

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA ULANG BERMUATAN TOKOH LOKAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Herza Alwanny, M. Oky Fardian Gafari, Abdurrahman Adisahputera  
Universitas Negeri Medan, Indonesia  
E-mail: herza.awel2@gmail.com

**Abstract:** This study aims to: (1) describe the feasibility of developing learning media for recount texts containing local figures, and (2) describe the results of the development of learning media for recount texts containing local figures in the form of integrated media that is websites. This research method is Research and Development (R&D) with a 4-D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The results showed that: (1) validation of material experts with an average of 85.25% on very good criteria; (2) expert validation of instructional media design with an average of 91.25% on very good criteria, (3) individual trials with an average of 75% with good criteria, (4) small group trials with an average of 82.5% with very good criteria, and (5) limited field group trials with an average of 93% with very good criteria. The final activity of developing instructional media is continued by observing student learning outcomes in rewriting the recount text containing local figures. The learning outcomes of the recount text writing test before using learning media were 73.85, while using learning media increased by 86.05. Difference of 12.2 from before to after using media. This proves that the learning media for recount texts containing local figures that are developed can improve student learning outcomes.

**Keywords:** containing local figures; interactive multimedia; recount text

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal, dan (2) mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berupa media yang dipadukan dalam bentuk website. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) validasi ahli materi dengan rata-rata 85.25% pada kriteria sangat baik; (2) validasi ahli desain media pembelajaran dengan rata-rata 91.25% pada kriteria sangat baik, (4) uji coba perorangan dengan rata-rata 75% dengan kriteria baik, dan (5) uji coba kelompok lapangan terbatas dengan rata-rata 93% dengan kriteria sangat baik. Kegiatan akhir dari pengembangan media pembelajaran ini dilanjutkan dengan melihat hasil belajar siswa dalam menulis kembali teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal. Hasil belajar tes menulis teks cerita ulang sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 73.85, sedangkan menggunakan media pembelajaran meningkat sebesar 86.05. Selisih 12.2 dari sebelum ke sesudah menggunakan media. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** bermuatan tokoh lokal; multimedia interaktif; teks cerita ulang

**Permalink/DOI:** <http://dx.doi.org/10.15408/dialektika.v7i2.17779>

## Pendahuluan

Penulisan teks cerita ulang biografi erat kaitannya dengan tokoh-tokoh nasional ataupun tokoh-tokoh yang berpengaruh bagi perkembangan dunia. Teks cerita ulang biografi tidak sekadar melihat kisah hidup seorang tokoh, namun hal-hal yang sangat berpengaruh dalam kehidupan juga tidak luput dari penulisan teks cerita ulang biografi, misalnya masalah-masalah atau konflik yang dihadapi seorang tokoh dalam perjalanan hidupnya. Pengembangan sejarah yang bersifat nasional sering kurang memberi makna bagi orang-orang tertentu terutama yang menyangkut sejarah daerahnya sendiri.<sup>1</sup> Oleh karenanya, sejarah daerah kita sendiri terkadang luput dari pengetahuan kita. Selain itu, tokoh lokal juga bisa digunakan untuk mengoreksi generalisasi-generalisasi dari sejarah nasional. Pembelajaran berbantuan komputer merupakan program yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi muatan pembelajaran yang meliputi judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer.<sup>2</sup> Melalui sistem komputer, kegiatan pembelajaran dilakukan secara tuntas (*mastery learning*), maka guru dapat melatih siswa secara terus menerus hingga mencapai ketuntasan dalam belajar. Perangkat lunak dalam pembelajaran berbantuan komputer bisa dimanfaatkan sebagai fungsi *Computer Assisted Instruction* (CAI) juga bisa dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individual (*individual learning*). Karena berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual, maka perangkat lunak CAI bisa memfasilitasi pembelajaran kepada individu yang memanfaatkannya. Oleh karena itu, pengembangan perangkat lunak CAI harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar dan peran guru yang mampu menanamkan pada siswa kebiasaan-kebiasaan belajar secara rutin, disiplin dan mandiri. Berkaitan dengan penggunaan media dalam bentuk multimedia interaktif, hasil evaluasi ahli desain sebesar 92% berada pada kriteria sangat baik, hasil evaluasi ahli desain sebesar 78% berada pada kriteria baik, hasil uji

---

<sup>1</sup> Salsabilla Firdaus, "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Leaflet Berbasis Sejarah Lokal Dengan Materi Pertempuran Palagan Ambarawa Pada Kelas XI IPS Di Sma Negeri 1 Tegal Tahun Ajaran 2015/2016" (Universitas Negeri Semarang, 2016), 24.

<sup>2</sup> Rusman and Riyana Cepi, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 153.

kelompok kecil sebesar 83.6% berada pada kriteria baik, dan hasil uji lapangan sebesar 82.74% berada pada kriteria baik. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media (62.09) dan (86.77) setelah menggunakan media sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>3</sup> Penelitian ini dilatarbelakangi dengan melihat keberagaman contoh-contoh teks cerita ulang (biografi) yang masih bergantung pada tokoh-tokoh nasional dan mengenyampingkan tokoh-tokoh lokal atau yang bersifat sejarah lokal. Tokoh lokal dalam hal ini sangat berpengaruh dalam berkembangnya sejarah nasional. Namun, pembahasan mengenai tokoh lokal berupaya untuk menanamkan nilai karakter dan pengenalan dengan tokoh-tokoh lokal serta memelihara keunggulan lokal yang sangat penting bagi perkembangan kecerdasan atau pengetahuan siswa.

Tujuan dalam penelitian ini, yaitu: (a) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan pada materi teks cerita ulang untuk siswa kelas XI, (b) mendeskripsikan hasil media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada materi teks cerita ulang untuk siswa kelas XI, dan (c) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada materi teks cerita ulang untuk siswa kelas XI.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu ketersediaan media pembelajaran dan inovasi dalam media pembelajaran.<sup>4</sup> Peserta didik akan tertarik dengan media yang kreatif serta menampilkan tokoh-tokoh lokal untuk menambah wawasan mengenai tokoh-tokoh lokal yang berasal dari suatu daerah. Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama serta memberikan rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai: (1) sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran menjadi lebih efektif, (2) salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lain dalam rangka menciptakan situasi belajar

---

<sup>3</sup> Desak Ketut Marta Sari Dewi, I Wayan Romi Sudhita, and I Dewa Kade Tastra, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP," *Jurnal Edutech Undiksha* 2, no. 1 (2014).

<sup>4</sup> Fajar Syamsudin, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Membaca Permulaan Bagi Siswa Tunagrahita Di SDLB Idayu 2 Kabupaten Malang*, (Universitas Negeri Malang, 2018), h. 4.

yang diharapkan, dan (3) untuk mempercepat proses belajar.<sup>5</sup> Media dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu bentuk suara (audio), bentuk gambar (visual), dan bentuk gerak (kinestetik). Media dalam bentuk visual dibedakan menjadi 3, yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Media jika ditinjau dari segi tampilan, yaitu media visual, seperti gambar/foto, sketsa, bagan/*chart*, diagram, grafik, kartun, peta/globe, papan flannel, dan papan buletin; media audio, seperti radio, alat perekam pita genetik, dan laboratorium bahasa; media kinestetik, seperti dramatisasi, demonstrasi, permainan dan simulasi, karya wisata, *camping/* perkemahan sekolah, dan survei masyarakat. Media ditinjau dari penggunaannya, yaitu media proyeksi, seperti proyektor transparan (OHP), film, film bingkai, film rangkai, proyektor tidak tembus pandang, komputer (aplikasi pembelajaran/media pembelajaran interaktif dan *Microsoft Office*) dan media non-proyeksi, seperti *wallsheets*, buku cetak, dan papan tulis.<sup>6</sup>

Teks cerita ulang (*recount*) yaitu teks yang menceritakan kembali kejadian atau pengalaman masa lampau.<sup>7</sup> Cerita ulang dapat disampaikan berdasarkan pengalaman penutur langsung atau penulisnya. *Recount text* atau teks cerita ulang merupakan satu jenis teks yang dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang aktivitas di masa lalu.<sup>8</sup> Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks cerita ulang (*recount text*) merupakan salah satu jenis teks yang menceritakan kembali peristiwa/kejadian baik secara imajinatif, pengalaman, ataupun faktual yang telah terjadi di masa lalu.

Teks cerita ulang dapat diklasifikasikan ke dalam empat bagian, yakni: (a) pengalaman pribadi (*personal recount*), yakni teks yang mengisahkan kembali kejadian dialami penulisnya secara langsung, (b) cerita ulang faktual (*factual recount*), yakni teks yang mengisahkan kembali kejadian masa lalu yang disaksikan diri sendiri ataupun dialami orang lain, misalnya peristiwa kecelakaan, peristiwa alam, dan kisah hidup seorang tokoh (biografi), (c) cerita ulang imajinatif (*imaginative recount*), yakni teks yang mengisahkan peristiwa-

---

<sup>5</sup> Rudi Susilana and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (CV. Wacana Prima, 2008), h. 10.

<sup>6</sup> H M Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), h. 70.

<sup>7</sup> Engkos Kosasih and Kurniawan Endang, *Jenis-Jenis Teks*, (Bandung: Yrama Widya, 2014), h. 154.

<sup>8</sup> W Wiyatmi, *Pengantar Kajian Sastra*, (Yogyakarta: Pustaka Book, 2009), h. 30.

peristiwa yang bersifat khayalan, namun sering kali peristiwa itu dianggap ada atau benar-benar terjadi, misalnya dongeng, legenda, dan cerita-cerita rakyat lainnya, dan (d) cerita ulang prosedur (*procedural recount*), yakni teks yang menceritakan latar belakang atau asal usul terjadinya suatu kejadian di masa lalu. Teks seperti ini biasanya dipakai di pengadilan dalam rangka memperjelas kasus ataupun alat bukti perkara.

Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam suatu cerita. Selanjutnya, tokoh adalah pelaku yang menggambarkan peristiwa dalam cerita sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita.<sup>9</sup> Istilah lokal mempunyai arti suatu tempat atau ruang sehingga menyangkut lokalitas yang disepakati oleh para penulis dengan alasan-alasan ilmiah. Ranah dari lokal tersebut biasanya identik dengan kebudayaan atau hal-hal yang berasal dari daerah sendiri. Sejarah lokal semata-mata sebagai sejarah daerah tertentu, maka daerah yang seperti itu sudah lama berkembang. Sejarah lokal bersifat melebar, sudut pandangnya semakin berkembang ke arah perbandingan-perbandingan yang meluas. Pembelajaran teks cerita ulang berbasis sejarah lokal menyajikan siswa untuk mengulas kembali tokoh-tokoh lokal yang terdapat di satu daerah tertentu serta memunculkan karakter siswa untuk cinta pada tanah air melalui pembelajaran teks cerita ulang biografi serta menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan bermakna.

## Metode

Metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif dilaksanakan berdasarkan mekanisme pengembangan dibagi dalam dua tahap, yaitu tahap pengembangan media pembelajaran yang meliputi validasi media pembelajaran. Model pengembangan penelitian ini menggunakan 4-D (*4-D Models*) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perencanaan (*design*), (3) tahap pengembangan (*develop*), dan (4) tahap penyebaran (*disseminate*). Dapat dilihat pada gambar 1.

---

<sup>9</sup> Dina Gasong, *Apresiasi Sastra Indonesia* (Deepublish, 2019), h. 38.



Gambar 1. Model Penelitian R&D 4-D Models Thiagarajan & Semmel

Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek kesesuaian materi, pengorganisasian materi, soal/evaluasi/bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Angket kelayakan media pembelajaran menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang tentang suatu fenomena. Skala Likert dalam mengukur kelayakan media ini menggunakan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju.<sup>10</sup> Bentuk instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen nontes berupa: (1) pedoman wawancara, digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang penggunaan media dalam pembelajaran teks cerita ulang oleh guru, (2) angket kebutuhan digunakan untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran teks cerita ulang di sekolah, dan (3) lembar uji validasi digunakan untuk memperoleh data uji validasi yang ditujukan kepada guru bahasa Indonesia dan ahli pada bidang media pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran umum tentang instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)* (Alfabeta, 2008), h. 135.

Tabel 1. Gambaran Umum Instrumen dalam Penelitian

No.	Data	Sumber Data	Instrumen
1.	Kebutuhan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal untuk peserta didik kelas XI SMA.	Guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Peserta didik kelas XI SMA	Pedoman wawancara Angket kebutuhan
2.	Penilaian desain media pembelajaran teks cerita ulang untuk peserta didik kelas XI SMA.	Ahli bidang pengembangan media pembelajaran dan bidang pembelajaran teks cerita ulang	Lembar uji validasi

Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diperoleh dari angket uji ahli materi, angket uji ahli media, dan angket uji coba pengguna. Data tersebut digunakan dalam proses perbaikan dan penyempurnaan media. Data kuantitatif diperoleh dari skor yang diperoleh dalam angket. Teknik analisis meliputi kelayakan media dari ahli materi, ahli media dan respon yang diberikan siswa sebagai objek uji coba. Kriteria yang dilakukan dalam analisis data kuantitatif dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Analisis Data Kuantitatif

No.	Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, dihasilkan angka dalam bentuk persentase. Klasifikasi skor tersebut selanjutnya diubah menjadi klasifikasi dalam bentuk presentase. Kemudian ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif yang tercantum dalam tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Skor dalam Persentase

No.	Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$
3.	Cukup	$41\% \leq X < 60\%$
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$
5.	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$

Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya adalah menentukan tingkat kelayakan dari media tersebut berdasarkan hasil pengujian

yang telah dilakukan. Untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran ini digunakan pengukuran skala Likert. Dengan skala ini, maka variabel yang akan diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator variabel dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun butir-butir instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap butir instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan sangat negatif.

## Pembahasan

### Hasil Penelitian

Tahap pertama dalam menyusun hasil penelitian yaitu melihat bagaimana proses pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

#### *Define* (Pendefinisian)

Tahap pertama yaitu melakukan studi pendahuluan agar dapat memunculkan ide atau gagasan sehingga menjadi landasan awal dilakukannya pengembangan media pembelajaran. Kemudian, hasil dari studi pendahuluan tersebut ditindaklanjuti dengan cara membagikan angket kepada 2 orang guru bahasa Indonesia serta 32 orang siswa agar dapat melihat peran dari bahan ajar yang dikembangkan terhadap kebutuhan serta karakteristik siswa yang ada di daerah, dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Data Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi			
			Guru	%	Siswa	%
1	Mengetahui media pembelajaran interaktif menggunakan tokoh lokal.	Ya	0	0%	0	0%
		Tidak	2	100%	32	100%
2	Menggunakan media berbasis tokoh lokal dalam proses pembelajaran.	Ya	0	0%	0	0%
		Tidak	2	100%	32	100%
3	Memerlukan media berbasis tokoh lokal untuk belajar teks cerita ulang yang isinya seperti pada pengertian yang diuraikan di atas dalam proses pembelajaran.	Ya	2	100%	32	100%
		Tidak	0	0%	0	0%



Hasil dari analisis kebutuhan yang telah diuraikan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan perancangan dan penyusunan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang telah disusun kemudian divalidasi kepada ahli materi dan desain pembelajaran. Setelah dinyatakan valid, maka produk yang dihasilkan dapat diujicobakan kepada kelompok kecil dan kelompok terbatas. Selanjutnya, dilakukan revisi jika memerlukan perbaikan-perbaikan.

### ***Design (Perancangan)***

Penyusunan materi pembelajaran menulis teks cerita ulang yang dikembangkan disusun sesuai dengan acuan dan pertimbangan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru tersebut. Meskipun dalam penyusunan materi pembelajaran menulis teks cerita ulang yang dikembangkan terdapat banyak penyesuaian dengan beberapa pertimbangan, namun hasil analisis angket kebutuhan tetap dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan materi pembelajaran menulis teks cerita ulang yang dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa maupun guru di SMA Swasta Kartika I-2 Medan.

### ***Develop (Pengembangan)***

Adapun beberapa hasil perbaikan atau revisi dari tampilan pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal adalah:

#### **a. Revisi Pertama**

Berdasarkan hasil analisis data penilaian ahli materi dan ahli desain media pembelajaran, terdapat beberapa komentar dan saran diberikan terkait media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran teks cerita ulang. Adapaun ikhtisar komentar dan saran terhadap media pembelajaran yang diberikan dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Ikhtisar Komentar dan Saran Ahli Media terhadap Media Pembelajaran

Aspek	Komentar	Saran	Hasil
<b>Kegrafikan</b>	Terdapat logo Ristekdikti pada latar pembuka aplikasi dan menganggap bahwa aplikasi tersebut melakukan kerja sama dengan Ristekdikti.	Sebaiknya menghilangkan logo Ristekdikti agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam penggunaan aplikasi.	Logo Ristekdikti sudah dihilangkan dan diperbaiki dengan logo Universitas Negeri Medan.
<b>Penyajian</b>	Menambahkan KD pada bagian menu materi.	KD pada materi tersebut belum ditambahkan karena tidak sesuai dengan silabus yang telah ditetapkan maka penambahan KD tersebut agar sesuai dengan silabus.	Materi sudah ditambahkan sesuai dengan kebutuhan yang terdapat pada silabus.
<b>Pemrograman</b>	Belum terdapat tombol untuk menghentikan musik yang menjadi pilihan bagi pengguna aplikasi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan musik.	Tombol yang menyediakan penonaktifan musik/suara sebaiknya dibuat agar para pengguna aplikasi bisa menentukan keinginan untuk menggunakan aplikasi dengan musik atau tidak.	Tombol atau <i>icon</i> menghentikan musik sudah disediakan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### b. Revisi Kedua

Berdasarkan hasil analisis data penilaian ahli materi dan ahli desain media pembelajaran, terdapat beberapa komentar dan saran diberikan terkait media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran teks cerita ulang. Adapun ikhtisar komentar dan saran terhadap media pembelajaran yang diberikan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Ikhtisar Komentar dan Saran Media Pembelajaran oleh Ahli Desain

Aspek	Komentar	Saran	Hasil
<b>Pemrograman</b>	Tidak adanya media pendukung dalam media pembelajaran seperti halnya video pembelajaran untuk mendukung keaktifan siswa memahami teks cerita ulang.	Menyertakan video pembelajaran sebagai pendukung pemahaman siswa terhadap materi teks cerita ulang.	Video sudah disertakan dengan 2 pilihan yang berkaitan dengan pemahaman mengenai teks cerita ulang.

Aspek	Komentar	Saran	Hasil
	Tambahkan <i>scroll</i> untuk menambahkan pilihan apabila siswa ingin melihat penjelasan lebih lanjut mengenai materi.	Tambahkan <i>scroll</i> untuk mempermudah penggunaan aplikasi dalam memahami materi yang terdapat dalam media tersebut.	Sudah ditambahkan <i>scroll</i> pada media tersebut guna mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.
	Tidak adanya animasi menambah kesan kaku pada aplikasi media pembelajaran dan tidak terlihat interaktif.	Lebih baik menambahkan animasi untuk memunculkan interaktif pada media pembelajaran	Animasi sudah termuat dalam media tersebut pada bagian materi serta disediakan visualisasi materi yang akan disampaikan.

### c. Revisi Ketiga

Berdasarkan analisis hasil respon siswa pada uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas X, terdapat saran perbaikan pada media pembelajaran teks cerita ulang yang telah dikembangkan. Revisi yang dilakukan adalah memperbaiki *hyperlink* yang terdapat pada halaman pertanyaan beserta hasil evaluasinya dan memperbaiki pengetikan yang salah.

### d. Revisi Keempat

Berdasarkan analisis hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 9 orang siswa kelas X, perlu mengadakan perbaikan yaitu mengubah jenis *font* yang masih kurang jelas dibaca siswa sehingga dapat dilanjutkan pada uji coba lapangan terbatas.

### e. Revisi Kelima

Berdasarkan analisis hasil respon siswa pada uji coba lapangan terbatas yang dilakukan pada 35 orang siswa kelas X, tidak terdapat saran perbaikan pada media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal yang telah dikembangkan.

### f. Disseminate (Penyebaran)

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berupa CD media pembelajaran bermuatan tokoh lokal yang berisi materi teks cerita ulang, dalam kaitannya sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah maupun sumber belajar mandiri untuk siswa SMA kelas X SMA Kartika I-2 Medan.

Hasil pengembangan media pembelajaran diperoleh berdasarkan validasi produk melalui serangkaian uji coba dan revisi yang telah dilakukan. Maka diperoleh bahwa hasil pengembangan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran teks cerita ulang berada pada kategori sangat baik. Hasil pengembangan media pembelajaran divalidasi berdasarkan 4 aspek, yaitu kelayakan isi, penyajian, desain, dan pemrograman.

## Hasil Pengembangan Berdasarkan Validasi

### Hasil Kelayakan/Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran teks cerita ulang dilakukan oleh Amrin Saragih dan Surya Masniari Hutagalung di Universitas Negeri Medan. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks cerita ulang untuk siswa kelas X pada semester ganjil. Hasil validasi berupa skor penilaian terhadap komponen-komponen pembelajaran teks cerita ulang dapat dilihat pada tabel-tabel 7, 8, 9, 10.

Tabel 7. Kecenderungan Penilaian Ahli Materi tentang Kelayakan Isi

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$	87%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
<b>Jumlah</b>			87%

Berdasarkan tabel 7, terlihat bahwa hasil kelayakan isi media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori sangat baik sebesar 87%.

Tabel 8. Kecenderungan Penilaian Ahli Materi tentang Kelayakan Penyajian

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$	88%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
<b>Jumlah</b>			88%

Berdasarkan tabel 8, terlihat bahwa hasil kelayakan penyajian media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori sangat baik sebesar 88%.

Tabel 9. Kecenderungan Penilaian Ahli Materi tentang Kelayakan Bahasa

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$	85%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
<b>Jumlah</b>			<b>85%</b>

Berdasarkan tabel 9, terlihat bahwa hasil kelayakan bahasa media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori sangat baik sebesar 85%.

Tabel. 10 Kecenderungan Penilaian Ahli Materi tentang Kegrampilan

No	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$	81%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
<b>Jumlah</b>			<b>81%</b>

Berdasarkan tabel 10, terlihat bahwa hasil kelayakan kegrafikan media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori sangat baik sebesar 81%. Hasil validasi dari ahli materi mengenai media pembelajaran teks cerita ulang dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi dengan rata-rata sebesar 85.25% berada pada kategori sangat baik.

### Hasil Kelayakan/Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Penilaian dilakukan oleh dua ahli desain media tersebut yang meliputi aspek penilaian terhadap kelayakan isi, penyajian, pemrograman, dan kegrafikan terhadap media bermuatan pada pembelajaran teks cerita ulang. Secara keseluruhan, hasil penilaian kualitas kelayakan materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 11, 12, 13, 14.

Tabel. 11 Kecenderungan Penilaian Hasil Desain Media terhadap Kelayakan Isi

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$	88%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
<b>Jumlah</b>			<b>88%</b>

Berdasarkan tabel 11, terlihat bahwa kelayakan isi media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal pada kategori sangat baik sebesar 88%.

Tabel. 12 Kecenderungan Penilaian Hasil Desain Media terhadap Kelayakan Penyajian

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$	94%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
<b>Jumlah</b>			<b>94%</b>

Berdasarkan tabel 12, terlihat bahwa kelayakan penyajian media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal pada kategori sangat baik sebesar 94%.

Tabel. 13 Kecenderungan Penilaian Ahli Desain Media terhadap Kelayakan Pemrograman

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$	92%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
<b>Jumlah</b>			<b>92%</b>

Berdasarkan tabel 13, terlihat bahwa hasil kelayakan pemrograman media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal pada kategori sangat baik sebesar 92%.

Tabel. 14 Kecenderungan Penilaian Ahli Desain Media terhadap Kelayakan Kegrampilan

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$	91%
2.	Baik	$61\% \leq X < 80\%$	-
3.	Sedang	$41\% \leq X < 60\%$	-
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$	-
5.	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$	-
<b>Jumlah</b>			<b>91%</b>

Berdasarkan tabel 14, terlihat bahwa hasil kelayakan kegrafikan media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal berada pada kategori sangat baik sebesar 91%.

Hasil validasi ahli desain media mengenai media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan tokoh lokal layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada keempat aspek penilaian dengan rata-rata sebesar 91.25% berada pada kategori sangat baik.

### Hasil Kelayakan/Validasi Guru Bahasa Indonesia

Validasi guru bahasa Indonesia terhadap pengembangan media bermuatan tokoh lokal pada pembelajaran teks cerita ulang dilakukan oleh Nurhasibah Nasution dan Yusniarti, penelitian dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks cerita ulang untuk siswa kelas X pada semester ganjil.

Hasil validasi dari guru bahasa Indonesia mengenai media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dari ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan tokoh lokal tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada ketiga aspek tersebut dengan rata-rata sebesar 85% berada pada kategori sangat baik.

### Hasil Kelayakan Uji Coba Tahap I (Uji Coba Perorangan)

Uji coba tahap I (uji coba perorangan) terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Persentase Skor Uji Coba Perorangan terhadap Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor Rata-rata (%)	Kriteria
1.	Materi	76.33%	Sangat Baik
2.	Bahasa	71%	Baik
3.	Ketertarikan	77%	Baik
	<b>Rata-rata</b>	<b>74.77%</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan hasil persentase rata-rata yang ditunjukkan pada tabel 15, diperoleh penilaian terhadap materi dengan rata-rata sebesar 76.33%, bahasa dengan rata-rata 71% dan ketertarikan dengan rata-rata 77%. Hasil persentase rata-rata dari keseluruhan uji coba perorangan sebesar 74.77% dengan kriteria

baik. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa.

### Hasil Kelayakan Uji Coba Tahap II (Uji Coba Kelompok Kecil)

Uji coba tahap II (uji coba kelompok kecil) terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Persentase Skor Uji Coba Kelompok Kecil terhadap Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor Rata-rata (%)	Kriteria
1.	Materi	81.83%	Sangat Baik
2.	Bahasa	83%	Sangat Baik
3.	Ketertarikan	83.25%	Sangat Baik
	<b>Rata-rata</b>	<b>82.70%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil persentase rata-rata yang ditunjukkan pada tabel 16, diperoleh bahwa penilaian terhadap materi pembelajaran dengan rata-rata sebesar 81.83%, bahasa dengan rata-rata 83%, dan ketertarikan dengan rata-rata 83.25%. Hasil persentase rata-rata dari keseluruhan uji coba kelompok kecil sebesar 82.70% dengan kriteria sangat baik, maka perlu mengadakan sedikit revisi terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan agar lebih mendorong siswa untuk berpikir sehingga dapat dilanjutkan uji coba lapangan terbatas.

### Data Respon Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran

Persentase skor uji coba lapangan terbatas terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 17. Persentase Skor Uji Coba Lapangan Terbatas terhadap Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor Rata-rata (%)	Kriteria
1.	Materi	91.5%	Sangat Baik
2.	Bahasa	93.5%	Sangat Baik
3.	Ketertarikan	95%	Sangat Baik
	<b>Rata-rata</b>	<b>93.3%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil persentase rata-rata yang ditunjukkan pada tabel 17, diperoleh bahwa penilaian terhadap materi dengan rata-rata sebesar 91.5%, bahasa dengan rata-rata 93.5% dan ketertarikan dengan rata-rata 95%. Hasil persentase rata-rata dari keseluruhan uji lapangan terbatas sebesar 93.3% dengan kriteria sangat baik. Hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teks cerita ulang yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan memenuhi kebutuhan dengan kriteria keseluruhan sangat baik. Hasil ini berarti



bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki peningkatan pengembangan dan dapat memenuhi tuntutan kebutuhan dalam pembelajaran.

### Hasil Belajar Siswa

Setelah mendapat pembelajaran dengan media pembelajaran menulis teks cerita ulang, hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut mengalami peningkatan cukup signifikan, yaitu 12.2%. Diketahui rata-rata nilai siswa sebelum diberi tes (*pretest*) adalah 73.85 dan skor rata-rata sesudah diberi tes (*posttest*) adalah 86.05, dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Ajar

No.	Kelompok	Nilai Rata-rata	Selisih
1.	Sebelum (Pretest)	73.85	12.20
2.	Sesudah (Posttest)	86.05	

Berdasarkan tabel pada tabel 18, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis teks cerita ulang.

### Pembahasan

Hasil pengembangan media pembelajaran, divalidasi berdasarkan 4 aspek penilaian, yaitu kelayakan isi, penyajian, pemrograman, dan desain. Hasil pengembangan dari validasi ahli media mengenai media menulis teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media bermuatan tokoh lokal tersebut sangat baik digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada keempat aspek penilaian dengan rata-rata 91.25% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil pengembangan dari respon guru mengenai media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik digunakan dalam materi teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada keempat aspek penulisan dengan rata-rata 91.5% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil pengembangan dari respon siswa mengenai media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal, dari keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi pada keempat aspek penilaian dengan rata-rata 93.75% yang berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli media, respon guru, dan respon siswa mengenai media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal, dari keempat aspek tersebut

menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik digunakan dalam pembelajaran teks cerita ulang. Hal ini terlihat dari hasil validasi ahli media, guru, dan siswa dengan rata-rata 92.16% yang berada pada kategori sangat baik.

Aspek yang direvisi dan disempurnakan dilakukan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli desain, dan siswa selaku pengguna media pembelajaran ini. Variabel-variabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sangat baik. Adapun variabel media pembelajaran yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Adapun perolehan hasil validasi produk media teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan validasi media pembelajaran oleh ahli materi dinyatakan sangat baik. Hasil validasi tersebut meliputi 4 aspek penilaian, yaitu kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Hasil penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 87%, aspek penilaian kelayakan penyajian dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 88%, aspek penilaian bahasa dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 85%, dan aspek penilaian kegrafikan dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 81%.
2. Hasil kelayakan validasi media pembelajaran oleh ahli desain media pembelajaran dinyatakan sangat baik. Hasil penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 88%, aspek penilaian kelayakan penyajian dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 94%, aspek penilaian pemrograman dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 92%, dan aspek penilaian kegrafikan dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 91%.
3. Hasil penilaian uji coba terhadap siswa dilakukan pada 3 proses yaitu uji coba lapangan terbatas (3 siswa), uji coba kelompok kecil (9 siswa), dan uji coba lapangan terbatas (35 siswa). Perolehan hasil uji coba perorangan dinyatakan baik dengan rata-rata sebesar 75%, perolehan kelompok kecil dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 82.5%, dan perolehan hasil uji coba lapangan terbatas dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 93%.

Selain hasil kelayakan yang ditemukan, temuan hasil kelayakan terhadap multimedia interaktif juga ditemukan dalam studi yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2014) yang mengungkapkan bahwa hasil evaluasi ahli media sebesar 92%

berada pada kriteria sangat baik, hasil evaluasi ahli desain sebesar 78% berada pada kriteria baik, hasil uji coba perorangan sebesar 92.30% berada pada kriteria sangat baik, hasil uji coba kelompok kecil sebesar 83.6% berada pada kriteria baik, dan hasil uji coba lapangan sebesar 82.74% berada pada kriteria baik. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media sebesar 62.09 dan setelah menggunakan media sebesar 86.77, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa temuan pengembangan media teks cerita ulang untuk kelayakan media pembelajaran dinyatakan sangat baik karena berdasarkan validasi ahli materi dan ahli desain media pembelajaran berada pada kategori sangat baik.

## Penutup

Simpulan yang diperoleh berdasarkan tujuan, hasil, dan pembahasan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut: (1) produk yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan untuk siswa kelas X memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran individual berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi ahli materi meliputi kelayakan isi dengan rata-rata 89% pada kriteria sangat baik, kelayakan penyajian dengan rata-rata 79% pada kriteria sangat baik, kelayakan pada aspek bahasa dengan rata-rata 94% pada kriteria sangat baik, dan kelayakan desain pembelajaran dengan rata-rata 93% pada kriteria sangat baik.

Hasil pengembangan terhadap media pembelajaran berbentuk aplikasi interaktif cerita ulang bermuatan tokoh lokal dinyatakan sangat sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa karena informasi tentang nilai-nilai sejarah yang hidup di sekitar lingkungan belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami teks cerita ulang. Adapun perolehan rata-rata siswa sebelum menggunakan media pada materi teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal yang dikembangkan sebesar 73.85, sedangkan perolehan rata-rata siswa setelah menggunakan media pembelajaran sebesar 86.05. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada tes menulis teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal dengan selisih nilai 12.20 dan produk media pembelajaran berbentuk media bermuatan tokoh lokal dinyatakan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Dewi, Desak Ketut Marta Sari, I Wayan Romi Sudhita, and I Dewa Kade Tastra. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP." *Jurnal Edutech Undiksha* 2, no. 1 (2014).
- Firdaus, Salsabilla. "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Leaflet Berbasis Sejarah Lokal Dengan Materi Pertempuran Palagan Ambarawa Pada Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Tegal Tahun Ajaran 2015/2016." Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Gasong, Dina. *Apresiasi Sastra Indonesia*. Deepublish. 2019.
- Kosasih, Engkos, and Kurniawan Endang. *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya. 2014.
- Musfiqon, H M. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya. 2012.
- Rusman, M Pd, and Riyana Cepi. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan:(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Alfabeta, 2008.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. CV. Wacana Prima, 2008.
- Syamsudin, Fajar. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Membaca Permulaan Bagi Siswa Tunagrahita Di SDLB Idayu 2 Kabupaten Malang." Universitas Negeri Malang, 2018.
- Wiyatmi, W. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Book. 2009.