

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DENGAN *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK
MENDUKUNG KEMAMPUAN METAKOGNISI SISWA
KELAS XI DALAM MEMPRODUKSI CERPEN DI SMA
NEGERI 3 MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
HENY IMA DWI CAHYANTI
NPM.217.01.07.1.090**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA
AGUSTUS 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENDUKUNG
KEMAMPUAN METAKOGNISI SISWA KELAS XI DALAM
MEMPRODUKSI CERPEN DI SMA NEGERI 3 MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Malang

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

OLEH

HENY IMA DWI CAHYANTI

NPM. 217.01.07.01.090

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA
AGUSTUS 2021**

ABSTRAK

Cahyanti, Heny Ima. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Articulate Storyline untuk Mendukung Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas XI dalam Memproduksi Cerpen di SMA Negeri 3 Malang.* Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd.; Pembimbing II: Dr. Moh. Badrih, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Interaktif, Kemampuan Metakognisi, Cerpen

Kegiatan menulis cerpen sangat mudah jika tidak memperhatikan kaidah dan unsur pembangun teks cerpen itu sendiri. Hal ini tentu berbeda dengan menulis cerpen yang menggunakan kaidah dan memperhatikan unsur pembangun cerpen. Dengan memerhatikan kaidah dan unsur pembangun cerpen, siswa dapat menghasilkan sebuah karya sastra pendek yang berkualitas. Menulis cerpen tanpa memerhatikan kaidah dan unsur pembangunnya membuat cerpen tidak memiliki kesan fiksi dan dikategorikan sebagai cerpen yang baik. Oleh karenanya, siswa perlu menggunakan kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, mampu menentukan pilihan, dan memecahkan masalah. Kemampuan ini disebut dengan kemampuan metakognisi.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung kemampuan metakognisi siswa agar dapat memproduksi cerpen yang baik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI B3 SMA Negeri 3 Malang sebanyak 20 siswa. Pengembangan media ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (four D) dari Thiagarajan dengan melalui empat tahapan, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebarluasan. Data diperoleh dengan pengamatan lapangan, penyebaran angket, serta dokumentasi untuk mendapatkan nama siswa. Hasil data yang diperoleh berupa lima angket yang dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. dalam penelitian dengan kelayakan media oleh ahli materi pada aspek isi dengan kategori valid dengan presentase sebesar 100%. Kelayakan media oleh ahli media pada aspek kegrafikan dikategorikan valid dengan rata-rata skor presentase sebesar 99,2%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dan guru setuju apabila media digunakan dalam proses pembelajaran cerpen, di sisi tampilan desain menarik, materi yang lengkap, media juga dapat diakses di mana saja yang harapannya dapat menunjang kemampuan metakognisi siswa. Untuk itu media pembelajaran interaktif dengan bantuan program *Articulate Storyline* dapat membantu kemampuan metakognisi, salah satunya tugas bahasa dalam menulis cerpen.

ABSTRACT

Cahyanti, Heny Ima. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Articulate Storyline untuk Mendukung Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas XI dalam Memproduksi Cerpen di SMA Negeri 3 Malang.* Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd.; Pembimbing II: Dr. Moh. Badrih, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Media Development, Interactive, Metacognition Capabilities, Short Stories

The activity of writing short stories is very easy if you do not pay attention to the rules and elements of the authorship of the short story text itself. This is certainly different from writing short stories that use rules and pay attention to the elements of short story builders. By paying attention to the rules and elements of short story builders, students can produce a short literary work of quality. Writing short stories without regard to the rules and elements of the builder makes short stories have no impression of fiction and categorized as good short stories. Therefore, students need to use creative thinking skills, think critically, be able to make choices, and solve problems. This ability is called metacognition.

This research aims to produce interactive learning media that can support students' metacognition ability to produce good short stories. The subject of this study is a student of class XI B3 Sma Negeri 3 Malang as many as 20 students. This media development uses research methods research and development (R &D) using the 4-D (four D) development model from Thiagarajan through four stages, namely Defining, Designing, Development, and Dissemination. Data is obtained by field observations, deployment of questionnaires, as well as documentation to obtain the student's name. The results of the data obtained in the form of five questionnaires are analyzed using qualitative quantitative and descriptive analysis techniques. In research with media feasibility by material experts on aspects of content with valid categories with a percentage of 100%. Media eligibility by media experts on the aspect of radiography is categorized as valid with an average percentage score of 99.2%. The results of this study show that students and teachers agree that if media is used in the short story learning process, on the side of attractive design displays, complete material, media can also be accessed anywhere that hopes to support students' metacognition capabilities. For this reason, interactive learning media with the help of articulate storyline program can help metacognition skills, one of which is language tasks in writing short stories.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. Dengan adanya teknologi ini pula, guru dapat merancang sebuah pembelajaran melalui sebuah media pembelajaran dengan berbagai macam inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Secara umum makna media dalam pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk berfikir (Sadirman dalam Tafonao, 2018: 106). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan bahan pembelajaran. Media lebih sering disebut alat peraga karena berfungsi membantu dan memperagakan sesuatu dalam proses pembelajaran. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yakni untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, mendorong efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi

pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Kondisi di mana Indonesia berada pada Revolusi Industri 4.0, membuat para manusia memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaannya. Pada bidang pendidikan, berkembangnya teknologi ini sudah dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk merancang media pembelajaran guna menjadikan pembelajaran semakin kreatif dan mudah diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pun beragam untuk berbagai mata pelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Beberapa penelitian banyak mengungkap pemanfaatan media pembelajaran secara digital guna membantu proses pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sasmito (2015) yang memanfaatkan media sosial *Facebook* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menjelaskan bagaimana *Facebook* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan latar belakang yang mendasari adalah media sosial tersebut sedang marak digunakan oleh berbagai kalangan pada saat itu, tak terkecuali oleh peserta didik. Pemilihan media pembelajaran *Facebook* sebagai pembelajaran Bahasa Indonesia ini, di dalamnya memuat salah satu pokok bahasan mengenai pantun. Hal ini juga yang menjadi alasan penggunaan media *Facebook* sebagai pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah peserta didik dapat belajar menggunakan Bahasa Indonesia untuk berkomunikasi secara efektif dan menggunakannya secara tepat dan kreatif dalam berbagai tujuan. Dengan memanfaatkan media *Facebook* ini

juga memecahkan masalah pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah seperti lebih fleksibel, tidak terbatas ruang, waktu, dan tatap muka sebagaimana di sekolah.

Hasil dari penelitian itu juga mengungkap bahwa pemilihan media pembelajaran yang menarik dan sedang banyak dinikmati oleh berbagai kalangan, khususnya anak usia sekolah, dapat menambah keefektifan dalam belajar. Dengan ketertarikan peserta didik dalam belajar menggunakan media ini akan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif. Dengan kondisi demikian maka akan memudahkan proses pembelajaran. Pada penelitian ini juga menjelaskan bagaimana penggunaan fitur-fitur media *Facebook* yang mudah dipahami dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Nurullah, dkk (2018) yang memanfaatkan media musik dalam pembelajaran menulis cerpen, dengan tujuan memudahkan siswa dalam menuangkan ide, menghilangkan kejenuhan, menarik perhatian peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dan masih banyak penelitian lain yang menggunakan media pembelajaran, baik secara digital maupun non-digital yang dapat memudahkan proses pembelajaran.

Namun dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat seperti saat ini, ditambah dengan adanya pandemi virus Covid-19, membuat para tenaga pendidik harus beralih ke media pembelajaran yang bersifat digital dan dapat diakses kapanpun, mengingat segala hal saat ini dilakukan di rumah. Pada

pembelajaran Bahasa Indonesia, aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan meliputi empat keterampilan berbahasa, diantaranya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pemilihan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru bahasa diharapkan dapat mengasah keterampilan berbahasa peserta didik. Saat ini, banyak media digital yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa yang mudah dijangkau oleh guru di masa pandemi *Covid-19*, misalnya dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* dengan layanan seperti mengirim pesan, dokumen, audio, maupun video; video pembelajaran yang memanfaatkan *powerpoint* dan diunggah di *Youtube*, memanfaatkan *Youtube* untuk menonton video/film yang berkaitan dengan proses pembelajaran; ruang pertemuan virtual seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, dan *Zoom Meeting*; layanan kuis seperti *Google Formulir*, *Quizziz*, dan *Kahoot*. Hal ini dikarenakan penggunaannya baik oleh pendidik maupun peserta didik mudah dan banyak orang yang sudah terbiasa mengakses. Adapun media dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra yang sulit digunakan oleh guru diantaranya seperti menggunakan *Macromedia Flash* yang memanfaatkan animasi audiovisual dalam penyampaian materi melalui proses editing yang panjang.

Dari berbagai media yang telah disebutkan di atas, ada satu media digital yang belum digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, yakni penggunaan media berbasis aplikasi yang dihasilkan dari program perangkat lunak *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang digunakan untuk membuat aplikasi

multimedia interaktif dengan konten berupa teks, gambar, grafik, suara, video bahkan animasi dan simulasi. Ada banyak kelebihan media *Articulate Storyline*. Media ini merupakan media dengan fungsi dasar yang mirip seperti *Microsoft Power Point*, namun dalam media ini lebih banyak fitur-fitur yang menarik dan salah satunya memuat fitur berbasis koding. Dengan fungsi dasar yang mirip dengan *Microsoft Power Point*, maka guru pemula pun akan mudah untuk memelajarinya. Hasil publikasi *Articulate Storyline* memiliki ukuran yang relatif kecil jika terpasang di *smartphone* (gawai). Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media juga dapat dijalankan melalui:

- *Web browser*, berupa file HTML5
- *Deskop*, berupa file (.exe)
- *Smartphone Android*, dengan mengonversi luaran AS menjadi aplikasi
- LMS (*Learning Management System*) seperti *Moodle*, berupa file SCORM

Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dengan menggunakan *Articulate Storyline* ini tidak monoton, di dalamnya mencakup materi yang disesuaikan kebutuhan siswa, latihan untuk siswa yang hasilnya dapat diunduh dan dikonsultasikan kepada guru, serta evaluasi berupa penilaian diri dan tes. Namun ada juga kekurangan dari media ini, diantaranya harga aplikasi yang cukup mahal. Hal ini bisa diatasi dengan mengunduh aplikasi *Articulate Storyline* di *Google*, sehingga aplikasi dapat digunakan secara gratis. Selain itu, tampilan media ketika dijalankan pada perangkat telepon pintar tidak bisa ditampilkan secara penuh (*full screen*). Sehingga masih ada *margin* yang diperkirakan 1-

3 *pixel* dari batas layar *smartphone*. Namun dari sisi konten, semua dapat dijalankan dengan baik. Kekurangan yang lainnya adalah saat penggunaan suara latar belakang pada media, suara latar belakang akan dijalankan hanya pada *slide/layer* dimana media tersebut ditambahkan. Jika ingin suara latar belakang dijalankan sepanjang media, perlu menambahkan *script* untuk mensiasatinya.

Pada kurikulum 2013, dinyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan teks dalam sarana pembelajarannya. Sehingga dapat dinyatakan bahwa kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah berbasis teks. Hal tersebut terlampir dalam Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013. Pada jenjang SMA/MA dan SMK/MAK terdapat 15 jenis teks, salah satu diantaranya adalah teks cerpen. 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. Melalui berbagai contoh teks yang diberikan kepada peserta didik, diharapkan peserta didik nantinya mampu memproduksi cerpen untuk menjadi lebih baik.

Berbicara terkait pembelajaran berbasis teks, tentu hal ini bersambung dengan kemampuan literasi. Dalam beberapa tahun terakhir ini, daya saing negara Indonesia di tengah negara-negara lain dalam hal literasi cenderung kurang berkompetisi. Fakta ini dilihat dari perbandingan Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Penelitian yang dilakukan oleh *Programme for International Students Assessment* (PISA) terhadap kemampuan literasi (matematika, sains, dan bahasa)

siswa dari berbagai dunia berturut-turut pada tahun 2003, 2006, 2009, dan 2012. Khusus untuk literasi bahasa, tahun 2003 prestasi literasi membaca siswa Indonesia berada pada peringkat ke-39 dari 40 negara, tahun 2006 pada peringkat ke-48 dari 56 negara, tahun 2009 pada peringkat ke-57 dari 65 negara, dan tahun 2012 pada peringkat ke-64 dari 65 negara. Pada riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Botswana (61). Senada dengan itu, UNESCO juga menyatakan bahwa Indonesia berada di urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia begitu memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca. Dari penelitian tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa di setiap sekolah, peserta didiknya memiliki tingkat literasi yang bervariasi. Hal ini bergantung dari seberapa besar kemampuan literasi yang diperoleh dari lingkungan rumah dan sekitar rumah pembelajar.

Seseorang yang literat adalah orang yang menguasai keterampilan membaca dan menulis (Ma'mur, dalam Mufrihat 2019). Akan tetapi, pada umumnya kompetensi membaca siswa lebih baik dari kompetensi menulisnya. Dapat dikatakan bahwa kompetensi menulis, di antara kompetensi keterampilan berbahasa yang lain, dipersepsi sebagai keterampilan berbahasa yang paling sulit dikuasai, dipelajari, dan diajarkan. Pendapat senada juga dikemukakan Richard

(1968: 68, dalam Nurfadillah, 2018: 3) bahwa belajar menulis, baik dalam bahasa pertama maupun bahasa kedua, merupakan salah satu tugas paling sulit yang dihadapi oleh pembelajar dan hanya sedikit orang saja yang dapat dikatakan menguasai kompetensi menulis. Hal ini serupa dengan kondisi siswa SMA Negeri 3 Malang dalam kemampuan menulisnya.

Filter untuk bisa memasuki SMA Negeri 3 Malang, yang tergolong sekolah favorit adalah pada nilai akademiknya. Dalam hal ini, karakteristik siswa SMA Negeri 3 Malang jurusan MIPA dari hasil observasi yang dilakukan saat Program Pengalaman Lapangan (PPL), didapati bahwa siswa SMA Negeri 3 Malang lebih condong pada salah satu mata pelajaran yang diminati dan fokus di mata pelajaran tersebut, terlebih pada jurusan MIPA yang condong ke mata pelajaran Matematika dan IPA. Oleh sebab itu, para siswa yang condong dengan pelajaran matematika dan sains akan masuk ke klasifikasi kelas MIPA. Dan di lain sisi, siswa SMA Negeri 3 Malang lebih banyak kegiatan non-akademik. Hal ini pun berpengaruh pada keterampilan berbahasa siswa SMA Negeri 3 Malang jurusan MIPA. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan, tidak banyak siswa yang tertarik untuk mengasah keempat keterampilan berbahasanya, kecuali mereka yang memang ada minat dan hobi yang berkaitan dengan bahasa dan sastra.

Pada siswa yang memiliki memiliki minat dan hobi yang terkait pada bahasa dan sastra, mereka memiliki kemampuan yang cukup pada keterampilan berbahasanya, salah satunya adalah keterampilan menulis. Pada pembelajaran

bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar untuk praktik menulis teks cerpen, para siswa hanya mampu memproduksi teks cerpen dengan genre realis, dengan komposisi dan struktur tulisan yang perlu arahan dan perbaikan. Sedangkan pada siswa yang tidak begitu tertarik dengan pembelajaran menulis, teks cerpen yang dihasilkan pun teks cerpen realis yang singkat, alur yang kurang jelas, dan akhir cerita yang terburu-buru.

Oleh karenanya, dengan permasalahan di atas, peneliti memiliki asumsi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup empat keterampilan bahasa dapat disajikan dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*, mengingat hari ini pandemi *Covid-19* belum berakhir. Lebih khusus pada keterampilan menulis, pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *Articulate Storyline* akan lebih variatif dalam penyajian materinya sehingga peserta didik akan tertarik untuk belajar menulis, mengingat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak semuanya dapat dengan baik menulis karangan. Dengan adanya media ini diharapkan akan membantu dan melatih keterampilan siswa dalam menulis secara mandiri-terbimbing selama proses pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Maka dengan demikian, dari hasil penelitian yang khususnya dilaksanakan di SMA Negeri 3 Malang, penggunaan media ajar yang belum tersentuh adalah pembelajaran teks cerpen surealis dengan menggunakan media *Articulate Storyline*. Oleh karenanya, peneliti mengupayakan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Articulate Storyline untuk Mendukung*

Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas XI dalam Memproduksi Cerpen di SMA Negeri 3 Malang”, sebagai perbaikan keterampilan menulis siswa SMA Negeri 3 Malang jurusan MIPA dalam menulis teks cerpen.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Adanya pandemi *Covid-19* membuat ranah pendidikan perlu mengubah gaya dan sarana belajar untuk menunjang kegiatan belajar.
- 2) Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia karena banyak menggunakan teks dan sekedar penugasan.
- 3) Penggunaan media ajar yang kurang tepat dan tidak interaktif membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar, apalagi belajar teks cerpen yang memuat keterampilan membaca ataupun menulis. Sehingga dengan kondisi yang demikian, potensi yang ada dalam diri siswa tidak dapat diimplementasikan dengan baik (kemampuan metakognisinya). Hal ini berdampak pada perilaku siswa dalam pembelajaran cerpen tidak terlalu antusias, ditambah dengan kenyataan bahwa tingkat literasi siswa di Indonesia masih rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah penelitian akan dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kebutuhan media pembelajaran interaktif untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa kelas XI dalam memproduksi cerpen di SMA Negeri 3 Malang?

- 2) Bagaimana rancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa kelas XI dalam memproduksi cerpen di SMA Negeri 3 Malang?
- 3) Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran interaktif untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa kelas XI dalam memproduksi cerpen di SMA Negeri 3 Malang?

1.4 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian yang akan dicapai sebagai berikut.

- 1) Menguraikan kebutuhan media pembelajaran interaktif untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa kelas XI dalam memproduksi cerpen di SMA Negeri 3 Malang.
- 2) Menguraikan rancangan dan pengembangan media pembelajaran untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa kelas XI dalam memproduksi cerpen di SMA Negeri 3 Malang.
- 3) Mendeskripsikan uji kelayakan media pembelajaran interaktif untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa kelas XI dalam memproduksi cerpen di SMA Negeri 3 Malang.

1.5 Manfaat Pengembangan

1.5.1 Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi penelitian terkait masalah pendidikan, terkhusus bagaimana merancang atau mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan

belajar secara daring, sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam menghasilkan karya tulis, dan meningkatkan kesadaran metakognisinya dalam proses pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis:

1) Bagi Pembaca:

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca mengenai media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

2) Bagi Peserta didik:

Penelitian ini mengenalkan proses pembelajaran berbantuan media pembelajaran interaktif yang menarik dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran.

3) Bagi Pendidik:

Sebagai masukan atau referensi alternatif pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kesadaran metakognisinya sehingga meningkat pula minat siswa dalam menulis dan mampu memproduksi cerpen dengan baik.

4) Bagi Sekolah:

Adapun manfaat bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga para guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

5) Bagi Peneliti:

Manfaat bagi peneliti yakni memberi manfaat yang besar berupa pengalaman, sehingga berguna di kemudian hari untuk menjadi guru yang profesional.

1.6 Asumsi

Beberapa hal yang dapat dijadikan asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menulis adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh manusia. Dengan bantuan media pembelajaran yang menarik dan penugasan yang memanfaatkan strategi metakognitif di dalamnya dapat membuat siswa memiliki kesadaran dalam belajar dan produktif untuk menulis.
- 2) Kesadaran siswa bahwa membaca adalah suatu kegiatan yang penting, akan menambah pengetahuannya secara luas, termasuk pengetahuan kosakata. Dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik, tentu akan memudahkan mereka dalam memproduksi cerpen ketika penugasan di sekolah atau untuk mengasah potensinya.
- 3) Dengan bantuan media pembelajaran yang dirancang, siswa dapat memproduksi cerpen dengan genre surealisme secara mandiri-terbimbing selama proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dan penafsiran judul proposal ini, maka perlu diberi batasan-batasan istilah agar penelitian dapat fokus pada beberapa hal berikut.

1) Pengembangan Media

Pengembangan media adalah kegiatan yang dilakukan melalui serangkaian tahapan untuk menciptakan sesuatu berupa alat dan bahan yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran.

2) Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu, baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang mampu mengondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri-terbimbing dengan pesan pembelajaran yang dikemas secara padu, baik berupa teks, dipadukan dengan gambar-gambar, suara, video/film, dan animasi untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu.

3) *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media dalam pembelajaran. Memiliki fungsi dasar yang mirip dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan dalam fitur sehingga menghasilkan presentasi yang lebih kreatif dan komprehensif.

4) Kemampuan Metakognisi

Beberapa hal yang tercakup dalam kemampuan metakognisi adalah (1) kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), (2) kemampuan pengambilan keputusan (*decision making*) (3) kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), (4) kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*).

5) Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang memerlukan kreativitas. Keterampilan menulis memerlukan kemampuan yang kompleks, seperti harus memiliki pengetahuan yang cukup atas apa yang ditulisnya serta kemampuan menulis itu sendiri. Hal yang tercakup di dalamnya diantaranya penulis perlu menentukan topik, batasan topik, mengembangkan gagasan, bagaimana menyajikan paragraf yang padu dan komunikatif, dan sebagainya.

6) Cerpen

Cerpen merupakan karya sastra pendek yang fiktif dan mengisahkan tentang suatu permasalahan yang dialami oleh tokoh secara ringkas mulai dari pengenalan sampai akhir dari permasalahan yang dialami oleh tokoh.

1.8 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

- 1) Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam media pembelajaran ini diantaranya adalah media pembelajaran berbasis berbasis aplikasi yang dibuat dengan

program *Articulate Storyline* yang memuat beberapa konten, diantaranya: teks, audio, gambar, animasi, serta tes evaluasi.

- 2) Media pembelajaran berbasis aplikasi yang dibuat dengan program *Articulate Storyline* dapat dipasang dan dijalankan pada PC (*Personal Computer*), laptop, tablet, dan gawai (*Android* maupun *iOS*).
- 3) Media pembelajaran berbasis berbasis aplikasi yang dibuat dengan program *Articulate Storyline* dapat dijalankan pada windows 7 maupun windows 8, dengan catatan windows harus terpasang flash player 10 atau setelahnya untuk menjalankan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.
- 4) Pada perangkat seperti PC/Laptop, perlu memasang terlebih dahulu aplikasi yang bernama *Nox/Blue Stacks*, sebagai perangkat pendukung aplikasi yang akan dipasang di laptop/PC.
- 5) Media pembelajaran berbasis berbasis aplikasi yang dibuat dengan program *Articulate Storyline* memuat materi mengenai hakikat cerpen, unsur-unsur cerpen, struktur teks cerpen, konsep dasar untuk mengembangkan cerpen, penugasan, dan evaluasi. Pada bagian penugasan, ada tiga penugasan yang harus dikerjakan oleh siswa guna memenuhi indikator pembelajaran, diantaranya: mampu menentukan poin-poin dan unsur pendukung cerpen, mampu membuat kerangka cerpen dari poin yang telah ditentukan, dan mampu menulis cerpen. Pada bagian evaluasi disajikan penilaian berupa tes sebanyak 15 soal pilihan ganda.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut.

- 1) Analisis awal dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait peserta didik dari segi latar belakang, kemampuan metakognitif, dan teks cerpen yang dihasilkan. Selain itu peneliti juga mencari informasi terkait kebutuhan media dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan yang ditujukan kepada siswa dan guru. Dari hasil respon angket terkait analisis kebutuhan media, disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media belajar yang bermakna dan menyenangkan yang dapat mendukung kemampuan metakognitifnya. Adapun analisis siswa yang dilakukan adalah untuk mengetahui kemampuan metakognisi siswa. Dari hasil respon angket terkait kemampuan metakognisi yang dimiliki oleh siswa menunjukkan bahwa kemampuan metakognisi yang dimiliki siswa berpengaruh pada proses belajar dan teks cerpen yang dihasilkan. Untuk itu hasil dari analisis awal yang dilakukan digunakan sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran menulis cerpen yang mengintegrasikan strategi metakognitif di dalamnya.

- 2) Media yang dikembangkan menggunakan model penelitian 4D dari Thiagarajan, yang meliputi: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Rancangan dari media yang dikembangkan menggunakan bantuan program *Articulate Storyline* yang menghasilkan luaran berupa aplikasi yang dapat diakses pada segala perangkat, seperti gawai dan tablet (khusus Android), PC, Laptop, dll. Nama dari media pembelajaran interaktif yang dihasilkan adalah *Pustaka Fantasi*. Aplikasi ini dirancang dan dikembangkan sebagai salah satu media pendukung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA pada bab teks cerita pendek.
- 3) Uji kelayakan media dilakukan untuk mengukur seberapa layak media yang dikembangkan. Dari proses yang telah dilakukan, didapatkan hasil uji kelayakan sebagai berikut.
 - a) Uji kelayakan oleh ahli materi. Ahli materi memberikan penilaian materi dilihat dari aspek isi dan kebahasaan dengan rata-rata skor yang didapatkan sebesar 90%, yang jika diinterpretasikan pada kriteria kelayakan adalah sangat tinggi kelayakannya. Sehingga disimpulkan bahwa materi yang tercantum di dalam aplikasi *Pustaka Fantasi* sangat layak dijadikan bahan ajar untuk mendukung kemampuan metakognisi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen.

- b) Uji kelayakan media. Ahli media memberikan penilaian media dilihat dari aspek kegrafikan (desain tampilan, audio, video, dan animasi) dengan rata-rata skor yang didapatkan sebesar 89,5% yang jika diinterpretasikan pada kriteria kelayakan adalah sangat tinggi kelayakannya. Kemudian pada aspek kemudahan penggunaan media/kepraktisan didapatkan rata-rata skor 86,5%, yang jika diinterpretasikan pada kriteria kelayakan adalah sangat tinggi kelayakannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Pustaka Fantasi menurut ahli media sangat layak untuk mendukung kemampuan metakognitif siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Revisi yang dilakukan sesuai saran dan masukan dari ahli media yakni penulisan *font* tulisan dan ukuran, serta spasi antar kata dibuat lebih renggang agar tidak terlalu penuh. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Purwono (2008) dalam aspek kegrafikan yang harus diperhatikan dalam pembuatan media agar tulisan terbaca dan memudahkan siswa memahami materi.
- c) Uji kelayakan materi dan media berdasarkan respon uji guru. Guru memberikan penilaian materi dengan rata-rata skor sebesar 81,15%, yang jika diinterpretasikan kelayakannya adalah sangat tinggi. Adapun penilaian media oleh guru dilihat dari aspek kegrafikan (desain tampilan, audio, video, dan animasi) dengan rata-rata skor yang didapatkan sebesar 71,82%, yang jika diinterpretasikan kelayakannya adalah tinggi. Adapun skor tertinggi yang didapatkan adalah dari segi desain tampilan media

sebesar 85% dan animasi sebesar 81%. Sedangkan penilaian terhadap audio, video, dan kemudahan penggunaan sebesar 75%.

- d) Uji kelayakan media berdasarkan respon uji siswa. Siswa memberikan penilaian media dengan mengisi angket yang dibagikan. Dalam angket tersebut memuat aspek penilaian media dari segi kegrafikan, aspek kegrafikan, dan aspek kepraktisan. Dari hasil uji kelayakan pada aspek kegrafikan (desain tampilan, video, audio, dan animasi), skor rata-rata yang didapat sebesar 87,67%, yang jika diinterpretasikan pada kriteria kelayakan adalah sangat tinggi kelayakannya. Pada aspek kepraktisan (kemudahan penggunaan media), skor rata-rata yang didapat sebesar 88,7%, yang jika diinterpretasikan pada kriteria kelayakan adalah sangat tinggi kelayakannya. Adapun revisi yang dilakukan sesuai saran dan masukan yang didapatkan dari guru dan siswa setelah uji coba lapangan adalah menambah video pembelajaran. Setelah peneliti mempertimbangkan saran tersebut, peneliti mengubah salah satu konten materi berupa teks yang menjelaskan mengenai bagaimana menulis teks cerpen dengan aliran surealisme dalam bentuk video. Hal ini dilakukan agar siswa lebih dapat memahami bagaimana membuat teks cerpen dengan aliran surealisme, yang mana berbeda dari teks cerpen yang umumnya dihasilkan oleh kalangan siswa kelas XI SMA.

5.2 Kajian Produk

Media Pembelajaran Interaktif berjudul “Pustaka Fantasi” yang menggunakan program *Articulate Storyline* merupakan media yang dapat membantu siswa untuk membentuk kemampuan metakognisinya sehingga dapat menghasilkan produk tulisan berupa cerita pendek. Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif, peneliti menggunakan model pengembangan *4D (Four-D)* yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel (2012:93), yang tahapannya meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).

Articulate Storyline yang 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 iyang 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.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan program *Articulate Storyline* ini telah divalidasi kepada ahli media dan ahli materi yang merupakan salah satu dosen matakuliah yang mengampu teori prosa fiksi dan teori belajar sastra. Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan program *Articulate Storyline* pada materi cerpen ini valid untuk digunakan di kelas XI SMA. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil kemampuan metakognisi siswa dan hasil angket respon peserta didik.

Alasan peneliti memilih mngembangkan media pembelajaran interaktif “Pustaka Fantasi” adalah berdasar kebutuhan siswa dalam belajar perlu menggunakan media belajar yang sesuai dengan karakter siswa dan dapat merealisasikan tujuan pembelajaran siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh 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 itu, media ini dikembangkan agar dapat mendukung kemampuan metakognisi siswa. Karena sesuai dengan pernyataan Werdiningsih (2015) jika peserta didik telah memiliki metakognisi, maka akan terampil menggunakan strategi metakognitif. Peserta didik yang terampil dalam menggunakan strategi metakognitif akan lebih cepat menjadi pembelajar yang

mandiri. Hal ini juga salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa di masa pandemi seperti saat ini, dimana pembelajaran dilakukan secara jarak jauh.

Setelah peneliti melakukan pengembangan, kualitas media pembelajaran interaktif “Pustaka Fantasi” yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli media dengan rata-rata yang diberikan validator sebesar 99,2%. Sedangkan materi yang dicantumkan pada aplikasi “Pustaka Fantasi” dinyatakan valid oleh ahli materi dengan presentase sebesar 100%, yang artinya materi yang dicantumkan layak dan bagus.

5.3 Kelebihan dan Kelemahan Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan pada media pembelajaran interaktif “Pustaka Fantasi” dengan menggunakan program *Articulate Storyline* ini adalah: (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, setiap medi tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan, dalam aplikasi ini kelebihan yang dimiliki adalah media praktis dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja, hanya perlu mengunduh dan memasang aplikasi yang telah dibagikan melalui jejaring *WhatsApp* atau tautan *Google Drive*.

5.4 Diseminasi Produk dan Saran Pemanfaatan

Produk akan disebarkan kepada tenaga pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tempat dimana penelitian ini dilakukan, yakni SMA Negeri 3 Malang. Produk akan disebarkan dalam bentuk tautan *google drive* dan aplikasi yang dikirimkan melalui *WhatsApp Messenger*. Tidak hanya media, peneliti juga membagikan buku panduan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk pdf yang telah dilampirkan. Adapun saran pemanfaatan yang dapat dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut.

1) Peneliti atau pengembang selanjutnya

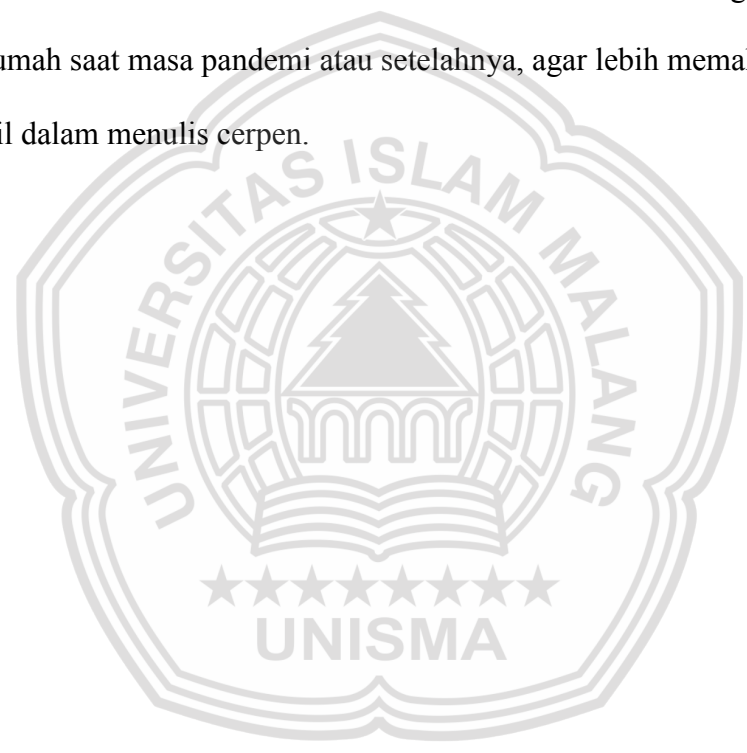
Untuk dapat mengembangkan media Pustaka Fantasi lebih lanjut sesuai dengan perkembangan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan teknologi yang digunakan di sekolah, serta melakukan penelitian lanjutan yang dapat mengungkap permasalahan-permasalahan serupa terkait media yang dikembangkan. Peneliti selanjutnya diharap 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.

3) Bagi siswa kelas XI

Disarankan untuk memanfaatkan media Pustaka Fantasi sebagai sumber belajar di rumah saat masa pandemi atau setelahnya, agar lebih memahami materi dan terampil dalam menulis cerpen.



DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Abidin, Yunus. (2016). Pembelajaran Menulis dalam Gamitan Pendidikan Karakter. *EduHumaniora*. Univeristas Pendidikan Indonesia.
- A.M, Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian ,Suatu pendekatan Praktek. Edisi Revisi. V*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Arief, N. F. (2016). Konsep dan Contoh Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 1*(3).
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barata, M. A. S. (2014). Hubungan strategi metakognitif dengan kemampuan menulis karangan sugestif dan ekspositoris siswa kelas X SMK Minhajut Thullab Banyuwangi semester genap tahun pembelajaran 2013/2014. *NOSI, 2*(7), 700-709.
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi taksonomi pembelajaran benyamin s. bloom. *Satya Widya, 29*(1), 30-39.
- 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.
- Fitriani, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran Matematika Siswa dengan Melibatkan Keterampilan Metakognisi. *Dinamika, 6*(1).

Harususilo, 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.

Haryono. (2015). Variabel dan Instrumen Penelitian. Bahan Ajar Kuliah Metodologi Penelitian Kuantitatif Prodi Teknologi Pendidikan FIP Unnes. <http://blog.unnes.ac.id/fransharyono/wpcontent/uploads/sites/2969/2017/06/Variabel-Dan-Instrumenpenelitian.pdf> (diakses 8 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.

Indriyati, Anastasia. (2018). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Santa Maria Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Pendidikan Bahasa

Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Yogyakarta.

Iswara, T., & Rosnelli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2).

Khoiriyah, E., & Sari, E. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 22-32.

Lestari, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Video Panorama dengan Pengintegrasian Strategi Metakognitif dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII Smpn 1 Karangploso Tahun Pelajaran 2015-2016. *NOSI*, 4:1. Universitas Islam Malang.

Lestyarini, B. (2009). Pentingnya Metakognisi dalam Membaca Komprehensi Teks berbagai Bidang Studi. *Jurnal Populer*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Maymunah, A. (2017). *Pengembangan Modul Ipa Berbasis Inkuiri Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Untuk Kelas IV Di SD Negeri 01 Budi Lestari Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung). Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.

Mufrihat, M. (2019). *Analisis Efektivitas Implementasi Budaya Literasi di MIN 1 Kota Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar). Tesis. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Makassar

- 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.
- Nurfadilah, N., & Nurhastuti, N. (2018). Media Pembelajaran Video Komunikasi Total Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(2), 230-237.
- Nurgiyantoro, (2010). *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE
- Nurgiyantoro, Burhan. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi. Cetakan 1*.Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*.Yogyakarta: BPFE
- Nurullah, D. F., Rusdiawan, R., & Nuriadi, N. (2018). Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Media Lagu Daerah Sumbawa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMAN 1 Sekongkang. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 15(2), 163-174.
- Okta, M. T. R., Rusminto, N. E., & Munaris, M. (2018). Pengembangan LKPD Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Metakognitif Peserta Didik Kelas VII. *J-SIMBOL (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 6(1).
- Purwono, Urip., Standar Penilaian Bahan Ajar, Jakarta : BNSP, 2008.
- Ramli. (2013). *Pembelajaran dalam Perspektif Metakognisi*. Banda Aceh: Naskah Aceh (NASA) & Ar-Raniry Press.
- Ramli, M. (2015). Efektivitas Model Pengembangan Strategi Metakognitif dalam Pembelajaran Cerpen Siswa Kelas VII MTS. Ainul Falah Bakeong Guluk-Guluk Sumenep Tahaun Pelajaran 2014-2015. *NOSI*, 3:3. Universitas Islam Malang.

- Rochmansyah, A. Y. (2012). *TA: Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Menulis Huruf Arab Berbasis Android* (Doctoral dissertation, STIKOM Surabaya).
- 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.
- Sagala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sasmito, M. (2015). Pemanfaatan Media Sosial" Facebook" Untuk Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Media Aplikom*, 4(4), 38-52.
- Sinaga, A. Y., Slamet, S. Y., & Rohmadi, M. (2018). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN PADA KELAS XI SISWA SMA N 5 SURAKARTA. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 37-50.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani, A. (2018, April). Menyoal Sastra Dan Nonsastra Dalam Khazanah Sastra Indonesia. In *PROCEEDING CONFERENCE* (p. 27).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Umroh, N. S., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2019). Multimedia Tutorial Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 45-52.
- 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).
- Yunus, S. d. (2009). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.