

## Pengembangan media monopoli cerpen untuk menganalisis unsur pembangun cerita pendek SMA Kelas XI

Ninin Choridatul Magvira<sup>1</sup>, Sri Utami<sup>2</sup>, Agus Hermawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Jl. Masjid No. 22, Kota Blitar

\*[nininchorida1998@gmail.com](mailto:nininchorida1998@gmail.com)



### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima : 21 Juni 2023

Direvisi : 2 Agustus 2023

Disetujui : 10 Agustus 2023

Dipublis : 28 September 2023

#### Kata kunci:

Pengembangan

Media pembelajaran

Cerita pendek

#### Keyword:

Development

Learning media

Short story

### ABSTRAK

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan merangsang pikiran peserta didik untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan berupa media Monopoli Cerpen yang terinspirasi dari permainan monopoli. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan tahapan (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebaran. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) lembar angket. Uji validasi telah dilakukan oleh dua dosen, guru bahasa Indonesia, dan siswa SMA. Data yang diambil berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Berdasarkan penelitian, hasil perolehan data kuantitatif dari ahli media sebesar 93%, ahli materi sebesar 98%, dari guru sebagai uji kepraktisan sebesar 96.50% dan dari siswa sebagai uji kemenarikan media sebesar 89%. Berdasarkan pemaparan dari aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Abstract:** The purpose of this research is to produce a learning media product. Learning media is a tool used in the learning process with the aim of stimulating the minds of students to facilitate the delivery of material. In this study, the media developed was in the form of short story monopoly which was inspired by the monopoly game. This study uses a 4D research model developed by Thiagarajan with stages (1) definition, (2) design, (3) development, and (4) deployment. The techniques used for data collection are (1) observation, (2) interviews, and (3) questionnaires. The validation test has been carried out by two lecturers, an Indonesian language teacher, and a high school student. The data taken in the form of quantitative data and qualitative data. Based on the research, the results of obtaining quantitative data from media experts were 93%, material experts were 98%, from teachers as a practicality test of 96.50% and from students as a media attractiveness test of 89%. Based on the exposure of these aspects, it can be concluded that the media developed is very feasible and can be used in the learning process.

### PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan wadah yang akan menentukan arah pendidikan yang lebih baik. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016 yang bertujuan mempersiapkan warga Indonesia mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat. Hal ini didukung oleh pernyataan (Sa'diyah & Utami, 2020) implementasi dari Kurikulum 2013 salah satunya

adalah Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) dan Sistem Kredit Semester (SKS) yang menjadi hal baru dan sangat jarang terjadi dipendidikan Indonesia.

Sejalan dengan Abidin (2014:14) bahwa pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dibentuk untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui pengetahuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan terintegrasi. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, teks menjadi materi utama. Peserta didik dibiasakan membaca dan memahami makna teks serta meringkas dan menyajikan ulang dengan bahasa sendiri.

Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar peserta didik. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar kelas XI 3.9 berupa "menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek". cerita pendek adalah karya sastra berupa tulisan dan terfokus pada satu konflik saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhayati, Enung (2019:116) bahwa cerita pendek adalah karya sastra yang memuat penceritaan secara memusat kepada suatu peristiwa pokok saja.

Faktor kurangnya media saat proses pembelajaran menjadi faktor utama dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, pengembangan dilakukan untuk menciptakan inovasi media pembelajaran yang menarik untuk mengidentifikasi cerita pendek berdasarkan unsur-unsur pembangunnya. Menurut Sukiman (2012:40) media berfungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Sehingga media dapat dikatakan membantu siswa dalam proses belajar. Selain faktor kurangnya medis, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu alasan penulis memilih kompetensi dasar ini. Peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia itu membosankan karena metode yang digunakan adalah metode ceramah.

Penelitian yang dilakukan oleh Laras (2017) menghasilkan sebuah produk media pembelajaran monopoli yang digunakan untuk menelaah teks fabel siswa kelas VII. Ada juga penelitian dari Sukriyadi (2020), Pada penelitian tersebut, persamaannya adalah materi pembelajaran yakni teks cerpen dengan menggunakan media *Wattpad*. Selanjutnya penelitian yang lebih dahulu, telah dilakukan oleh Fitriyana (2011) Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen melalui media berita yang juga menggunakan metode latihan terbimbing. Perbedaan yang mendasari dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah desain yang digunakan untuk menghasilkan produk tersebut. Desain disesuaikan dengan materi yang dipilih serta jenjang sekolah yang dipilih. Selain itu, ciri khas dari permainan monopoli adalah terdapat kotak "dana umum" dan "kesempatan" serta "kotak penjara". Pada penelitian sebelumnya belum ditemukan ciri khas yang mencolok dari permainan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, diberikan solusi mengenai media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dalam proses pembelajaran kompetensi dasar menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek berupa media Monopoli Cerpen. Media Monopoli Cerpen ini adalah media yang dimodifikasi dari permainan monopoli yang di dalamnya terdapat kartu tantangan yang berisi soal dalam menganalisis sebuah cerita pendek. Media ini nanti akan mempermudah peserta didik dalam menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil produk dan kelayakan media Monopoli Cerpen untuk menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI SMA.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) karena peneliti mengembangkan suatu produk media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model 4D. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap, yaitu (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, dan (4) *disseminate* (Suryaningtyas, 2013:12) dengan rincian tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama, bertujuan untuk mendefinisikan dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini terdapat tiga hal yang perlu dianalisis, yaitu (1) analisis peserta didik, (2) analisis kurikulum dan silabus, dan (3) analisis kompetensi dasar. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang meliputi latar belakang pengetahuan dan perkembangan kognitifnya. Hasil dari analisis ini nantinya akan digunakan sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya analisis kurikulum dan silabus juga termasuk dalam tahap pendefinisian karena selain menganalisis karakteristik peserta didik, peneliti juga perlu menganalisis kurikulum dan silabus untuk proses penyusunan tujuan

pembelajaran. Dan yang terakhir analisis kompetensi dasar yang digunakan untuk menentukan kompetensi dasar yang akan digunakan untuk pembelajaran dengan media yang akan dikembangkan. Kompetensi dasar yang dipilih adalah menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen dalam kumpulan cerpen.

Kedua, tahap perancangan (*design*) yang bertujuan untuk menghasilkan media dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah merancang desain format produk awal yang akan dikembangkan dan dirancang sesuai kebutuhan serta materi yang telah dikaji sebelumnya.

Ketiga, tahap pengembangan (*development*) yang bertujuan untuk menghasilkan *output* media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Para ahli tersebut diminta untuk memberikan komentar dan saran yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap produk yang digunakan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan uji coba produk terbatas pada peserta didik dengan cara memperkenalkan produk, lalu peserta didik diminta mengisi angket untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media tersebut. Keempat, tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan tahap akhir setelah dilakukan uji coba dan revisi.

Subjek pada penelitian ini adalah ahli materi dan media dengan kriteria memiliki gelar Magister (S2) dan kemampuan dalam bidangnya masing-masing. Adapun subjek lainnya yaitu guru bahasa Indonesia dengan kriteria pendidikan minimal S1 Pendidikan Bahasa Indonesia dan 16 siswa kelas XI SMA sebagai responden uji kemenarikan media. Penelitian ini dilakukan di MA Bustanul Muta'allimin Kota Blitar dengan uji kepraktisan yaitu guru bahasa Indonesia kelas XI MA Bustanul Muta'allimin Kota Blitar dan responden sejumlah 16 siswa kelas XI MA Bustanul Muta'allimin Kota Blitar sebagai responden uji kemenarikan media.

Sedangkan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan lembar angket yang rinciannya sebagai berikut. Pada saat melakukan observasi, peneliti melihat dan menyimak bagaimana proses pembelajaran di kelas tersebut. Setelah itu menyimpulkan data yang telah didapat untuk proses selanjutnya. Kedua adalah wawancara yang dilakukan setelah proses observasi. Peneliti melakukan wawancara dengan terstruktur yakni terlebih dahulu menyiapkan pertanyaan yang akan diberikan kepada narasumber. Jumlah pertanyaan yang akan diberikan kepada narasumber yaitu guru bahasa Indonesia kelas XI adalah tujuh pertanyaan. Ketiga adalah lembar angket. Angket tersebut ditujukan untuk ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia kelas XI, dan 16 siswa kelas XI.

Selanjutnya jika semua data telah terkumpul, langkah berikutnya adalah menganalisis data tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa data kualitatif dan data kuantitatif. Sedangkan teknik analisa data kuantitatif berarti teknik analisis data yang menggunakan statistik. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas XI. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil lembar angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia kelas XI, dan 16 siswa kelas XI. Data tersebut akan digunakan untuk memberikan gambaran bagaimana produk media yang akan dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Uji coba produk media Monopoli Cerpen ini diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Untuk uji kemenarikan dan kepraktisannya dilakukan oleh 16 siswa SMA kelas XI dan guru bahasa Indonesia. Setiap uji coba yang telah dilakukan, memberikan penilaian sesuai dengan angket yang disebar oleh peneliti yang berisikan beberapa aspek yakni aspek tampilan media, aspek penyajian media, aspek ketepatan media, aspek ketertarikan media, aspek kesesuaian materi, aspek penyampaian materi, dan aspek materi. Adapun kriteria kelayakan dari media Monopoli Cerpen sebagai berikut.

1. Apabila media Monopoli Cerpen diuji kelayakannya mencapai presentase 85%-100% maka media dapat dikualifikasikan sangat layak dan dapat diimplementasikan.
2. Apabila media Monopoli Cerpen diuji kelayakannya mencapai presentase 75%-84% maka media dapat dikualifikasikan layak dan dapat diimplementasikan.
3. Apabila media Monopoli Cerpen diuji kelayakannya mencapai presentase 55%-74% maka media dapat dikualifikasikan cukup layak dan dapat diimplementasikan.
4. Apabila media Monopoli Cerpen diuji kelayakannya mencapai presentase <54% maka media dapat dikualifikasikan kurang layak dan revisi.

Hasil dari uji coba pada komponen tampilan media telah dilakukan oleh ahli media, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas XI MA Bustanul Muta'allimin Kota Blitar.

**Tabel 1.** Tampilan Media

| No. | Subjek Penelitian     | Presentase | Kualifikasi  |
|-----|-----------------------|------------|--------------|
| 1.  | Ahli Media            | 96%        | Sangat Layak |
| 2.  | Guru bahasa Indonesia | 97%        | Sangat Layak |
| 3.  | Siswa Kelas XI        | 92%        | Sangat Layak |

Komponen tampilan media dari ahli media memperoleh presentase 96% sehingga dapat dikategorikan produk media tersebut sangat layak dan dapat diimplementasikan. Komponen tampilan media dari guru bahasa Indonesia memperoleh presentase 97% sehingga dapat dikategorikan produk media tersebut sangat layak dan dapat diimplementasikan. Selanjutnya komponen tampilan media dari siswa kelas XI memperoleh presentase 92% sehingga dapat dikategorikan produk media tersebut sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini menghasilkan sebuah produk berupa media Monopoli Cerpen untuk menganalisis unsur pembangun cerita pendek. Media ini dikembangkan dengan beberapa aspek yang meliputi aspek tampilan dari media, aspek penyajian media, aspek ketepatan media, aspek ketertarikan media, aspek kesesuaian materi, aspek penyampaian materi, dan aspek materi. Media ini didesain menggunakan aplikasi *Adobe Illustration* yang kemudian dicetak menggunakan kertas *banner* berukuran 45cm x 45cm. Berikut gambar media permainan Monopoli Cerpen yang disajikan pada gambar 1.



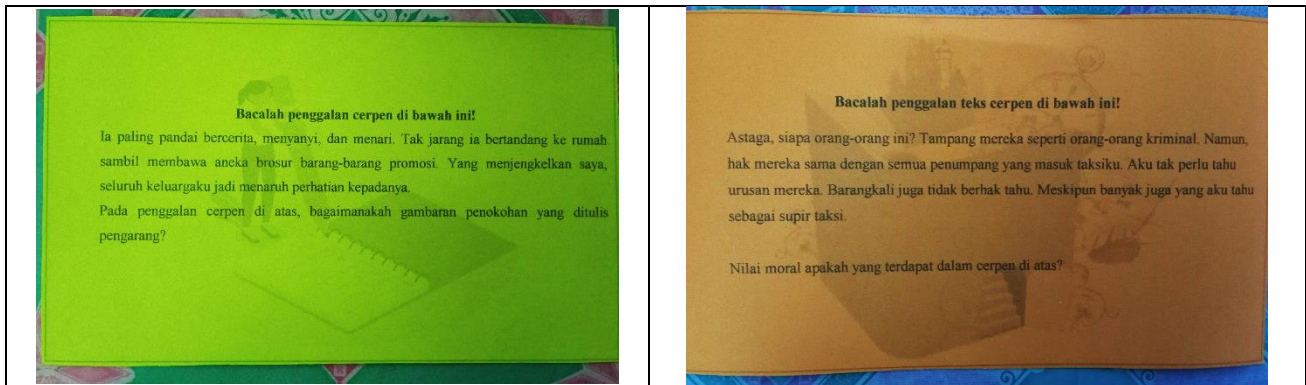
**Gambar 1.** Media Monopoli Cerpen

Produk ini terdiri dari 36 kotak yang setiap kotaknya berukuran 4,5 cm. Tiga kotak bergambar penjara, delapan kotak bergambar kartun, enam kotak bergambar kartu tantangan berwarna oranye, enam kotak bergambar kartu tantangan berwarna hijau, enam kotak bergambar tanda tanya, dan satu kotak bertuliskan mulai/selesai. Selain itu ada dua kotak berukuran panjang 17 cm dan lebar 10 cm yang berwarna hijau dan oranye bertuliskan kartu tantangan. Dua kotak berukuran panjang 10 cm dan lebar 5 cm bertuliskan dana umum dan kesempatan. Media ini dimainkan menggunakan empat pion, satu dadu, dan sejumlah uang. Dadu yang digunakan terbuat dari kertas karton berukuran 5 cm, dan uang yang terdapat dalam permainan ini dicetak menggunakan kertas *buffalo*.



**Gambar 2.** Pion, dadu, uang Monopoli Cerpen

Terdapat juga kartu tantangan yang berisi soal-soal tentang menganalisis unsur pembangun cerita pendek. Kartu ini dibedakan menjadi dua warna yaitu warna oranye dan hijau. Warna hijau berisi soal tentang unsur pembangun cerita pendek secara intrinsik, sedangkan warna oranye berisi tentang soal-soal unsur pembangun cerita pendek secara ekstrinsik. Terakhir, terdapat kartu “dana umum” dan “kesempatan” yang berisi perintah ketika pemain mendapatkan kartu tersebut. Kartu ini juga dicetak menggunakan kertas *buffalo*.



**Gambar 3.** Soal menganalisis unsur pembangun cerita pendek



**Gambar 4.** Kartu “dana umum” dan “kesempatan”

**Pembahasan**

Produk ini dikembangkan dengan tujuh aspek yang meliputi (1) aspek tampilan media, (2) aspek penyajian media, (3) aspek ketepatan media, (4) aspek ketertarikan media, (5) aspek kesesuaian materi, (6) aspek penyampaian materi, dan (7) aspek materi. Ketujuh aspek tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

1) Aspek Tampilan Media

Media Monopoli Cerpen ini mengutamakan tampilan fisik media agar siswa tertarik untuk mempelajarinya. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis. M. Yaumi (2018:11-12) membagi media menjadi tujuh bagian, yaitu (1) realia, (2) model, (3) teks, (4) visual, (5) audio, (6) video, dan (7) multimedia. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis media ini adalah visual atau lebih tepatnya visual cetak yang mencakup gambar dan poster. Dikatakan demikian karena media ini berbentuk permainan yang didesain kemudian dicetak. Desain media yang menarik mampu membuat siswa tertarik untuk mempelajari unsur pembangun cerita pendek.

2) Aspek Penyajian Media

Media adalah bahan dan alat yang digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran serta memfasilitasi siswa terhadap tujuan pembelajaran (Dina Indriana, 2011:16). Penyajian yang digunakan dalam produk media Monopoli Cerpen ini mudah digunakan, aman digunakan dan sesuai dengan materi. Hal ini yang menjadikan produk media Monopoli Cerpen memiliki

beberapa kelebihan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek.

3) Aspek Ketepatan Media

Salah satu manfaat dari media adalah (1) media pembelajaran sebagai sumber belajar, penyalur, penyampai, dan penghubung, (2) media dapat menambah perbendaharaan kata yang dipahami peserta didik, (3) media dapat mengatasi batas ruang dan waktu, (4) media pembelajaran mempunyai fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif dan motivasi, (5) media dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi (Yudhi Munadi, 2013:37). Hal ini sejalan dengan tujuan dalam pembuatan media Monopoli Cerpen yakni sebagai sumber belajar yang dapat memotivasi siswa dan membantu siswa dalam memahami materi.

Indikator partisipasi aktif siswa dalam penggunaan media Monopoli Cerpen sejalan dengan Sukiman (2012:40) bahwa media mempunyai fungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Media Monopoli Cerpen pada praktiknya dilakukan secara berkelompok dan per kelompok terdapat empat siswa. Masing-masing siswa adalah sebagai pemain sehingga semua siswa yang terlibat dalam permainan ini harus berpartisipasi secara aktif.

4) Aspek Ketertarikan Media

Permainan monopoli sudah ada sejak lama. Permainan ini bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dengan cara pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah menggunakan uang yang ada dalam monopoli tersebut (Elisabet, 2013). Hal inilah yang menjadikan penulis memilih media Monopoli Cerpen sebagai sumber belajar untuk menganalisis unsur pembangun cerita pendek. selain itu, petunjuk penggunaan permainan ini juga sangat mudah sehingga siswa cepat memahami cara penggunaan media ini.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi untuk membuat siswa tertarik dalam menganalisis unsur pembangun cerita pendek karena desain yang digunakan sangat menarik. Sejalan dengan Sukiman (2012:44) yang mengatakan bahwa fungsi media di antaranya (1) media dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar, (2) media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga memunculkan motivasi belajar dan kemungkinan peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya, dan (3) media juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

5) Aspek Kesesuaian Materi

Materi yang dipilih untuk produk ini adalah kompetensi dasar 3.9 menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek. materi ini sudah sesuai dengan Kurikulum 2013 yang menekankan pada kompetensi berbahasa sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan dan pengetahuan. Pembelajaran pada Kurikulum 2013 ini dibentuk untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui pengetahuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan terintegrasi (Abidin, 2014:14). Materi yang ada dalam media ini meliputi pengertian cerita pendek, ciri-ciri cerita pendek, dan unsur pembangun cerita pendek secara intrinsik dan ekstrinsik yang telah disesuaikan dengan Kurikulum 2013.

6) Aspek Penyampaian Materi

Soal yang ada dalam media ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam memahami materi menganalisis unsur pembangun cerita pendek. Sehingga, dalam hal ini kegunaan media adalah sebagai alat untuk memperjelas dan meningkatkan proses belajar sehingga peserta didik memiliki motivasi belajar dan pembelajaran akan semakin menarik (Sukiman, 2012:44). Materi disajikan dengan sistematis, jelas, dan bahasa yang digunakan efektif agar siswa tertarik dalam mempelajari materi menganalisis unsur pembangun cerita pendek.

7) Aspek Materi

Materi yang ada dalam media Monopoli Cerpen telah sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar 3.9 menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek. materi yang disajikan meliputi pengertian cerita pendek, ciri-ciri cerita pendek, dan unsur-unsur pembangun cerita pendek secara intrinsik dan ekstrinsik. Cerita pendek sendiri adalah karya sastra yang berupa tulisan dan hanya fokus pada satu konflik saja. Sehingga hal ini sejalan dengan Nurhayati (2019:116) yang mengatakan bahwa

cerita pendek merupakan karya sastra yang memuat cerita secara memusat kepada suatu peristiwa pokok saja.

### SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media Monopoli Cerpen yang digunakan untuk menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek kelas XI. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap, yaitu (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, dan (4) *disseminate*.

Berdasarkan tanggapan dari ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan siswa ini layak digunakan untuk menganalisis unsur pembangun cerita pendek yang dibuktikan dari hasil angket berdasarkan aspek tampilan media, ahli media memberikan penilaian 96%, guru 97%, dan siswa 92%. Untuk aspek penyajian media memperoleh 100% dari ahli media dan materi. Untuk aspek ketepatan media memperoleh 85% dari ahli media. Aspek ketertarikan media memperoleh 89% dari siswa. Aspek kesesuaian materi memperoleh 100% dari ahli materi. Aspek penyampaian materi memperoleh 95% dari ahli materi. Dan aspek materi memperoleh 96% dari guru dan 86% dari siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat, F. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Fitryana, D. I. (2011). *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Berita dengan Metode Latihan Terbimbing Pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Laras, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Fabelpoli (Fabel dalam Monopoli) dalam Keterampilan Menelaah Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII*. Skripsi Universitas Brawijaya.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sa'diyah, L., & Utami, S. (2020). Pengembangan Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Teks Anekdote Berbasis Higer Order Thinking and Skill (HOTS) untuk SMA. *Jurnal UNU Blitar*, 1-10.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sukriyadi, I. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Wappad dalam Keterampilan Membaca Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK Prima Unggul Tangerang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Suryaningtyas, W., & Kristanti, F. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media "Gabuz" Mata Kuliah Statistika Dasar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan*. Surabaya: Tidak diterbitkan.