakognitif yang dimiliki seorang peserta didik dapat diberdayakan melalui pelatihan strategi-strategi belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Jika peserta didik telah memiliki metakognisi, maka akan dengan baik menggunakan strategi metakognitif. Peserta didik yang mampu dengan baik menggunakan strategi metakognitif akan menjadi pembelajar yang mandiri (Werdiningsih, 2015). Dengan pembahasan serupa pada penelitian lain yang dilakukan oleh Werdiningsih (2011:3) menyebutkan bahwa 53,125% siswa sangat setuju apabila modul pembelajaran Bahasa Indonesia di dalamnya disusun berdasarkan strategi metakognitif, sehingga siswa dapat memahami tujuan belajar bahasa, perencanaan, akses

pembelajaran, dan evaluasi dari hasil belajarnya. Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia dengan mengintegrasikan strategi metakognitif terbukti berperan dan berpeluang memberdayakan kemampuan metakognisi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan strategi metakognitif di dalamnya sebagai alat penunjang proses pembelajaran selain media yang digunakan di sekolah. Tujuan khusus yang ingin dicapai yaitu untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan sehingga dengan hasil yang didapatkan dapat membantu kemampuan metakognisi siswa dalam menulis dengan bantuan media tersebut, agar kualitas keterampilan menulis cerita pendek yang dihasilkan menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa aplikasi yang dibuat dengan bantuan program *Articulate Storyline*, yang didesain sesuai dengan karakteristik siswa *millennial*, agar siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar menulis cerpen.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) yang didesain dengan mengacu pada model pengembangan *4-D*. model pengembangan *Four D Models* (4D) dari Thiagarajan (1974:6), yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Tahapan tersebut digambarkan pada skema berikut.



Gambar 1. Skema Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model 4D

Pertama, pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan analisis awal, dengan tujuan untuk mencari tahu kebutuhan media yang diperlukan bagi siswa dan guru, latar belakang siswa jurusan MIPA, kemampuan metakognisi siswa, dan kemampuan menulis cerpen yang dihasilkan oleh siswa. Hasil dari analisis inilah yang kemudian dijadikan ide dasar dalam perancangan media yang akan dikembangkan.

Kedua, pada tahap perancangan, peneliti melakukan pemilihan media yang akan digunakan untuk mengembangkan media. Peneliti memilih media pembelajaran yang praktis dan dapat digunakan kapan saja, serta dapat diakses secara digital, yakni berupa aplikasi yang pembuatannya dilakukan dengan bantuan program *Articulate Storyline*. Selanjutnya peneliti mulai melakukan perancangan pada media yang nantinya akan dijadikan aplikasi.

Ketiga, pada tahap pengembangan, rancangan aplikasi yang sudah dibuat diberi nama draft I, yang kemudian diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan validasi oleh ahli adalah untuk mendapatkan perbaikan sebelum media diujicobakan ke guru dan siswa. Setelah mendapat saran perbaikan, peneliti melakukan revisi yang kemudian tahap berikutnya melakukan uji coba ke guru dan siswa untuk mendapatkan respon kelayakan media. Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh siswa dan guru, saran perbaikan media yang didapatkan direvisi, sehingga menjadi produk final. *Keempat*, setelah melakukan tahapan uji coba untuk mendapatkan respon kelayakan media dan revisi produk final, produk media yang dikembangkan disebarkan ke sekolah yang bersangkutan dan *e-learning* Universitas Islam Malang.

Adapun sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI B3 MIPA SMA Negeri 3 Malang sebanyak 20 siswa dan satu guru Bahasa Indonesia melalui teknik sampel *Simple Random Sampling*. Penelitian ini memperoleh data dengan cara melakukan observasi berperanserta, menyebarkan angket, dan dokumentasi untuk memperoleh nama lengkap siswa. Instrumen pengumpul data terdiri dari empat angket, diantaranya: (1) angket untuk menggali data metakognisi siswa saat mempelajari teks cerpen, (2) angket analisis kebutuhan untuk guru dan siswa, (3) angket validasi ahli, dan (4) angket respon guru dan siswa terhadap media. Hasil data yang didapat berupa data kualitatif untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran dengan kategori sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju dan data kuantitatif yang diperoleh dengan memberikan skor berdasarkan skala *Likert*. Hasil data diubah menjadi presentase skor yang kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan media berupa data kualitatif deskriptif dengan menggunakan kaidah pada tabel 1. Uji coba produk kepada siswa dilakukan ke 20 orang kan hanya sampai tahap uji kelayakan saja dikarenakan keterbatasan waktu.

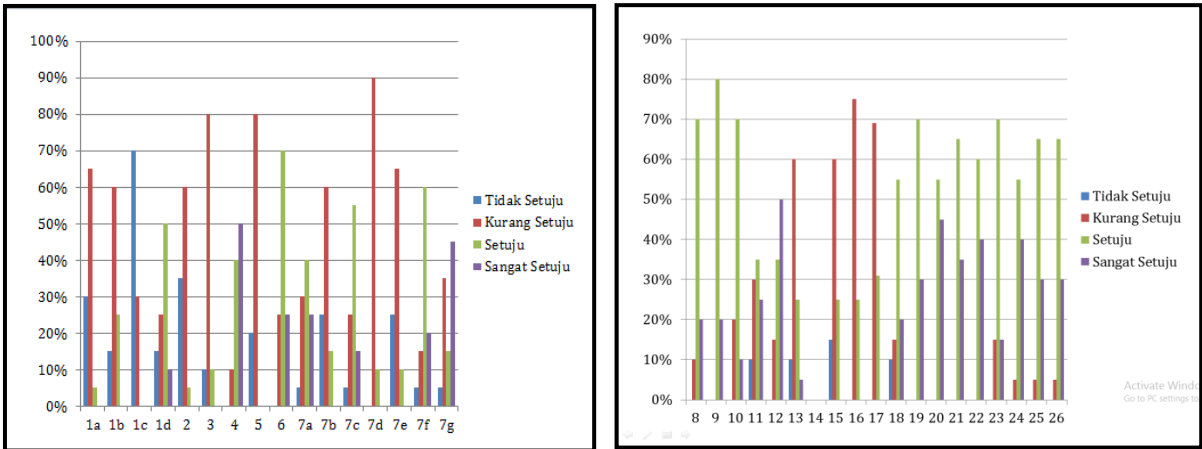
Tabel 1. **Presentase Kelayakan dan Kriteria Interpretasi Media**

No	Presentase Kelayakan	Kriteria Interpretasi
1.	0-20	Sangat Rendah
2.	21-40	Rendah
3.	41-60	Cukup Tinggi
4.	61-80	Tinggi
5.	81-100	Sangat Tinggi

(Sumber: Sukardi, 2009: 146)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Analisis Kebutuhan

Data hasil analisis kebutuhan ini dilakukan pada siswa kelas XI B3 MIPA sejumlah 20 siswa dan guru bidang studi Bahasa Indonesia SMA Negeri 3 Malang. Ada tiga macam hasil analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu: (1) analisis kebutuhan siswa; (2) analisis kebutuhan guru, yang diperoleh simpulan bahwa guru bersedia dan mendukung apabila adanya media interaktif yang membantu pembelajaran cerpen dan (3) analisis kemampuan metakognisi siswa.

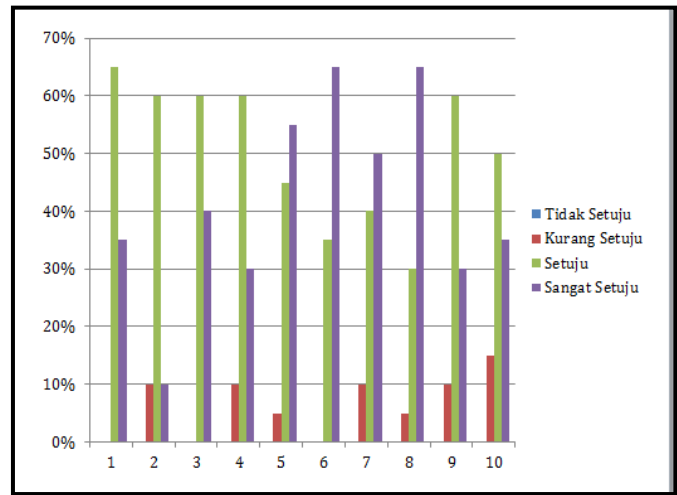


Grafik 1. **Grafik Analisis Kebutuhan Siswa**

Pada grafik 1 analisis kebutuhan siswa terdapat 26 pertanyaan dengan nomor 1-7 berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi cerita pendek dan nomor 8-26 terkait media yang digunakan di sekolah dan kebutuhan media yang diinginkan. Analisis kebutuhan siswa ini dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan siswa sebelum

peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan metakognisi siswa dalam menulis cerpen. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, diperoleh data bahwa 96,25% siswa setuju apabila dalam pembelajaran menulis cerpen memerlukan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Rohani (2019), bahwa sebagai pendidik perlu memerhatikan aspek dalam proses pembelajaran salah satunya penggunaan media yang tepat, menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa, agar konsep-konsep yang diterima dan diolah oleh siswa menjadi pengalaman baru yang bermakna. Oleh karenanya dapat disimpulkan bahwa perlunya media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk menunjang kemampuan metakognisi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen.

Grafik 2: Analisis Kemampuan Metakognisi Siswa



Analisis kemampuan metakognisi siswa ditujukan untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi cerpen dan merancang proses belajarnya sendiri. Hasil dari analisis metakognisi siswa akan dibandingkan dengan teks cerpen yang dihasilkan oleh siswa saat penugasan. Dari hasil di atas diperoleh bahwa kemampuan metakognisi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen saat pembelajaran jarak jauh dapat dikatakan **Cukup Baik**. Namun jika dibandingkan dengan hasil teks cerpen siswa, sebanyak 10% dari 20 siswa yang teks cerpennya sesuai dengan kriteria penilaian: memiliki ide cerita yang unik, pengembangan karakter tokoh yang unik, alur cerita yang jelas dan tidak terburu-buru, penggunaan gaya bahasa tepat, serta unsur pembangun cerpen lengkap. Sebanyak 55% siswa menghasilkan teks cerpen dengan kategori **Cukup**, dan 35% siswa menghasilkan teks cerpen yang pada kategori **Kurang** dan tidak memenuhi syarat penulisan cerpen berdasarkan unsur pembangunnya. Melihat hasil data dan perbandingannya dengan tugas portofolio siswa, maka siswa perlu mengasah kemampuan metakognitifnya dalam pembelajaran menulis cerpen. Merujuk dari pernyataan yang disampaikan oleh Lidinillah (2010), dengan menggunakan strategi metakognitif, siswa akan mampu mengontrol kelemahan diri dalam belajar dan kemudian memperbaiki kelemahan tersebut; siswa dapat menentukan cara belajar yang tepat sesuai dengan kemampuannya sendiri; siswa dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam belajar baik yang berkaitan dengan soal-soal yang diberikan oleh guru atau masalah-masalah yang timbul berkaitan dengan proses pembelajara ; dan siswa dapat memahami sejauhmana keberhasilan yang telah ia capai dalam belajar. Dengan begitu, jika kemampuan metakognisi siswa terasah, maka akan berdampak pada produk teks cerpen yang dihasilkan.

Dari hasil data analisis kemampuan metakognisi, siswa akan terbantu apabila dalam proses belajar dilengkapi dengan media pembelajaran yang mendukung kemampuan metakogsisinya. Hal tersebut juga dilihat segi kebutuhan media sebanyak 63% yang didapat dari 12 siswa menilai setuju dan 33,25% dari 8 siswa menilai sangat setuju.

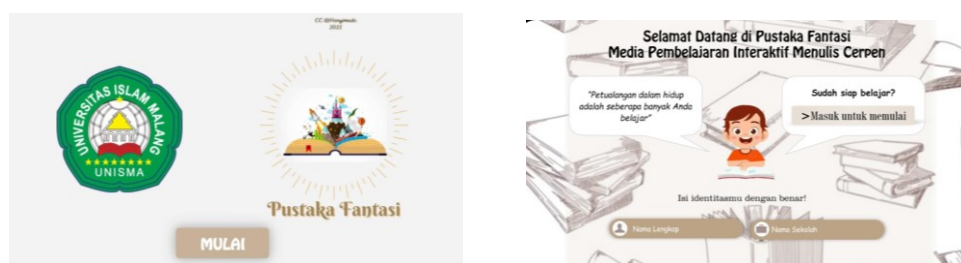
Proses Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *4D* yang terdiri dari empat tahap yaitu (1) tahap pendefinisian, (2) tahap perancangan, (3) tahap pengembangan, dan (4) tahap penyebaran.

Pertama, tahap pendefinisian atau dikenal juga dengan istilah analisis masalah atau analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan identifikasi masalah. *Kedua*, tahap perancangan. Pada tahap ini bertujuan untuk mendesain media berdasarkan pemecahan masalah yang ditemukan pada tahap pendefinisian. Tahap pada penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Peneliti menentukan media pembelajaran untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa dalam memproduksi cerpen melalui desain media aplikasi berjudul “Pustaka Fantasi” dengan bantuan program *Articulate Storyline*. Pemilihan desain produk ini dipilih sebagai langkah untuk memudahkan siswa dalam penggunaannya, terlebih pada situasi pandemi seperti saat ini yang mana pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Media pembelajaran ini berisi materi dengan kolaborasi berupa teks, video, audio, dan animasi, juga dilengkapi latihan terbimbing dan evaluasi. Pemilihan materi media pembelajaran berupa aplikasi yang diluncurkan dengan bantuan program *Articulate Storyline* mampu menjawab seluruh permasalahan atau analisis kebutuhan guru dan siswa.

Pengintegrasian strategi metakognitif menurut penelitian yang dilakukan oleh Mursinah (2013), adalah sebagai berikut: (1) memusatkan pembelajaran; (2) perencanaan belajar (menentukan tujuan dan sasaran); dan (3) mengevaluasi pembelajaran. Merujuk teori tersebut, pengintegrasian strategi metakognitif ke dalam aplikasi “Pustaka Fantasi” sebagai media pembelajaran menulis cerpen dapat membantu siswa untuk menentukan tujuan belajarnya, merancang kegiatan belajar, memahami dan memiliki target apa yang harus dilakukannya, melatih diri untuk menulis, dan mengevaluasi diri dari proses belajar yang dilakukan. Format atau produk luaran yang dipilih untuk dihasilkan ada 3 macam, yakni: (1) berupa aplikasi yang dapat diakses pada perangkat seperti gawai atau tablet, (2) berupa tautan web, yang dapat diakses pada segala perangkat, termasuk Laptop/PC, dan (3) berupa SCORM yang dapat diunggah ke *e-learning*.

Ketiga, tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tindak lanjut dari tahap perancangan dengan merealisasikan rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan. Pemilihan media pembelajaran yang direalisasikan yaitu berupa aplikasi dengan judul “Pustaka Fantasi” yang dapat diakses pada berbagai perangkat. Media pembelajaran “Pustaka Fantasi” memiliki peran untuk menjelaskan materi dan konsep cerita pendek, di dalamnya berisi materi-materi cerita pendek berupa hakikat, struktur, unsur pembangun, dan konsep serta tips menulis cerpen. Dilengkapi dengan latihan terbimbing dan evaluasi diri agar siswa dapat mengetahui kemampuan menulisnya dan dapat memanfaatkan kemampuan metakognisinya dengan baik. Setelah produk dihasilkan, diuji kelayakannya kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan perbaikan. Hasil dari perbaikan media akan diluncurkan kembali dalam rangka diujicobakan kepada guru dan siswa untuk mendapatkan respon kelayakan media. Setelah mendapat saran perbaikan, media direvisi menjadi produk final yang siap disebar. Berikut pada gambar 2a-2j ditampilkan hasil rancangan produk yang telah dikembangkan.

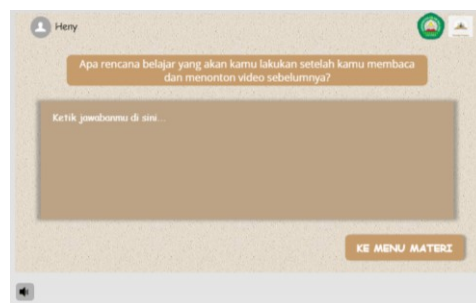
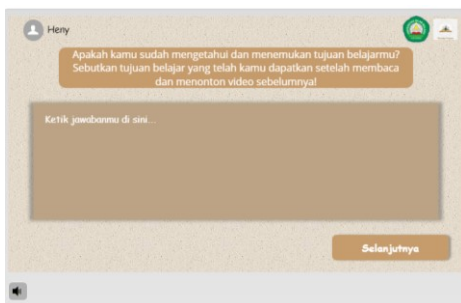


Gambar 2a dan 2b. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 2c dan 2d. **Tampilan Laman Stimulus**

Setelah siswa mengunduh dan membuka aplikasi “Pustaka Fantasi”, siswa memasuki laman awal dan mengisi identitas yang ditunjukkan pada gambar 2a dan 2b. Kemudian pada halaman selanjutnya siswa disuguhkan halaman bacaan teks yang berada di sekitar gambar (gambar 2c) dan video pada laman selanjutnya (gambar 2d) yang merupakan bagian stimulus. Laman stimulus ini diciptakan untuk menggugah rasa keingintahuan siswa dan gairah siswa untuk menulis teks cerpen. Dilanjutkan pada gambar 2e dan 2f yang merupakan salah satu strategi metakognitif yang diintegrasikan pada media yang membuat siswa secara sadar menentukan rancangan dan tujuan belajarnya. Hal ini merujuk dari teori Özsoy & Ataman (2017) dengan kesadaran individu dari proses berpikirnya sendiri dan kemampuannya untuk mengendalikan proses berpikirnya akan menentukan bagaimana hasil belajarnya nanti (dalam Hendi, dkk, 2020). Siswa dapat menuju ke halaman selanjutnya apabila telah mengisi laman pertanyaan tersebut.



Gambar 2e dan 2f. **Laman Rencana dan Tujuan Belajar Siswa**

Setelah siswa mengisi laman rencana belajar dan tujuan belajarnya, siswa dapat mengakses menu materi seperti pada gambar 2g. Pada bagian ini, siswa yang secara sadar menemukan rencana dan tujuan belajarnya tentu membutuhkan berbagai informasi terkait menulis cerpen. Merujuk dari jurnal penelitian Tabrani (2018:31), bahwa “sebagai usaha untuk menumbuhkan minat membaca dan apresiasi para guru sastra hendaklah kita tidak melarang para siswa untuk membaca novel jenis apapun, karena masalah itu akan dapat disikapi oleh para siswa sendiri sejalan dengan bertambah wawasan dan meningkatnya apresiasi mereka terhadap karya sastra. Semakin luas wawasan seseorang dan semakin tinggi tinggi apresiasinya, semakin selektif dan mendalam pula tuntutan seseorang dalam menentukan bahan bacaannya”. Dari kutipan pernyataan tersebut, adanya penyajian materi dan contoh teks mengenai cerpen ini membantu menunjang pemahaman siswa dan memperluas wawasan siswa mengenai cerpen. Di dalam aplikasi ini disajikan juga tips untuk menyajikan teks cerpen, seperti bagaimana menentukan tema, mengembangkan karakter tokoh, memaparkan setting, membuat paragraf pembuka, dll.

Strategi metakognitif selanjutnya yang diintegrasikan pada aplikasi adalah dengan menyediakan laman untuk memberi kesempatan pada siswa berlatih secara mandiri untuk menulis seperti pada gambar 2h. Laman latihan terkoneksi dengan *Google Formulir*, jadi apabila siswa meng-klik tugas, maka akan diarahkan ke laman *Google Formulir*, yang mana di dalamnya telah tersaji perintah-perintah penugasan. Guru dapat mengecek siswa yang sudah mengumpulkan tugas pada laman *Gform* tersebut. Dalam hal ini guru juga dapat

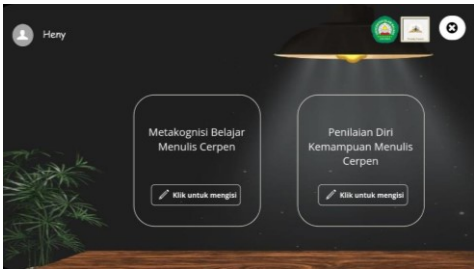
mengombinasikan aplikasi ini dengan *platform* pembelajaran lainnya yang dapat membantu memudahkan konsultasi tugas.



Gambar 2g. Laman Menu Materi



Gambar 2h. Laman Tugas/Latihan



Gambar 2i. Laman Penilaian Diri



Gambar 2j. Laman Tes

Tidak hanya laman yang menyediakan latihan siswa, disajikan juga laman seperti pada gambar 2i, yang mana memberikan kesempatan siswa untuk mengevaluasi dirinya sendiri dengan mengisi form penilaian diri yang terkoneksi dengan laman *Google Formulir*. Selanjutnya pada gambar 2j, yakni laman untuk menguji pemahaman siswa. Pada laman ini disajikan 15 butir pertanyaan pilihan ganda terkait materi cerpen yang telah disajikan pada menu masing-masing materi. Di akhir tes kemampuan diri, siswa dapat mengetahui berapaskor yang didapat dan dapat mencetak hasil skor dalam bentuk pdf, untuk dilaporkan ke guru. Adanya laman ini bertujuan agar siswa setelah melaksanakan rencana belajarnya dapat mengevaluasi diri agar kesalahan yang ia temui selama proses belajar dapat diperbaiki dan ditingkatkan kemampuannya.

Keempat, tahap penyebaran. Hasil media final yang telah diperbaiki disebarkan terutama kepada sekolah yang menjadi tempat penelitian, dan kepada lembaga lain yang membutuhkan, seperti universitas dan lembaga sekolah lainnya.

Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji kelayakan produk pada penelitian pengembangan ini dilihat dari (1) kelayakan aplikasi, yang didapatkan dari penilaian ahli materi dan ahli media; dan (2) kelayakan media aplikasi, yang didapatkan dari penilaian guru dan siswa dari aspek kegrafikan dan kemudahan penggunaan.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Skor	Presentase Skor
1.	Kesesuaian Materi	28	100%
2.	Kesesuaian Bahasa	12	100%
Rata-rata Skor		100%	
Predikat Sangat Tinggi Kelayakannya			

Berdasarkan hasil respon pertanyaan validator pada tabel 2, diperoleh hasil validasi dengan rata-rata dari uji kelayakan materi yang sebesar 100%, yang mana jika dikonversikan pada kriteria interpretasi, akan didapatkan hasil bahwa materi yang digunakan **Sangat Tinggi** kelayakannya. Kesimpulan yang didapat dari validasi materi, ahli materi menyatakan bahwa materi valid tanpa revisi. Hasil data ini sesuai dengan teori yang merujuk pada pernyataan

Hendrawanto, 2017) bahwa kelayakan materi ajar dilihat dari aspek kelayakan kebahasaan dan kelayakan isi (materi). Aspek mengenai kebahasaan ini perlu memerhatikan keterbacaan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi. Sedangkan pada kelayakan materi, kriteria materi ini harus spesifik, jelas, akurat, dan mutakhir (dari segi penerbitan). Selain itu, hal lain yang harus menjadi perhatian adalah informasi yang disajikan tidak mengandung makna bias; kosakata, struktur kalimat, panjang paragraf, dan tingkat kemenarikan disesuaikan dengan minat dan kognitif siswa. Adapun perincian materi harus memerhatikan keseimbangan pada penyebaran materi di tiap subbabnya, baik bekenaan dengan pengembangan makna dan pemahaman, pemecahan masalah, pengembangan proses, latihan dan praktik, dan tes keterampilan maupun pemahaman. Menurut ahli materi, materi pada aplikasi ini sudah memenuhi aspek-aspek yang telah disebutkan.

Tabel 3. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

No.	Aspek	Skor	Presentase Skor
1.	Desain Tampilan	47	98%
2.	Audio	12	100%
3.	Video	12	100%
4.	Animasi	16	100%
5.	Kemudahan Penggunaan	11	98%
Rata-rata Skor		99,2%	
Predikat: Sangat Tinggi Kelayakannya			
Catatan: Tombol gulir lebih diatur agar mudah digunakan, untuk pengoperasian awal sedikit bingung. Ukuran huruf spasi lebih diatur agar tidak terlalu rapat dan penuh.			

Dari skor perhitungan ahli media yang didapat berdasarkan tabel 4.2, hasil rata-rata yang diperoleh dari uji kelayakan media yang dikembangkan sebesar 99,2%, yang mana jika dikonversikan pada kriteria interpretasi, akan didapatkan hasil bahwa media yang dikembangkan **Sangat Tinggi** kelayakannya. Kesimpulan yang didapat dari validasi media, ahli media menyatakan bahwa media valid tanpa revisi. Namun ahli media memberikan catatan agar media yang dikembangkan lebih baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Purwono (2008) terkait kelayakan media dilihat dari aspek kegrafikan yang meliputi tampilan unsur tata letak, paduan warna yang tepat dan kontras, ukuran dan jenis huruf yang digunakan, serta kreatif dan dinamis.

Tabel 4. Hasil Uji Guru terhadap Materi

No.	Aspek	Skor	Presentase Skor
1.	Kesesuaian Materi	22	83,3%
2.	Kesesuaian Bahasa	10	79%
Rata-Rata Skor		81,15%	
Predikat Sangat Tinggi Kelayakannya			

Dari skor yang didapat berdasarkan tabel 4.3, diperoleh hasil rata-rata yang diperoleh dari uji kelayakan materi sebesar 81,15%, yang mana jika dikonversikan pada kriteria interpretasi, akan didapatkan hasil bahwa materi yang digunakan **Sangat Tinggi** kelayakannya. Kesimpulan yang didapat dari validasi materi, guru menyatakan bahwa materi valid tanpa revisi. Hal ini sesuai dengan pernyataan oleh Hendrawanto (2017) mengenai kelayakan materi yang telah diuraikan sebelumnya, namun guru menilai bahwa kebahasaan yang digunakan pada aplikasi perlu dipadupadankan dengan bahasa tidak resmi. Peneliti menjadikan masukan ini sebagai pertimbangan revisi dengan memasukkan bahasa tidak resmi pada video pembelajaran yang ada di dalamnya.

Tabel 5. Hasil Uji Guru terhadap Media

No.	Aspek	Skor	Presentase Skor
1.	Desain Tampilan	41	85%
2.	Audio	9	75%
3.	Video	9	75%
4.	Animasi	13	81%
5.	Kemudahan Penggunaan	9	75%
Rata-rata Skor		78,2%	
Predikat Tinggi Kelayakannya			
Catatan: Bisa jadi nantinya media pembelajaran ini terus mengalami penyesuaian dengan minat rasa penggunanya/siswa. Penyesuaian berkala dari sisi tampilan visual maupun audio sehingga mampu menarik siswa untuk menggunakannya. Terima kasih.			

Dari skor perhitungan ahli media dan guru pada tabel 4, diperoleh hasil rata-rata yang diperoleh dari uji kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan sebesar 78,2%, yang mana jika dikonversikan pada kriteria interpretasi, akan didapatkan hasil bahwa media yang dikembangkan **Tinggi** kelayakannya. Kesimpulan yang didapat dari validasi media, guru menyatakan bahwa media valid tanpa revisi. Kelayakan media pada aplikasi ini juga merujuk dari teori yang dikemukakan oleh Purwono (2008) sebelumnya terkait kelayakan media dari aspek kegrafikan. Namun menurut guru, perbaikan media secara berkala dengan mengikuti perkembangan zaman juga perlu dilakukan agar siswa tetap tertarik dan memiliki minat belajar menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi ini. Pernyataan tersebut ada benarnya karena merujuk pernyataan Kurniawati & Nita (2018), yang mana aplikasi ini merupakan media interaktif dan memberi peluang besar bagi siswa untuk meningkatkan penguasaan konsep, hasil belajar siswa, dan kemampuan berpikir kritis (termasuk kemampuan metakognisi lainnya).

Tabel 6. Hasil Uji Siswa terhadap Media

No.	Aspek	Rata-rata Presentase per aspek pernyataan (%)	Interpretasi Kriteria
1.	Aspek Desain Tampilan	91,4	Sangat Tinggi
2.	Aspek Video	85,3	Sangat Tinggi
3.	Aspek Audio	85,3	Sangat Tinggi
4.	Aspek Kemudahan Pengguna	88,7	Sangat Tinggi
Rata-rata Skor		87,68%	Sangat Tinggi

Dari hasil uji coba media kepada siswa, didapatkan nilai rata-rata **Sangat Tinggi** dengan presentase sebesar 87,68%. Rata-rata aspek yang mendapatkan nilai terbesar adalah pada desain tampilan media. Kemudian disusul dengan aspek kemudahan pengguna yang mendapatkan nilai sebesar 88,7%, sedangkan aspek audio dan video masing-masing mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,3%. Dengan hasil yang menunjukkan bahwa respon siswa positif dan tertarik menggunakan media yang dikembangkan untuk pembelajaran menulis cerpen, diharapkan media tersebut sesuai pernyataan Sudjana & Rifa'i akan menumbuhkan motivasi belajar siswa, lebih banyak melakukan kegiatan belajar secara mandiri dan tidak hanya mendengarkan uraian guru. Adapun menurut Azar Arsyad, dengan media yang menarik yang dapat diakses secara digital akan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa; mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; serta memberikan kesamaan pengalaman belajar yang didapatkan (Sri, 2008). Adapun hasil yang diharapkan dengan media pembelajaran yang mengintegrasikan strategi metakognitif di dalamnya dapat mendukung kemampuan metakognitif siswa dalam pembelajaran bahasa, dalam hal ini khususnya dalam kegiatan belajar menulis cerpen.

SIMPULAN DAN SARAN

Kajian Produk

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dibuat dengan bantuan program *Articulate Storyline*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *4D*. Terdapat empat tahap yang dilakukan yaitu (1) tahap pendefinisian, (2) tahap perancangan, (3) tahap pengembangan, dan (4) tahap penyebaran. *Articulate Storyline* merupakan program untuk membuat media pembelajaran interaktif ini memiliki luaran berupa aplikasi yang dapat dijalankan melalui *Android* atau perangkat lainnya seperti laptop/PC. Siswa dapat mengakses media dan menggunakannya pada berbagai perangkat setelah file aplikasi dibagikan melalui jejaring *WhatsApp* dan *Google Drive*. Adapun materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah materi mengenai teks cerita pendek. Peneliti memanfaatkan berbagai gambar yang tersedia di dalam program *Articulate Storyline* dan mengombinasikannya dengan gambar yang didesain sendiri serta dari *Google*. Dalam kontennya, aplikasi ini memuat materi berupa teks, audio, video, dan animasi yang dilengkapi dengan contoh teks, latihan, evaluasi, dan hiburan sebagai penunjang keberhasilan dalam belajar menulis cerpen. Interaktif yang dimaksud di sini, siswa dapat menavigasikan tombol-tombol yang sudah disediakan untuk dapat mengakses materi, latihan, contoh teks cerpen, dan evaluasi diri bagi siswa.

Pemilihan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini berdasar dari hasil kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini merujuk pernyataan Rohani (2019) bahwa kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif, apabila ada media yang tepat, yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran. Selain mengombinasikan gambar, animasi, audio, dan lainnya, media ini mengintegrasikan strategi metakognitif untuk mendukung proses belajar siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Hal ini merujuk teori yang dikemukakan oleh Werdiningsih (2011:3) bahwa sebanyak 53,125% siswa sangat setuju apabila modul pembelajaran Bahasa Indonesia di dalamnya disusun berdasarkan strategi metakognitif, sehingga siswa dapat memahami tujuan belajar bahasa, perencanaan, akses pembelajaran, dan evaluasi dari hasil belajarnya. Karena peserta didik yang mampu dengan baik dan terampil menggunakan strategi metakognitif akan menjadi pembelajar yang mandiri (Werdiningsih, 2015). Hasil yang diharapkan dari media yang dikembangkan ini dapat mendukung kemampuan metakognisi siswa untuk menjadi lebih baik dan berdampak pada teks cerpen yang dihasilkan,

Kelebihan dan Kelemahan Produk

Kelebihan produk yang dikembangkan yaitu (1) dapat diakses di berbagai perangkat, seperti gawai (*Android*), PC, Laptop, maupun tablet, (2) dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dan jarak jauh, (3) aplikasi dapat diakses kapanpun, (4) tidak mudah rusak, (5) praktis, (6) terdapat latihan, tes, dan angket untuk mengevaluasi diri siswa, (7) disajikan hiburan berupa cerpen agar siswa gemar membaca dan membantu siswa mendapatkan inspirasi ketika menulis cerpen, dan (8) penyajian materi berupa kolaborasi teks, audio, video, dan animasi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Sedangkan kelemahan dari media pembelajaran interaktif “Pustaka Fantasi” dengan menggunakan program *Articulate Storyline* ini adalah: (1) penggunaannya disesuaikan pada jenis perangkat dan jaringan internet yang dimiliki, dan (2) penggunaan video pembelajaran tidak terlalu banyak karena dapat memengaruhi ketepatan reaksi tombol dalam aplikasi

Diseminasi Produk

Desiminasi produk diutamakan ke sekolah yang menjadi tempat penelitian yaitu SMA Negeri 3 Malang. Media dapat digunakan oleh siswa yang sedang belajar materi cerpen sesuai jenjang yang berlaku. Namun dalam penyebaran produk ke depannya dapat menjangkau sasaran yang lebih luas dan tidak terkhusus pada kelas XI B3 MIPA SMA Negeri 3 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 *4D*, namun penelitian hanya sebatas uji coba kelayakan produk. Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru menyebutkan bahwa siswa dan guru yang merupakan subjek penelitian membutuhkan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Hal ini juga didukung dari perbandingan hasil angket kemampuan metakognisi siswa dalam menulis cerpen dengan hasil tugas portofolio siswa yang berbanding terbalik.

Dengan kedua alasan tersebut dikembangkan suatu media ajar interaktif yang mengintegrasikan strategi metakognitif untuk membantu siswa. Peneliti merancang sebuah media dengan bantuan program *Articulate Storyline* dengan mengombinasikan materi dalam bentuk teks, video, audio, gambar, dan animasi. Hasil luaran media berupa aplikasi yang dibagikan melalui jejaring *WhatsApp* dan *Google Drive* dan dapat diakses di berbagai perangkat.

Setelah media dirancang, berdasarkan penilaian ahli materi dapat diketahui hasil rata-rata persentase validasi ahli materi yaitu 100% atau sangat tinggi kelayakannya untuk diuji cobakan, ahli media memberikan penilaian dengan rata-rata persentase 99,2% atau sangat tinggi kelayakannya untuk diujicobakan dengan memperhatikan catatan. Selanjutnya penilaian yang diberikan oleh guru dilihat dari segi materi yakni sebesar 81,15% atau sangat tinggi kelayakannya untuk diujicobakan, dan dari segi media mendapat nilai sebesar 78,2% atau tinggi kelayakannya untuk diujicobakan. Lalu dilihat dari aspek kegrafikan mendapatkan nilai persentase 86,78% atau sangat tinggi kelayakannya. Dari hasil penilaian dan validasi oleh ahli materi, ahli media, guru, serta siswa didapatkan kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa dalam menulis cerpen, maka berikut saran dari peneliti: (1)peneliti atau pengembang selanjutnya, untuk dapat mengembangkan media Pustaka Fantasi lebih lanjut sesuai dengan perkembangan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan teknologi yang digunakan di sekolah, serta melakukan penelitian lanjutan yang dapat mengungkap permasalahan-permasalahan serupa terkait media yang dikembangkan. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan ujicoba lapangan untuk mengukur keefektifan penggunaan media, (2) bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media Pustaka Fantasi sebagai sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat dikmbinasikan dengan metode pembelajaran yang lain, sehingga pembelajaran yang dilakukan variatif, dan (3) bagi siswa kelas XI, disarankan untuk memanfaatkan media Pustaka Fantasi sebagai sumber belajar di rumah saat masa pandemi tau setelahnya, agar lebih memahami materi dan terampil dalam menulis cerpen. Penelitian ini hanya melakukan uji coba produk dan uji kelayakan. Peneliti menyarankan kepada pengembang selanjutnya untuk melakukan uji efektivitas produk dengan tahapan yang dipilih sebagai model.

DAFTAR RUJUKAN

Evita, D. *Masyarakat Indonesia Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*. (Online).

https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media , diakses pada 5 Oktober 2020.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.

- Harisusilo, Y.E. Desember (2019). *Daftar Lengkap Skor PISA 2018: Kemampuan Baca, Berapa Skor Indonesia?*(Online). <https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/07/09141971/daftar-lengkap-skor-pisa-2018-kemampuan-baca-berapa-skor-indonesia?page=all> , diakses pada 25 Oktober 2020.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823-834.
- Hendrawanto, Y. (2017). *Kelayakan Buku Teks Bahasa Indonesia SMA/SMK: Analisis Kebahasaan, Isi, Penyajian, Kegrafikaan, dan Keterbacaan* (Doctoral dissertation, Pascasarjana). Tesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Huriyah, L. (2016). Peran Perpustakaan Keluarga dalam Meningkatkan Minat dan Keterampilan Membaca Anak. *JOIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 63-86.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28-31.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Lidinillah, D. A. M. (2010). Perkembangan Metakognitif dan Pengaruhnya pada Kemampuan Belajar Anak. *Journal. upi. edu. akses*, 15.
- Mursinah, S. (2013). Model Penerapan Strategi Metakognitif dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas IVA SDN Sukun 1 Kota Malang Tahun Pelajaran 2012/2013. *NOSI, 1:4*. Universitas Islam Malang.
- Ningsih, N. M. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 Berbasis Teks yang Berorientasi pada Pendekatan Saintifik. *Edukasi Lingua Sastra*, 15(2), 31-42.
- Nurdiyantoro, Burhan. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi. Cetakan 1*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Purwono, Urip. 2008. *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta : BNSP.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Medan: tidak diterbitkan.
- Ramlawati, R. (2019). *Pengaruh Pembelajaran PAI terhadap Kemampuan Hasil Belajar Metakognisi peserta didik di SMA Negeri 2 Gowa* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar). Disertasi. Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Alauddin Makassar. Makassar.
- Ramli, M. (2015). Efektivitas Model Pengembangan Strategi Metakognitif dalam Pembelajaran Cerpen Siswa Kelas VII MTS. Ainul Falah Bakeong GulukGuluk Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015. *NOSI, 3:3*. Universitas Islam Malang.
- Sri, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.

- Tabrani, A. (2018, April). Menyoal Sastra Dan Nonsastra Dalam Khazanah Sastra Indonesia. In *PROCEEDING CONFERENCE* (p. 27)
- Wardiah, D. (2016). Increasing The Ability Writing Short Stories Through Metacognitive Strategies. *IJLECR-International Journal of Language Education and Culture Review*, 2(1), 92-101
- Werdiningsih, D. (2011). Profil Strategi Belajar dan Dampaknya terhadap Pencapaian Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *LITERA*, 10(2).
- Werdiningsih, D. (2015). Strategi Metakognisi Pembelajar Anak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(1).
- Widyastuti, R. T. (2012). Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Model dari Cerpen ke Cerpen dan Model Bersafari pada Siswa SMA. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Pres Group

**Mengetahui,
Dosen Pembimbing I**



Dr. Dyah Werdiningsih, M.Pd.
NIP. 196901071993032001