



**PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL  
“KENALI CERPEN!” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MENULIS CERPEN UNTUK PESERTA DIDIK  
KELAS XI SMA**

**Skripsi**

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia

oleh

Annisa Wahyu Palupi

2101416055

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

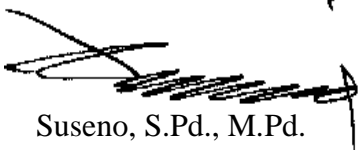
**2021**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!”* sebagai *Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA* telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan ke sidang panitia ujian skripsi jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 1 Juli 2021

Dosen Pembimbing



Suseno, S.Pd., M.Pd.

NIP 197805142003121002

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!”* sebagai *Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA* karya Annisa Wahyu Palupi NIM 2101416055 ini telah dipertahankan dalam ujian skripsi Universitas Negeri Semarang pada tanggal 3 Agustus 2021 dan disahkan oleh panitia ujian.

Semarang, 3 Agustus 2021

### Panitia



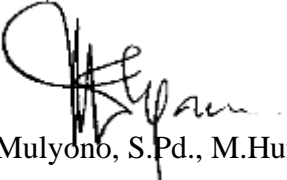
Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.  
NIP 196202211989012001

Sekretaris


Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd.  
NIP 196903032008012019

Penguji I



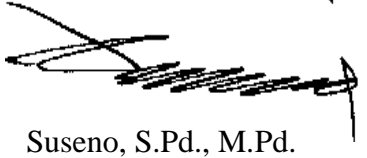
Mulyono, S.Pd., M.Hum.  
NIP 197206162002121001

Penguji II



Septina Sulistyningrum, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198109232008122004

Penguji III/Pembimbing



Suseno, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197805142003121002

## PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Annisa Wahyu Palupi

NIM : 2101416055

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia S1

menyatakan bahwa skripsi berjudul *Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap kode etik keilmuan dalam karya ini

Semarang, 1 Juli 2021

Penulis



Annisa Wahyu Palupi

NIM 2101416042

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto:**

1. Mengenal diri sendiri, mencari tahu bakat diri, melakukan terus tanpa putus asa, maka kita akan menjadi orang yang ahli di bidang kita masing-masing.
2. Rata-rata orang hebat tidak terlahir dari segala kenyamanan dan kemudahan hidup. Justru orang-orang yang sudah terbiasa terbentur maka mereka akan terbentuk, karena kualitas dan daya juangnya berbeda.

### **Persembahan:**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ketiga orang tua saya, Ibu Sri Wahyuni, Alm. Bapak Muhammad Agus Istiyadi, dan nenek saya Rusni Sundari yang telah setia memberi doa, dukungan, serta menjadi api semangat untuk menyelesaikan skripsi ini meskipun memakan waktu yang tidak singkat.
2. Kakak saya Amirul, ayah sambung saya Hartadi, teman-teman, serta kedua kucing saya Sisi dan Moka yang memberi dukungan emosional.
3. Almamaterku.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA* ini sebagai syarat memperoleh gelar sarjana. Selawat dan salam senantiasa tertuju kepada Rasulullah Shallallahu’alaihi Wasallam yang selalu menjadi cahaya dalam kehidupan.

Banyak hal yang terjadi ketika menyusun skripsi ini, namun alhamdulillah pada akhirnya dapat terselesaikan. Selesainya skripsi ini tak lepas dari rida Allah SWT serta dukungan dari berbagai pihak. Penulis berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi doa serta dukungan dalam bentuk apapun. Penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada Bapak Suseno, S.Pd., M.A. yang selalu membimbing serta mengarahkan penulis menjadi lebih baik. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
3. Ketua jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberi kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini;
4. Bapak Muhammad Badrus Siroj, S.Pd., M.Pd. selaku dosen wali;
5. Dosen dan staf jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, pengalaman, inspirasi, dan bantuan selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang;
6. Dosen ahli Bapak Mulyono, S.Pd., M.Hum. dan Ibu Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd. yang telah membantu penulis dalam menilai dan memberi saran perbaikan terhadap prototipe media pembelajaran yang telah disusun;
7. Kepala sekolah, pendidik, serta peserta didik dari SMA N 1 Gubug dan SMA Islam Sudirman Kedungjati yang telah bersedia memberikan izin penelitian serta membantu proses penelitian;

8. Mama, alm. Papa, Mbah Bu, Ayah, dan Kakak yang selalu mendoakan, membantu, serta memberi semangat kepada penulis dalam keadaan apapun;
9. Sobat kentalku, Ratna, Arda, dan Arini yang telah banyak membantu penulis;
10. Rombel 2 PBSI Angkatan 2016 yang selama kuliah telah menghabiskan waktu dan berbagi tawa bersama;
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan dan telah memberikan bantuan dalam berbagai hal;

Penulis berterima kasih atas segala bentuk bantuan yang diberikan. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan tersebut mendapat balasan dari Allah SWT dan menjadi amal baik untuk bekal di akhirat nanti. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan bernilai ibadah bagi penulis dan pembaca.

Semarang, 25 Mei 2021

Annisa Wahyu Palupi

## ABSTRAK

Palupi, Annisa Wahyu. 2021. Pengembangan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *Skripsi*, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Suseno, S.Pd., M.A.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, buku saku digital, menulis cerpen

Kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMA menekankan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan kepada kemampuan peserta didik untuk memahami berbagai jenis teks dan menuntut peserta didik agar mampu menulis berbagai jenis teks, salah satunya adalah cerpen. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, banyak peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran menulis cerpen, hal tersebut dikarenakan beberapa faktor, salah satunya adalah masih jarang digunakannya media pembelajaran dalam pembelajaran menulis cerpen. Kurikulum 2013 sendiri menuntut peserta didik menjadi agen aktif dalam pembelajaran serta mandiri, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, namun juga mudah diaplikasikan dalam pembelajaran mandiri sehingga pembelajaran tetap berlangsung optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran menulis cerpen yang mampu menjembatani proses belajar, yaitu berupa buku saku digital. Hal tersebut sesuai dengan yang telah disampaikan Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, dan prinsip pembelajaran kurikulum 2013, yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi agar pembelajaran lebih efisien serta efektif.

Tujuan dari penelitian ini yaitu, (1) mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berupa buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA, (2) menjelaskan prinsip pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA, dan (3) mendesain prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik dan pendidik yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dari SMA N 1 Gubug dan SMA Islam Sudirman Kedungjati, sedangkan sumber data validasi prototipe media buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen adalah dosen ahli dari Universitas Negeri Semarang.

Hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen terdiri atas lima aspek, yaitu (1) aspek kebutuhan buku saku digital, (2) aspek isi atau materi, (3) aspek bahasa dan keterbacaan, (4) aspek grafika, dan (5) aspek harapan terhadap buku saku digital. Hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap pengembangan buku



saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen yang diperoleh dirumuskan menjadi prinsip-prinsip pengembangan. Berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan yang telah dirumuskan, prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA disusun. Penilaian pada buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA dilakukan oleh ahli dalam aspek materi serta aspek media. Perolehan rata-rata persentase dari dua validator ahli pada penilaian aspek materi atau isi sebesar 86,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototipe pada aspek materi atau isi memiliki kriteria sangat baik. Sedangkan perolehan rata-rata persentase dari dua validator ahli pada aspek media sebesar 81%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototipe pada aspek media memiliki kriteria baik. Validator ahli memberi saran perbaikan secara umum terhadap prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Perbaikan yang disarankan oleh validator ahli meliputi (1) penggunaan bahasa, (2) ukuran huruf, dan (3) warna tulisan.

Setelah melakukan penelitian, peneliti menyarankan untuk menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis cerpen. Menggunakan media pembelajaran dalam materi menulis cerpen dapat membantu peserta didik dalam memahami, karena dengan diimbangi adanya penggunaan media, proses komunikasi dalam pembelajaran akan berjalan dengan baik. Penelitian pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA yang telah dilakukan ini tidak sempurna, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk produk hasil penelitian dan keefektifannya.

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN .....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Kerangka Teori.....	19
2.3 Kerangka Berpikir .....	36
BAB III .....	38
METODE PENELITIAN.....	38

3.1	Desain Penelitian.....	38
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	41
3.4	Instrumen Penelitian.....	43
3.5	Teknik Analisis Data .....	49
BAB IV .....		51
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		51
4.1	Hasil Penelitian.....	51
4.2	Prototipe Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA.....	68
4.3	Penilaian Ahli Terhadap Prototipe Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA .....	74
4.4	Hasil Revisi Prototipe Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA .....	78
4.5	Keunggulan dan Kelemahan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA .....	84
4.6	Keterbatasan Penelitian .....	86
BAB V .....		84
PENUTUP.....		84
5.1	Simpulan.....	84
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA .....		88
LAMPIRAN.....		92

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian .....	44
Tabel 3.2	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Menulis Cerpen .....	46
Tabel 3.3	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Pendidik Terhadap Media Pembelajaran Menulis Cerpen .....	47
Tabel 3.4	Kisi-kisi Lembar Uji Validasi .....	48
Tabel 3.5	Rentang Persentase dan Kriteria Kualitatif Uji Kelayakan .....	50
Tabel 4.1	Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital .....	52
Tabel 4.2	Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Aspek Isi atau Materi.....	54
Tabel 4.3	Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Aspek Bahasa dan Keterbacaan.....	56
Tabel 4.4	Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Aspek Grafika .....	57
Tabel 4.6	Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital .....	60
Tabel 4.7	Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Aspek Isi atau Materi .....	61
Tabel 4.8	Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Aspek Bahasa dan Keterbacaan .....	63
Tabel 4.9	Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Aspek Grafika .....	66
Tabel 4.10	Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital .	68
Tabel 4.11	Penilaian Aspek Materi atau Isi oleh Ahli .....	75
Tabel 4.12	Penilaian Aspek Media .....	76

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir.....	37
Bagan 3.1	Rancangan Penelitian.....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Info Aplikasi dan Tampilan Awal.....	69
Gambar 4.2	Tampilan Menu .....	70
Gambar 4.3	Tampilan Menu Menulis Cepen dan Materi Menulis Cerpen .....	70
Gambar 4.4	Tampilan Menu Contoh Cepen dan Contoh Cerpen .....	71
Gambar 4.5	Tampilan Menu Tugas dan Petunjuk Penugasan .....	72
Gambar 4.6	Kutipan Kata-Kata.....	72
Gambar 4.7	Penggunaan Bahasa Sebelum Perbaikan .....	79
Gambar 4.8	Penggunaan Bahasa Setelah Perbaikan .....	79
Gambar 4.10	Ukuran dan Warna Huruf Sesudah Perbaikan.....	80
Gambar 4.9	Ukuran dan Warna Huruf Sebelum Perbaikan .....	80

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Banyak faktor yang mampu memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, beberapa diantaranya yaitu, pendidik, peserta didik, lingkungan, metode, dan media pembelajaran. Belajar mengajar sendiri pada dasarnya merupakan sebuah proses komunikasi antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Fakta yang terjadi di lapangan sering kali menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan tidak berlangsung efektif serta materi yang diajarkan tidak sepenuhnya tersampaikan dan diterima oleh peserta didik, sehingga hasil pembelajaran di luar harapan. Keefektifan pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh berbagai hal, salah satunya adalah dalam penggunaan media pembelajaran. Proses komunikasi akan berjalan dengan baik jika diimbangi dengan adanya media, maka dari itu diperlukan hadirnya media dalam proses pembelajaran.

Media merupakan hal vital yang diperlukan dalam pembelajaran, tanpa adanya media tersebut komunikasi dalam pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Secara umum, media pembelajaran merujuk pada segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga mampu mengembangkan cakrawala berpikir, perasaan, serta minat belajar peserta didik. Peran media pembelajaran bagi pendidik adalah untuk membantu memperjelas materi pembelajaran pada saat menyampaikan, selain itu digunakan pula untuk memfasilitasi atau menjembatani proses belajar. Media pembelajaran juga dapat dijadikan variasi bagi pendidik dalam penyampaian materi sehingga mampu menjadi stimulus bagi peserta didik.

Di era globalisasi yang segalanya serba digital, pendidik memerlukan adanya sebuah terobosan baru dalam pembelajaran. Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru menyatakan bahwa guru dituntut harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri. Perlu melakukan kegiatan untuk meningkatkan

pembelajaran, yaitu dengan merancang media pembelajaran yang mengacu pada suatu model pengembangan dalam upaya memudahkan belajar.

Secara umum, karakteristik media pembelajaran yang baik diantaranya adalah dapat meningkatkan motivasi peserta didik, menghindarkan peserta didik dari rasa bosan, memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih sistematis. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran penggagas teori *connectionism*, yaitu Edward L. Thorndike. Karakteristik media yang telah diungkapkan tersebut mampu dijadikan sebagai pedoman dasar bagi pendidik untuk memilih atau menciptakan suatu media pembelajaran agar membantu mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum yang ada.

Kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMA menekankan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan kepada kemampuan peserta didik untuk memahami berbagai jenis teks dan menuntut peserta didik agar mampu menulis berbagai jenis teks. Pada pembelajaran berbasis teks, bahasa tidak hanya digunakan sebatas sarana komunikasi, namun juga digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan penelitian di SMA Negeri 1 Gubug dan SMA Islam Sudirman Kedungjati, didapati temuan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran menulis cerpen untuk jenjang SMA. Masalah dalam pembelajaran tersebut yaitu, kurangnya minat peserta didik dalam kegiatan menulis cerpen, peserta didik kesulitan mengembangkan ide dan kata ke dalam bentuk cerpen, serta tidak tersedia media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran menulis cerpen. Permasalahan tersebut juga sebelumnya telah ditemukan pada penelitian terdahulu. Oktofina (2013) dalam jurnalnya menuliskan bahwa peserta didik kesulitan untuk mengungkapkan gagasan dalam menulis cerpen dan tidak merasa senang terhadap aktifitas menulis cerpen, hal tersebut yang menyebabkan minat dalam menulis cerpen terbilang rendah. Mimi (2014) yang telah melakukan penelitian serupa menyatakan bahwa peserta didik jenjang SMA kurang berminat pada pembelajaran menulis cerpen dikarenakan pendidik tidak menerapkan media yang bervariasi



sehingga pembelajaran tidak menarik bagi peserta didik. Nia (2018) dalam jurnalnya berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Android”, mengungkapkan bahwa realita di lapangan menunjukkan bahwa semakin banyak peserta didik yang tidak tertarik mempelajari cara menulis sastra, sehingga dalam pengajarannya memerlukan penyampaian yang mampu menarik minat peserta didik. Dalam pembelajaran menulis cerpen, masih banyak pendidik yang tidak menggunakan media dalam pembelajarannya, pendidik hanya mengandalkan buku dalam pembelajaran. Hal tersebut juga menjadi salah satu alasan berkurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen. Buku yang dijadikan acuan untuk pembelajaran juga kurang menampilkan konten yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kompetensi menulis cerita pendek memiliki peran penting. Melalui menulis cerpen peserta didik mampu belajar untuk mengasah serta mengolah imajinasi, menuangkan gagasan, dan belajar untuk memahami manusia. Menurut Mayer (2001), manusia yang menerima teks, narasi, dan animasi atau gambar mempunyai retensi lebih bagus daripada yang hanya menerima teks atau narasi saja. Berdasarkan itu semua, penggunaan multimedia diharapkan menjadi media yang efektif ketika diaplikasikan dalam pembelajaran.

Berlatar belakang hal yang telah di uraikan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menulis cerpen berupa buku saku digital. Membuat media pembelajaran menulis cerpen berupa buku saku digital diharapkan menjadi salah satu langkah dalam membantu proses pembelajaran agar lebih menarik dan efisien, sehingga peserta didik dapat menerima serta memahami pembelajaran dengan lebih baik. Media tersebut diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik, mempermudah, serta relevan diaplikasikan di era digital. Hal tersebut sejalan dengan salah satu prinsip pembelajaran kurikulum 2013, yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi agar pembelajaran lebih efisien dan efektif.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Belakangan ini banyak peserta didik yang tidak tertarik dalam pembelajaran menulis cerpen, hal tersebut dikarenakan beberapa faktor, salah satunya dikarenakan pembelajaran yang diterapkan dinilai kurang menarik sehingga kurang mampu memotivasi peserta didik dalam belajar. Dalam pembelajaran menulis cerpen, masih banyak pendidik yang tidak menggunakan media dalam pembelajarannya, pendidik hanya mengandalkan buku dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadi salah satu alasan minat peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen kurang. Buku yang dijadikan acuan untuk pembelajaran juga kurang menampilkan konten yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini, salah satu cara menanganinya adalah dengan cara membuat terobosan berupa media pembelajaran yang inovatif dan efisien yang sesuai dengan perkembangan IPTEK saat ini. Hal tersebut sesuai dengan yang telah disampaikan Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, dan prinsip pembelajaran kurikulum 2013, yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi agar pembelajaran lebih efisien dan efektif.

Kurikulum 2013 menuntut peserta didik menjadi agen aktif dalam pembelajaran serta mandiri, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif namun juga mudah diaplikasikan dalam pembelajaran mandiri sehingga pembelajaran tetap berlangsung optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran menulis cerpen yang mampu menjembatani proses belajar berupa buku saku digital.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada upaya untuk membantu peserta didik pada jenjang kelas XI SMA dalam keterampilan menulis cerpen dengan cara mengembangkan media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran berupa buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA menurut pendidik dan peserta didik?
- 2) Bagaimana prinsip pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA?
- 3) Bagaimana prototipe pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA yang menarik, inovatif, serta mudah diaplikasikan dalam pembelajaran mandiri atau terbimbing?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berupa buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA menurut pendidik dan peserta didik.
- 2) Menjelaskan prinsip pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.
- 3) Mendesain prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA yang menarik, inovatif, serta mudah diaplikasikan dalam pembelajaran mandiri atau terbimbing.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diuraikan manfaat penelitian ini sebagai berikut.

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, produk yang dihasilkan dari penelitian ini mampu memberi manfaat bagi pembelajaran menulis cerpen pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

untuk mencapai tujuan pembelajar sesuai dengan kompetensi pada kurikulum 2013. Selain itu media yang tercipta berdasarkan penelitian ini mampu memberikan inovasi dalam mendukung pembelajaran menulis cerita pendek sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan.

### ***1.6.2 Manfaat Praktis***

Secara praktis, hasil penelitian berupa produk media pembelajaran buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI akan memberi manfaat kepada peneliti, peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti lain.

#### **1) Peneliti**

Melalui penelitian ini, peneliti dapat membagikan ilmu dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh, serta dapat mengetahui kondisi di lapangan sehingga lebih siap jika nantinya akan terjun pada dunia pendidikan.

#### **2) Peserta Didik**

Bagi peserta didik, hasil penelitian ini mampu membimbing serta mempermudah dalam memahami dan menulis teks cerita pendek dalam pembelajaran secara mandiri maupun dengan bimbingan pendidik sehingga mampu meningkatkan kecerdasan kreatif melalui pembelajaran menulis cerpen

#### **3) Pendidik**

Bagi pendidik yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini membantu memudahkan dalam menyampaikan pembelajaran menulis cerita pendek, sehingga informasi yang disampaikan akan lebih maksimal dan efektif.

#### **4) Sekolah**

Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dapat memberi kontribusi dalam penyediaan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA di sekolah.

#### **5) Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran menulis teks cerpen berupa buku saku digital dalam rangka melengkapi penelitian.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Salah satu cara untuk menemukan solusi dari sebuah masalah adalah dengan melakukan penelitian. Adanya penelitian, solusi dari masalah-masalah yang muncul dapat ditemukan. Banyak metode yang dapat diaplikasikan dalam penelitian, beberapa diantaranya adalah metode peningkatan, eksperimen, dan pengembangan.

Penelitian ini terfokus pada pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Teori yang mendukung penelitian ini yaitu, teori mengenai keterampilan menulis, hakikat media pembelajaran buku saku digital, dan teks cerita pendek.

Dalam penelitian ini, peneliti mengaplikasikan penelitian *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan sebuah media buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen pada jenjang kelas XI SMA. Dasarnya, pengembangan merupakan upaya untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku saku digital yang sebelumnya sudah dikembangkan oleh peneliti terdahulu. Hingga saat ini sudah banyak peneliti telah meneliti hal-hal terkait pengembangan buku saku digital dalam berbagai bidang ilmu. Berapa penelitian yang serupa telah dilakukan oleh Douglass (2008), Yulian Adi Setyono (2013), Nurul Nisa Muhammad dkk (2015), Moh. Syahroni dkk (2016), Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo (2017), Ainul Yaqin dan Rochmawati (2017), Yeni Farina Putri dan Meini Sondang Sumbawati (2017), Andi Putra Sairi (2018), Masnur Hanif (2018), Budi Cahyono dkk (2018), Nurmala. R dkk (2019), Nuraini Fatmi dan Izkar Hadiya (2019), Emi Sulistri dkk (2020), Adhitya Ferdian Firdaus dan Rahmania Sri Untari (2020), serta Muhamad Taufik Awaludin dan R. Teti Rostikawati (2020).

Douglass (2008) melakukan sebuah penelitian berjudul “*Mobile Learning In Higher Education: An Empirical Assessment of A New Educational Tool*”. Tujuan

penelitian tersebut adalah untuk meneliti efektivitas *Mobile Learning* dalam meningkatkan hasil belajar di kelas pengantar sosiologi. *M-learning* merupakan media pembelajaran yang relatif baru sehingga diperlukan adanya penelitian lebih lanjut untuk mencari tahu mengenai efektif atau tidaknya jika diaplikasikan dalam pembelajaran.

Hasil yang didapatkan oleh Douglass dalam penelitiannya adalah peserta didik yang menggunakan aplikasi menunjukkan tingkat pengetahuan yang lebih tinggi tentang materi pelajaran jika dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan alat ( $p < 01$ ). Perbedaan yang signifikan ditemukan pada kontrol dan eksperimen kelompok. Perbedaan rata-rata tiga poin serta perbedaan median empat poin ditemukan di antara kedua kelompok.

Penelitian yang telah dilakukan Douglas memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persaamannya yaitu terletak pada penelitian terkait media pembelajaran digital berbasis aplikasi, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji dan jenis penelitian yang dilakukan. Douglass melakukan penelitian eksperimen untuk mencari tahu keefektifan media, sedangkan peneliti menggunakan penelitian R&D untuk mengembangkan sebuah produk.

Yulian Adi Setyono (2013) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau dari Minat Baca Siswa”. Ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa buku saku tersebut memiliki kriteria sangat baik berdasarkan penilaian dari berbagai ahli. Ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 86,56%.

Media pembelajaran yang dikembangkan membuat minat baca peserta didik terhadap materi meningkat. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil angket minat baca peserta didik menunjukkan peningkatan 11,13%. Untuk uji coba perorangan diperoleh hasil perhitungan  $t$  hitung = 6,957 >  $t$  tabel = 1,943 dan nilai sig = 0,001 < 0,05 yang berarti sangat signifikan. Untuk kelompok kecil didapatkan hasil perhitungan  $t$  hitung = 7,848 >  $t$  tabel = 1,725 dan nilai sig = 0,000 < 0,05 yang berarti sangat signifikan. Sedangkan untuk kelompok besar didapatkan hasil

perhitungan  $t$  hitung = 20,214 >  $t$  tabel = 1,725 dan nilai sig = 0,000 < 0,05 yang berarti sangat signifikan pula. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Yulian Adi Setyono, dkk adalah media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku memiliki kriteria sangat baik bila ditinjau dari aspek materi, konstruksi, bahasa, serta minat baca siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Yulian Adi Setyono, dkk tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persaamannya yaitu terletak pada penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berupa buku saku, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji dan jenis buku saku. Yulian Adi Setyono dkk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa buletin berbentuk buku saku dalam pembelajaran Fisika, sedangkan peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen.

Nurul Nisa Muhammad dkk (2015) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Buku Saku pada Materi Sistem Respirasi untuk SMA Kelas XI”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan buku saku yang valid, praktis, dan efektif untuk materi sistem respirasi.

Bahan ajar berupa buku saku pada penelitian yang telah dilakukan oleh Nurul Nisa Muhammad pada materi sistem respirasi tersebut dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian tersebut menunjukkan buku saku dinyatakan layak pakai dengan rata-rata validitas ketiga validator sebesar 4,5 yang artinya dapat dikatakan valid. Analisis respon pendidik sangat positif dengan nilai 89,89% dan respon sangat baik dari peserta didik sebesar 89,91%. Perolehan hasil belajar dengan skor rata-rata peserta didik 85,42, skor minimum yang diperoleh peserta didik adalah 70, dan skor maksimum yang diperoleh peserta didik adalah 100.

Penelitian yang telah dilakukan Nurul Nisa Muhammad dkk tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaan penelitian terletak pada pengembangan buku saku, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji dan jenis buku saku. Nurul Nisa Muhammad dkk melakukan penelitian



pengembangan bahan ajar pada materi sistem respirasi, sedangkan peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen.

Moh. Syahroni dkk (2016) melakukan sebuah penelitian berjudul “Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Android Tentang Sinyal-Sinyal Wasit Futsal untuk Wasit Futsal di Kabupaten Pasuruan”. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu agar para wasit lebih antusias untuk mempelajari sinyal-sinyal perwasitan futsal dan kemampuan psikomotorik wasit futsal dapat meningkat untuk mengurangi kesalahan-kesalahan pengambilan keputusan ketika memimpin sebuah pertandingan.

Hasil evaluasi penelitian yang dilakukan oleh Moh. Syahroni dkk menunjukkan bahwa produk tersebut termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan. Materi yang digunakan pada produk buku saku elektronik perwasitan futsal sesuai dengan peraturan permainan dari *Federation International of Football Association* (FIFA).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Moh. Syahroni dkk tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persaamannya yaitu terletak pada penelitian terkait pengembangan media berupa buku saku berupa digital atau elektronik sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan serta bidang ilmu yang dikaji. Moh. Syahroni, dkk melakukan penelitian mengembangkan buku saku elektronik berbasis android tentang sinyal-sinyal perwasitan futsal untuk wasit futsal di Kabupaten Pasuruan, sedangkan peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen.

Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo (2017) melakukan sebuah penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Jetis pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk buku saku digital berbasis android yang layak untuk pembelajaran serta untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan

(R&D) dengan 4D model. Teknik analisis peningkatan minat dan hasil belajar menggunakan *standard gain*.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo menunjukkan bahwa buku saku digital berbasis android layak digunakan untuk pembelajaran. Minat belajar siswa mengalami peningkatan pada uji terbatas dengan *standard gain* 0,475 (sedang) dan pada uji luas 0,649 (sedang). Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada uji terbatas dengan *standard gain* 0,734 (tinggi) dan pada uji luas 0,876 (tinggi).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaannya yaitu terletak pada penelitian R&D terkait pengembangan media berupa buku saku digital, sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan serta bidang ilmu yang dikaji. Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo melakukan penelitian mengembangkan buku saku digital berbasis android untuk meningkatkan minat serta hasil belajar Fisika, sedangkan peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen.

Ainul Yaqin dan Rochmawati (2017) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android sebagai Pendukung Bahan Ajar pada Materi PPh Pasal 21”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ainul Yaqin dan Rochmawati memperoleh hasil rata-rata validasi dan uji coba produk 89,15%, dan respon sangat baik dari peserta didik sebesar 95%. Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persaamannya terletak pada penelitian R&D terkait pengembangan berupa buku saku digital, sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan serta bidang ilmu yang dikaji. Ainul Yaqin dan Rochmawati melakukan penelitian pengembangan buku saku digital sebagai bahan ajar pada materi PPh pasal 21 yang bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan, sedangkan peneliti mengembangkan

sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen.

Yeni Farina Putri dan Meini Sondang Sumbawati (2017) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan di Akademi Farmasi Surabaya”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendapatkan nilai kelayakan media aplikasi, mengetahui minat mahasiswa pada pembelajaran dan mengetahui hasil belajar setelah menggunakan aplikasi buku saku.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian yang telah dilakukan tersebut yaitu pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian yaitu 36 mahasiswa D3 Jurusan Farmasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, pemberian angket, dan wawancara.

Penelitian yang dilakukan Yeni Farina Putri dan Meini Sondang Sumbawati tersebut mendapat hasil sebesar 80,5% mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi di *smartphone* akan dapat membantu dan mempermudah dalam belajar hukum kesehatan. Hasil penelitian menunjukkan persentase penilaian dari para ahli yaitu kelayakan media sebesar 87,7%, hasil analisis minat mahasiswa 81,75%, dan untuk hasil belajar mahasiswa yang tuntas sebesar 91,6%. Sehingga berdasarkan persentase pencapaian nilai tersebut termasuk pada interpretasi 76% -100%. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku saku hukum kesehatan dapat dikatakan sangat layak sebagai media pembelajaran mahasiswa.

Penelitian yang telah dilakukan tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaan penelitian terletak pada pengembangan buku saku, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji. Yeni Farina Putri dan Meini Sondang Sumbawati melakukan pengembangan aplikasi buku saku berbasis android sebagai media pembelajaran hukum kesehatan, sedangkan peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen.

Andi Putra Sairi (2018) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Buku Saku (E-Media) Termodinamika Berorientasi Android”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan desain, validitas, dan efisiensi penggunaan *therm paperback odynamic* untuk android. Penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan 4D model.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Andi Putra Sairi tersebut menunjukkan bahwa buku saku (e-media) termodinamika berorientasi android sangat valid dengan rata-rata nilai 90,83%. Validasi oleh ahli menunjukkan bahwa buku saku (e-media) termodinamika berorientasi android sangat valid dengan rata-rata nilai 93,75%. Validasi oleh ahli bahasa menunjukkan hasil sangat valid dengan rata-rata nilai 94,79%. Dari ketiga nilai validasi oleh ahli tersebut menyatakan bahwa buku saku (e-media) termodinamika berorientasi android sangat valid dengan nilai rata-rata validasi sebesar 93,12%. Hasil pengembangan buku saku termodinamika tersebut menunjukkan bahwa layak sebagai bahan ajar pada mata kuliah termodinamika di perguruan tinggi karena berdasarkan uji coba produk didapatkan nilai efektivitas sebesar 81,25% dan nilai rata-rata mahasiswa 75,5.

Penelitian yang telah dilakukan Andi Putra Sairi tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaan penelitian terletak pada pengembangan buku saku berupa e-media, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji. Andi Putra Sairi melakukan penelitian pengembangan buku saku termodinamika pada jenjang perguruan tinggi, sedangkan peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen pada jenjang SMA.

Masnur Hanif (2018) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital untuk Kompetensi Dasar Teknik Memperoleh Modal Usaha Kelas X Pemasaran SMK”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran buku saku digital. Pengembangan media buku saku digital pada mata pelajaran perencanaan bisnis teknik memperoleh modal usaha menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu analisis (*analyze*), desain

(*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Masnur Hanif tersebut menunjukkan hasil validasi materi memperoleh skor sebesar 91.66%, validasi ahli bahasa sebesar 87.14%, validasi ahli media sebesar 88.57% dan respon peserta didik sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media buku saku digital dikemas dengan menarik, materi dan soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu dalam belajar dan menambah pemahaman tentang perencanaan bisnis, khususnya kompetensi dasar teknik memperoleh modal usaha. Penelitian yang dilakukan oleh Masnur Hanif dan peneliti memiliki persamaan serta perbedaan. Persamaannya terletak pada penelitian pengembangan buku saku digital, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji.

Budi Cahyono dkk (2018) melakukan sebuah penelitian berjudul “Pengembangan Buku Saku Matematika Berbasis Karakter pada Materi Trigonometri”. Penelitian tersebut dilatar belakangi oleh kebutuhan bahan ajar yang praktis ketika dipelajari di dalam kelas maupun di luar kelas. Penelitian yang telah dilakukan tersebut merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE.

Subjek penelitian yang dilakukan oleh Budi Cahyono dkk adalah peserta didik MA Sunan Katong kelas X dengan menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif teknik sebagai analisis data. Penelitian tersebut memperoleh hasil uji validitas dengan penilaian validator dalam kategori valid dengan persentase rata-rata sebesar 70,80%. Hasil uji t mendapatkan hasil  $t_{hitung} = 2,248 > t_{tabel} = 1,668$  maka  $H_1$  diterima. Artinya, rata-rata kelas yang menggunakan buku saku matematika berbasis pendidikan karakter lebih baik daripada yang tidak menggunakan buku saku. Skor n-gain memperoleh hasil sebesar 0,34. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan buku saku matematika trigonometri berbasis pendidikan karakter efektif meningkatkan pendidikan karakter peserta didik dengan kategori sedang.

Nurmala R dkk (2019) telah melakukan sebuah penelitian berjudul “Desain Pengembangan Buku Saku Digital Matematika SMP Berbasis Android sebagai

Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik dengan cara mengembangkan media buku saku digital.

Pengembangan buku saku digital yang dilakukan Nurmala R dkk tersebut melalui beberapa tahap, yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain, tahap validasi pakar, tahap uji coba skala kecil dan besar, serta tahap uji efektivitas. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan adalah lembar penilaian dan lembar angket. Lembar penilaian digunakan untuk mengetahui tanggapan pakar ahli media dan ahli materi mengenai produk, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap buku saku digital yang telah dikembangkan dan juga untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis uji kelayakan produk, analisis tanggapan peserta didik, dan analisis minat belajar peserta didik.

Hasil dari pengembangan produk buku saku digital matematika SMP berbasis android yang dilakukan oleh Nurmala R dkk layak digunakan, hal itu ditunjukkan dengan penilaian validasi ahli media memperoleh skor total 28 dengan persentase 77,77% dengan kriteria layak dan validasi ahli materi diperoleh skor total 31 dengan persentase 86,11% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, produk yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, hal tersebut ditunjukkan oleh data angket minat belajar yang memperoleh hasil 75% atau sebanyak 60 peserta didik berada pada kategori minimal tinggi.

Penelitian yang telah dilakukan Nurmala R dkk memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaan penelitian terletak pada pengembangan media buku saku digital, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji. Nurmala R dkk melakukan penelitian pengembangan buku saku digital matematika SMP berbasis android sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen pada jenjang SMA.

Nuraini Fatmi dan Izkar Hadiya (2019) telah melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Fisika Lingkungan Berbasis Keterampilan Generik Sains Berupa Modul dalam Bentuk Buku Saku Ditinjau dari Minat Belajar Mahasiswa". Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kualitas buku saku fisika lingkungan berbasis keterampilan generik sains yang dikembangkan ditinjau dari minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku saku tersebut. Penelitian tersebut dilakukan melalui penelitian R&D. Subjek penelitian adalah mahasiswa kelas A2 program studi pendidikan fisika angkatan 2016 yang telah mengikuti perkuliahan fisika lingkungan.

Penelitian yang telah dilakukan tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaan penelitian terletak pada pengembangan buku saku, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji. Nuraini Fatmi dan Izkar Hadiya melakukan pengembangan buku saku sebagai bahan ajar fisika, sedangkan peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran menulis cerpen.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nuraini Fatmi dan Izkar Hadiya (2019) menyatakan bahwa buku saku yang telah dikembangkan memiliki kualitas yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Peningkatan minat rata-rata mahasiswa sebesar 55% dan signifikansi perubahan minat belajar sebelum dan setelah pembelajaran melalui uji t menunjukkan bahwa buku saku yang dikembangkan memberi pengaruh yang nyata terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa terhadap materi fisika lingkungan.

Emi Sulistri dkk (2020) melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawang". Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan buku saku digital berbasis etnosains pada mata pelajaran IPA materi panas dan perpindahannya yang layak dan menarik digunakan oleh peserta didik di Kota Singkawang. Metode dalam penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan dengan prosedur penelitian model ADDIE. Sampel tahap implementasi terdiri dari 31 mahasiswa PGSD STKIP Singkawang dan 141 peserta didik kelas lima di tiga Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tersebut terdiri atas

wawancara, validasi, dan angket. Teknik analisis data berupa analisis deskriptif skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli, praktisi, dan dan angket respon.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Emi Sulistri dkk pada tiap tahapan yaitu, implementasi uji coba skala kecil pada aspek kebahasaan meperoleh hasil sebesar 3,31 dan uji coba skala besar sebesar 3,46. Untuk aspek materi dan grafika pada uji coba skala kecil masing-masing memiliki nilai 3,23 dan 3,22 dalam kriteria menarik. Sedangkan pada uji coba skala besar masing-masing memiliki nilai 3,33 dan 3,39 dalam kategori sangat menarik. Dapat disimpulkan dari hasil tersebut bahwa buku saku digital berbasis etnosains secara umum mudah dipahami dan menarik untuk digunakan karena memiliki konsep tampilan baru yang runtut terintegrasi dengan budaya lokal dan desain yang sesuai perkembangan. Penelitian yang dilakukan oleh Emi Sulistri dkk dan peneliti memiliki persamaan serta perbedaan. Persamaannya terletak pada penelitian pengembangan buku saku digital, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji serta jenjang pendidikan yang dijadikan subjek penelitian.

Adhitya Ferdian Firdaus dan Rahmania Sri Untari (2020) telah melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Buku Digital Berbasis Android pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android pada pelajaran jaringan dasar untuk kelas X TKJ. Metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan penelitian R&D serta menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Disseminate*). Penelitian tersebut dilakukan di SMK Dian Indonesia dengan subjek penelitian peserta didik kelas X TKJ.

Penelitian yang dilakukan oleh Adhitya Ferdian Firdaus dan Rahmania Sri Untari (2020) memperoleh hasil persentase 86% dengan kategori sangat layak oleh ahli media dan 85% dengan kategori sangat layak oleh ahli materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku digital berbasis android tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran jaringan dasar di SMK kelas X. Penelitian yang dilakukan tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaannya terletak pada penelitian pengembangan buku saku digital, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji.



Muhamad Taufik Awaludin dan R. Teti Rostikawati (2020) telah melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Buku Saku Materi Mamalia di Taman Margasatwa Ragunan untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa”. Tujuan penelitian yang dilakukan tersebut untuk mengembangkan buku saku dalam pembelajaran biologi dalam meningkatkan antusias belajar peserta didik serta merupakan salah satu upaya meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode penelitian dan pengembangan R&D dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, and Disseminate*).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Muhamad Taufik Awaludin dan R. Teti Rostikawati (2020) tersebut memperoleh hasil penilaian pada aspek konten, yaitu ahli satu sebesar 84%, ahli dua sebesar 84%, ahli tiga sebesar 92%, ahli empat sebesar 72%, ahli lima sebesar 76%, ahli enam sebesar 100%, ahli tujuh sebesar 76%, dan ahli delapan sebesar 84%. Aspek kelayakan bahasa memperoleh hasil, yaitu ahli satu sebesar 80%, ahli dua sebesar 80%, ahli tiga sebesar 88%, ahli empat sebesar 80%, ahli lima sebesar 72%, ahli enam sebesar 80%, ahli tujuh sebesar 100%, dan ahli delapan sebesar 84%. Sedangkan hasil validasi ahli untuk kelayakan penyajian dari ahli satu sebesar 72%, ahli dua sebesar 88%, ahli tiga sebesar 76%, ahli empat sebesar 80%, ahli lima sebesar 76%, ahli enam sebesar 96%, ahli tujuh sebesar 84%, dan ahli delapan sebesar 88%. Rata-rata hasil dari ketiga aspek oleh ahli adalah 83,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa buku saku tersebut layak digunakan oleh sekolah. Penelitian yang dilakukan tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaannya terletak pada penelitian pengembangan buku saku serta menggunakan metode R&D dalam penelitiannya, sedangkan perbedaannya terletak pada bidang ilmu yang dikaji.

Banyak penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terkait pengembangan buku saku digital sebagai media dalam berbagai bidang ilmu, khususnya dalam pendidikan. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa buku saku digital dapat digunakan sebagai salah satu sarana dalam pembelajaran, salah satunya sebagai media pembelajaran. Buku saku digital yang peneliti kembangkan ini memiliki perbedaan dengan penelitian lain. Perbedaannya

terletak pada produk yang dihasilkan. Peneliti mengembangkan sebuah buku saku digital dengan nama “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI yang sebelumnya belum pernah dikembangkan oleh peneliti lain.

## **2.2 Kerangka Teori**

Dalam kerangka teori akan dibahas teori-teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Teori yang dibahas dijelaskan sebagai berikut.

### **2.2.1 Menulis Kreatif**

Keterampilan menulis merupakan kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat di komunikasikan kepada pembaca dengan berhasil (Byrne, 1979, h.3). Menulis dianggap sebagai salah satu aspek berbahasa yang rumit, karena menulis merupakan hasil dari keterampilan berbahasa yang dalam proses pembuatannya perlu didukung oleh pengetahuan kebahasaan lain yang cukup memadai. Hal tersebut sejalan oleh pendapat Bell dan Burnaby (dalam Nurnan, 1987, h.57) bahwa menulis merupakan aktivitas kognitif yang kompleks, karena pada waktu yang bersamaan penulis juga harus mengatur sejumlah variabel. Variabel dalam tingkat kalimat terdiri dari pengaturan isi, susunan, struktur, kalimat, kosa kata, tanda baca, dan ejaan, sedangkan variabel di luar kalimat berupa penyusunan dan penggabungan kalimat menjadi paragraf.

Menurut Crimmon (1976, h.2), menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Suriamiharja (1997, h.2), berpendapat bahwa menulis merupakan suatu kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan diri atau orang lain. Tarigan (2008, h.22) menyatakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambing-lambang grafik tersebut jika mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut. Setiyaji (2012) berpendapat

menulis adalah keterampilan berbahasa yang dilakukan dengan cara meletakkan atau mengatur simbol-simbol grafis menjadi rangkaian bahasa yang bermakna dan berisi pesan penulis.

Johnson (dalam Sigit, 2013, h.2) menyatakan bahwa “*writing is having ideas, organizing ideas, and communicating ideas*” (menulis adalah menemukan ide, mengorganisasi ide, dan mengomunikasikan ide). Menulis juga diartikan sebagai sebuah kegiatan menemukan ide, mengorganisasikan ide, serta mengomunikasikan ide tersebut sehingga dapat dipahami pembaca (Sigit, 2013, h.2).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan aktivitas terarah yang dilakukan dengan sadar untuk menuangkan gagasan, ide, pikiran, perasaan, atau pengalaman dalam bentuk tulis secara sistematis sehingga pembaca mampu memahami maksud dan tujuan penulis.

Menulis sendiri pada dasarnya digolongkan menjadi beberapa jenis. Greene dan Petty (1991) berpendapat bahwa kegiatan menulis dibagi menjadi dua jenis, yaitu menulis praktis dan menulis kreatif. Menulis praktis merupakan kegiatan mengarang yang bersifat faktual, fungsional, dan ekspositori. Sedangkan menulis kreatif merupakan kegiatan mengarang yang bersifat personal dan tidak selamanya memiliki kegunaan praktis. Gerard (1996) juga berpendapat bahwa menulis dibagi menjadi dua jenis, yaitu menulis akademis (*academic writing*) dan menulis kreatif (*creative writing*).

Percy (1993) berpendapat bahwa menulis kreatif merupakan gagasan ekspresif yang mengalir dari pikiran seseorang ke dalam suatu tulisan. Sedangkan Gerard (1996) mendefinisikan menulis kreatif sebagai kegiatan menulis untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam bentuk imajinatif, spontan, dan asli. Andri Wicaksono (2014) berpendapat bahwa menulis kreatif termasuk dalam kelompok sastra imajinatif yang memiliki ciri bersifat khayali, menggunakan bahasa konotatif, dan memenuhi syarat estetika seni. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa menulis kreatif menekankan pada kegiatan menuangkan ide dan gagasan dengan cara kreatif dalam bentuk tulis sehingga menghasilkan karya

yang berbeda serta menarik. Dalam menulis kreatif perlu memadukan keterampilan menulis dan kreatifitas yang dimiliki seseorang.

#### 2.2.1.1 Tujuan dan Manfaat Menulis Kreatif

Depdiknas (2006, h.15) menyatakan bahwa kompetensi dasar menulis kreatif mempunyai dua tujuan utama. Pertama, menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan dan mengomunikasikan gagasan informasi, serta untuk berintegrasi dengan orang lain. Kedua, peserta didik juga diharapkan dapat memahami dan berpartisipasi dalam kegiatan menulis kreatif agar mereka dapat menghargai karya artistik, budaya, intelektual, serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab.

Tujuan menulis yang paling dasar yaitu sebagai komunikasi dalam bentuk tulisan, namun setiap jenis tulisan memiliki tujuan yang beragam. Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2008, h.25-26) membagi tujuan menulis menjadi tujuh, yaitu tujuan penugasan (*assignment purpose*), tujuan altruistik (*altruistic purpose*), tujuan persuasif (*persuasive purpose*), tujuan informasi/penerangan (*informational purpose*), tujuan pernyataan diri (*self-expressive purpose*), tujuan kreatif (*creative purpose*), dan tujuan pemecahan masalah (*problem solving purpose*). Dari ketujuh tujuan yang disebutkan tersebut, tujuan yang berhubungan dengan tujuan menulis kreatif adalah tujuan kreatif (*creative purpose*). Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2008, h.25-26) berpendapat bahwa tujuan menulis kreatif untuk mencapai nilai-nilai artistik atau seni. Berdasarkan pernyataan terkait tujuan menulis yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menulis harus memiliki tujuan. Selain bertujuan, menulis juga memiliki fungsi dan manfaat.

D'Angelo (dalam Tarigan, 2008, h.22) menyatakan bahwa fungsi utama menulis pada dasarnya adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung. Akhadiyah dkk (dalam Wicaksono, 2014, h.12) mengatakan bahwa seseorang dapat memperoleh manfaat dari kegiatan menulis yaitu, (1) mengenali kemampuan dan potensi diri, (2) mengembangkan gagasan, (3) memperluas wawasan, (4) mengorganisasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkan secara tersurat, (5) dapat meninjau dan menilai gagasan sendiri secara lebih objektif, (6) lebih

mudah memecahkan permasalahan, (7) mendorong diri belajar secara aktif, dan (8) membiasakan diri berpikir serta berbahasa secara tertib. Andri Wicaksono (2014, h.2-3) mengatakan bahwa menulis kreatif memiliki manfaat yaitu mampu meningkatkan keterampilan dan kecerdasan kreatif, melatih produktivitas, serta menghasilkan kreasi yang menarik dan bermanfaat untuk perkembangan kepribadian dan otak.

Kaswan Darmadi (1996, h.1) mengungkapkan bahwa kemampuan menulis didapatkan bukan melalui warisan, tetapi didapatkan melalui proses belajar. Semakin sering menulis, maka semakin besar pula kemampuan seseorang dalam membuat tulisan. Berdasarkan penjelasan tersebut maka keterampilan menulis perlu dilatih dan diasah terus menerus.

Menulis memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, peserta didik menjadi terbiasa dan terlatih berpikir secara kritis untuk menuangkan suatu ide dan gagasan. Melalui tulisan, peserta didik mampu menjelaskan pemikirannya, menghasilkan ide baru yang kreatif, dan memecahkan masalah. Peserta didik mampu menyerap dan memproses informasi lebih baik melalui kegiatan menulis, selain itu menulis juga dapat menjadi pengalaman yang produktif bagi peserta didik.

#### 2.2.1.2 Langkah-Langkah Menulis Kreatif

Menulis kreatif atau sastra juga memiliki tahapan dalam penulisannya. Andri Wicaksono (2014, h.14-17) menjelaskan langkah-langkah dalam menulis kreatif sebagai berikut.

##### 1) Menetapkan Niat dan Alasan Menulis

Segala sesuatu diawali dengan niat, termasuk ketika menulis.

##### 2) Beternak Ide

Kembangbiakkan ide dengan cara inseminasi dan kawin silang. Inseminasi yang dimaksud di sini adalah memasukkan elemen baru terhadap sebuah ide atau kisah lama. Sedangkan kawin silang di sini adalah memadukan dua unsur cerita yang berbeda.

##### 3) Berbuka dengan Tiga Kata

Menulis dapat dikatakan sebagai bentuk ekspresi diri serta psikologi individu. Mencoba menuliskan apa yang terlintas, bukan memikirkan apa yang hendak ditulis.

4) Menentukan Judul

Membuat judul yang menarik dan menimbulkan rasa penasaran. Menonjolkan kelebihan dan menutupi kekurangan dalam tulisan.

5) Bermain Dialog dan Narasi

Pelukisan kejadian atau tindakan dalam sebuah tulisan dapat memperlancar sebuah tulisan untuk dicerna dan dipahami. Dialog dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi. Namun ketika terlalu banyak menggunakan dialog membuat tulisan menjadi menjemukan, maka diperlukan permainan narasi pula. Di sini dibutuhkan nilai rasa.

6) Meniupkan Jiwa pada Tulisan

Jiwa sebuah tulisan adalah hasil internalisasi, visi, emosi, dedikasi, pengalaman, logika, wawasan, semangat kontemplasi, dan keterampilan teknis seorang penulis.

7) Menjadi Epigon

Dalam kepenulisan, orang yang meniru gaya tulisan seorang penulis lazim disebut dengan epigon. Prinsip dasar belajar adalah mengamati dan meniru. Prinsip tersebut adalah hal yang lazim dan wajib dalam tahap awal pembelajaran menulis.

### **2.2.2 Cerpen**

Cerpen dikategorikan sebagai salah satu karya sastra yang ditulis melalui proses kreatif. Strong (Tarigan, 1991, h.176) menyatakan bahwa cerpen mampu memicu minat baca yang cukup besar di masyarakat. Hal tersebut dikarenakan sifat cerpen yang singkat dan lengkap, sehingga penulisnya dapat mengemukakan pikiran dan idenya dengan sederhana dan padat, sedangkan pembaca juga dapat menikmati karya sastra tersebut tanpa membutuhkan waktu yang lama.

Muhardi dan Hasanuddin (1992, h.5) berpendapat bahwa cerpen merupakan karya fiksi atau rekaan imajinasi dengan mengungkapkan suatu permasalahan yang

ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki komponen-komponen atau unsur struktur berupa alur, latar, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, tema, dan amanat. Menurut Edgar Alam Poe (dalam Nurgiyantoro, 1995, h.10) menyatakan bahwa cerpen merupakan sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, antara setengah hingga dua jam, artinya adalah hanya ada satu pokok permasalahan. Jacob Sumardjo (2001, h.91) mengungkapkan bahwa cerita pendek adalah seni, keterampilan menyajikan cerita yang di dalamnya merupakan satu kesatuan bentuk utuh, manunggal, dan tidak ada bagian yang tidak perlu, tetapi juga ada bagian yang terlalu banyak. Semuanya pas, integral, dan mengandung suatu arti. Kosasih (2012, h.60-71) mengatakan cerpen merupakan karangan pendek berbentuk prosa yang terdiri atas struktur berupa alur, latar, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, tema, dan amanat. Menurut Sugiarto (2013, h.37), cerpen merupakan salah satu karangan fiksi yang memiliki ciri khas yang membedakannya dengan bentuk prosa lain.

Hartono dan B. Rarmanto (1986, h.132) mengatakan bahwa sifat umum cerpen adalah pemusatan perhatian pada satu tokoh yang ditempatkan pada suatu kejadian sehari-hari, tetapi yang ternyata menentukan (perubahan dalam perspektif, kesadaran baru, dan keputusan yang menentukan). Berakhirnya cerita sering tiba-tiba dan bersifat terbuka (*open ending*). Dialog, Impian, kilas balik, dan sebagainya sering dipergunakan (pengaruh dari film), serta bahasanya sederhana namun sugestif.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek merupakan suatu karya fiksi berupa prosa yang menceritakan suatu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat yang dibentuk oleh beberapa unsur berupa alur, latar, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, tema, dan amanat.

Cerpen sendiri memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah pentigraf yang termasuk dalam *flash fiction* (Tjahjono, 2017). Menurut Indradi (2018), pentigraf merupakan cerpen yang hanya terdiri dari tiga paragraf. Agustinus Indraji (2018) berpendapat bahwa pentigraf dapat menjadi alternatif penyambung benang putus dalam pembelajaran sastra. Menurutnya, melalui pentigraf, pembelajaran sastra di sekolah, khususnya prosa fiksi seperti cerpen bukan lagi menjadi kendala. Hal

tersebut dikarenakan pentigraf mampu mengakomodasi kebutuhan penulis dan pembaca. Penulis diuntungkan karena pentigraf ditulis dalam bentuk ringkas dan sederhana, sedangkan pembaca dengan tipe yang kurang sabar akan tetap menghabiskan bacaan karena ceritanya relatif lebih singkat (Saputra dan Meilasari, 2020). Meskipun pentigraf hanya terdiri tiga paragraf, pentigraf tetap harus disusun dengan memperhatikan unsur pembangun cerpen.

#### 2.2.2.1 Unsur Pembangun Cerpen

Cerpen disusun atas unsur pembangun cerita yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain sehingga menghasilkan cerita yang padu. Unsur-unsur pembangun cerpen terdiri atas tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

Tompkins dan Hoskinson (dalam Akhadiah, 1994, h.3) mengemukakan bahwa unsur dalam cerita pendek sebagai berikut.

##### 1) Tema

Tema yaitu gagasan inti dalam sebuah cerita pendek, dengan kata lain, tema merupakan sebuah ide pokok atau pikiran utama sebuah cerpen. Hal yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca merupakan tema. Tema merupakan hal dasar yang akan dikembangkan menjadi cerita.

##### 2) Alur/Plot

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu. Untuk lebih jelasnya lagi, plot adalah sesuatu yang membuat cerita berjalan dengan irama atau gaya dalam menghadirkan ide dasar. Peristiwa yang terjadi dalam cerita pendek merupakan sebab akibat, sehingga plot tidak mengacu pada jalan cerita, tetapi menghubungkan semua peristiwa. Dilihat dari penyusunannya, alur dibagi menjadi alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

##### 3) Latar

Latar merupakan segala hal yang berkaitan dengan keterangan waktu, tempat, dan suasana dalam cerita. Latar dibutuhkan untuk mengerjakan alur dan cerita. Latar harus menyatu dengan tema dan plot agar tercipta cerita yang baik. Jika latar bisa dipindah ke mana saja, berarti latar tidak integral dengan tema dan



plot. Latar adalah lingkungan terjadinya cerita. Latar dibedakan menjadi dua, yaitu latar sosial dan latar fisik (latar material). Latar sosial mencakup penggambaran keadaan masyarakat, sosial, budaya, gaya hidup, bahasa, dan sebagainya. Sedangkan latar fisik meliputi latar yang berwujud fisik. Latar berperan untuk mendukung unsur cerita agar menjadi lebih hidup dan logis. Latar juga mampu menciptakan suasana yang dapat menggerakkan perasaan dan emosi pembaca.

#### 4) Penokohan dan Perwatakan

Penokohan dan perwatakan merupakan penciptaan citra tokoh dalam cerita. Tokoh harus tampak hidup dan nyata sehingga pembaca merasakan kehadirannya. Penokohan yang terdapat perwatakan merupakan hal yang penting dalam cerita. Pada dasarnya sifat tokoh ada dua macam, yaitu sifat lahir (rupa, bentuk) dan sifat batin (watak, karakter). Sifat tokoh dapat diungkapkan dengan berbagai cara, yaitu (1) tindakan, ucapan, dan pikirannya, (2) tempat tokoh tersebut berada, (3) benda-benda di sekitar tokoh, (4) kesan tokoh lain terhadap dirinya, (5) deskripsi langsung secara naratif oleh pengarang. Tokoh adalah hal yang melahirkan sebuah cerita. Ada dua cara memperkenalkan tokoh dan perwatakannya, yaitu dengan cara analitik dan dramatik. Secara analitik yaitu pengarang memaparkan watak tokoh secara langsung, sedangkan secara dramatik, pengarang tidak menjelaskan watak tokoh secara langsung.

#### 5) Sudut Pandang

Sudut pandang tokoh merupakan visi pengarang yang dituangkan ke dalam pandangan tokoh-tokoh bercerita. Sudut pandang sangat erat kaitannya dengan teknik bercerita. Ada beberapa jenis sudut pandang diantaranya yaitu, (1) sudut pandang orang pertama, pengarang menggunakan aku, (2) sudut pandang orang ketiga, pengarang menggunakan tokoh dia, (3) sudut pandang campuran, pengarang membaurkan pendapat pengarang dengan tokoh-tokohnya, dan (4) sudut pandang yang berkuasa, pengarang menceritakan sesuatu sebagai pencipta.

#### 6) Gaya Bahasa

Gaya bahasa erat kaitannya dengan nada cerita. Gaya merupakan pemakaian bahasa yang spesifik dari seorang pengarang. Gaya adalah cara khas dalam penyampaian pikiran dan perasaan. Dengan cara yang khas tersebut, kalimat-kalimat yang dihasilkan menjadi hidup. Gaya bahasa dapat menimbulkan perasaan, reaksi, dan tanggapan pikiran pembaca. Hal inilah yang membuat karya sastra menjadi indah dan bernilai.

#### 7) Amanat

Amanat dapat diartikan sebagai pesan-pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca lewat ceritanya. Amanat pengarang dapat ditemukan secara implisit dan eksplisit di dalam karya sastra. Wiyanto (2005, h.84) berpendapat bahwa amanat adalah unsur pendidikan, terutama pendidikan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca lewat karya sastra yang ditulisnya.

Cerpen yang baik memiliki keseluruhan unsur pembangun jalannya cerita. Unsur intrinsik meliputi tema, penokohan, alur, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar cerita, meliputi latar belakang penulis dan sebagainya.

#### 2.2.2.2 Modal Penulis Cerpen

Ada hal-hal yang dapat menunjang ketarampilan menulis cerpen sehingga dapat dijadikan modal untuk menulis cerpen yang menarik dan baik. Andri Wicaksono (2014, h.89-90) menyebutkan hal-hal yang mampu dijadikan modal menulis cerpen, yaitu.

##### 1) Penguasaan Bahasa

Kaya kosa kata mampu membantu dalam mengungkapkan ekspresi dan efektif dalam menulis cerpen. Beberapa Latihan yang dapat digunakan untuk menambah kosa kata dan kepekaan kata yaitu, (1) mencari sinonim atau antonim kata, (2) mencari padanan kata, (3) menghimpun kata ekspresif, dan (4) banyak membaca.

##### 2) Memiliki Kepekaan Imajinasi

Kepekaan imajinasi dapat diasah dengan cara membaca buku yang memacu imajinasi dan olah sukma, yaitu dengan cara bermetafora dengan alam untuk mengolah rasa.

### 3) Memiliki Kepekaan Lingkungan

Dalam cerpen yang diceritakan yaitu seputar manusia dan lingkungannya, maka perlu dibutuhkan kepekaan lingkungan untuk menciptakan latar yang padu dengan cerita. Cara untuk mengolah kepekaan lingkungan yaitu, (1) mengenali sifat, perilaku, kebiasaan diri sendiri bergaul, serta berempati dengan orang lain, dan (2) membaca buku-buku psikologi, sosiologi, kebudayaan, filsafat, dan sejarah mengenai manusia.

### 4) Menguasai Materi yang Ditulis

Agar mampu menguasai materi yang ingin dikerjakan dalam dilakukan dengan cara memperbanyak bacaan, observasi, survei, wawancara, dan mencoba hidup di lingkungan budaya tertentu.

### 5) Konsentrasi

Menulis cerpen juga memerlukan konsentrasi dalam penulisannya, sehingga tulisan yang dihasilkan baik sesuai dengan tujuan.

### 6) Disiplin

Dalam menulis diperlukan sikap disiplin. Sikap disiplin dalam menulis dapat dilakukan dengan mengatur waktu untuk menulis, rajin membawa catatan untuk mencatat hal yang kira-kira perlu, dan mengikuti kegiatan yang dapat mengasah kemampuan, daya pikir, nalar, dan rasa.

#### 2.2.2.3 Proses Kreatif Menulis Cerpen

Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, menulis merupakan keterampilan yang sukar dan kompleks (Heaton, 1983, h.46). Sebagai suatu proses berpikir, penulis dituntut untuk memiliki penalaran yang baik sehingga menghasilkan suatu tulisan yang baik. Peserta didik harus menyeleksi dan mengorganisasikan informasi untuk kemudian mempresentasikan kembali dalam urutan yang logis dan sistematis (Crawley, 1988, h.200). Penulis dengan penalaran yang baik akan menghasilkan tulisan yang baik pula. Sebagai suatu keterampilan, menulis perlu dilatih agar

peserta didik memiliki kemampuan menulis yang lebih baik. Latihan yang dilakukan harus sesuai dengan konteks yang aktual dan fungsional agar dapat memberi manfaat secara nyata bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Donald Murray (dalam Temple, 1988) menulis sebuah deskripsi dan mengatakan bahwa aktifitas menulis berkembang menjadi tiga tahap, yaitu perencanaan (*rehearsing*), penyusunan konsep (*drafting*), dan perbaikan (*revising*).

Tahap perencanaan merupakan tahapan penulis menemukan rencana mengenai hal yang akan ditulis. Tahap penyusunan konsep merupakan tahap yang bersifat sementara, karena penulis masih perlu menyusun ulang gagasannya. Tahap ketiga yaitu tahap perbaikan, di tahap ini penulis benar-benar mengolah tulisannya lebih lanjut.

Tomkins (1994) menguraikan proses menulis menjadi lima tahap, yaitu tahap pramenulis, penyusunan konsep, perbaikan, menyuntingan, dan penerbitan. Kelima tahap tersebut memiliki penjelasan sebagai berikut.

1) Tahap 1: Pramenulis (*Prewriting*)

Tahap ini peserta didik mengumpulkan gagasan dan informasi serta mencoba membuat kerangka atau garis besar hal-hal yang ingin dituliskan. Pendidik dapat memantik peserta didik melalui cara meramu pendapat (*brainstorming*), membuat kluster (*clustering*), atau menyusun daftar tema (*listing*). Selanjutnya, peserta didik mulai mencari arah atau bentuk tulisannya. Hal ini dapat dibantu dengan kegiatan membaca untuk menelaah suatu bentuk atau jenis tulisan. Selain dengan membaca, khususnya dalam menentukan topik, peserta didik juga dapat melakukan observasi, membaca buku dan sastra, serta menggunakan gambar (*chart*).

2) Tahap 2: Penyusunan Konsep (*Drafting*)

Tahap ini berupa penyusunan draf. Dalam proses menulis ini, peserta didik fokus pada pengumpulan gagasan yang kemudian dituliskan menjadi sejumlah konsep. Perlu disampaikan kepada peserta didik agar tidak perlu merasa takut jika melakukan kesalahan, karena penyusunan konsep merupakan tahap pengorganisasian dan pengembangan ide dalam bentuk draf kasar. Aktivitas pada tahap ini meliputi, (1) menulis draf kasar, (2) menulis konsep utama, dan

(3) menekankan pada pengembangan isi. Diharapkan pada tahap ini peserta didik lebih mudah untuk mengungkapkan ide yang berkaitan dengan struktur cerita tanpa ragu-ragu, karena pada tahap berikutnya teks yang akan disusun diperbaiki ulang.

3) Tahap 3: Perbaikan (*Revising*)

Dalam tahap perbaikan penulis menyaring yang memilah ide dalam tulisan mereka. Revisi bukanlah penyempurnaan tulisan, namun sebuah tahap mempertemukan kebutuhan pembaca dengan menambah, mengganti, menghilangkan, dan menyusun kembali bahan tulisan. Revisi berarti meninjau ulang, pada tahap ini peserta didik meninjau ulang tulisannya untuk kemudian menambah, mengganti, menghilangkan, atau menyusun kembali idenya. Peserta didik dapat menerima bantuan dari pendidik atau teman dalam kelompok untuk meninjau hasil tulisannya. Hal yang dilakukan pada tahap revisi ini meliputi, (1) membaca ulang draf kasar, (2) menyempurnakan draf kasar dalam proses menulis, dan (3) memperbaiki bagian yang dinilai perlu diperbaiki.

4) Tahap 4: Penyuntingan (*Editing*)

Tahap penyuntingan merupakan tahap penyempurnaan tulisan sampai bentuk final. Fokus utama pada tahap ini terletak pada isi tulisan dan kesalahan mekanik. Peserta didik mengoreksi kesalahan mereka terkait dengan ejaan dan kesalahan mekanikal lainnya. Tujuannya adalah agar tulisan menjadi lebih siap baca secara optimal (*optimally readable*) (Smith, 1982).

5) Tahap 5: Publikasi (*Publishing*)

Publikasi merupakan tahap akhir dalam proses penulisan. Tahap ini peserta didik mempublikasikan hasil tulisannya melalui kegiatan berbagi hasil. Kegiatan berbagi hasil dapat dilakukan diantaranya melalui kegiatan penugasan kepada peserta didik untuk membacakan hasil tulisannya di depan kelas (Tomkins, 1994). Setelahnya, peserta didik lainnya dapat memberi pendapat yang berhubungan dengan cerita tersebut. Melalui kegiatan publikasi tersebut, maka peserta didik mendapat beragam penguatan dan masukan.

Dalam menulis kreatif, setiap pengarang memiliki cara yang beragam, namun ada inti yang dapat disimpulkan tentang proses menulis. Merangkum dari berbagai pendapat para ahli yang telah ada, Andri Wicaksono (2014, h.91) menyatakan bahwa proses kreatif dalam menulis cerpen sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap dalam mencari bahan atau ide cerita.

2) Tahap Inkubasi

Tahap inkubasi adalah tahap ketika gagasan sudah ditentukan, tujuan ditetapkan, dan cerita mulai direncanakan.

3) Tahap Inspirasi

Tahap inspirasi merupakan tahap ketika seluruh gagasan sudah matang. Pada tahap ini gagasan yang matang tersebut terasa ingin dikeluarkan. Ketika pada tahap ini sebaiknya segera untuk menulis karena ketika tahap ini diabaikan maka gairah menulis akan berkurang.

4) Tahap Penulisan

Tahap penulisan adalah tahap menulis cerita dan menyusun cerita.

5) Tahap Revisi

Tahap revisi adalah tahap memperbaiki dan menyunting karya dalam hal bahasa dan isi.

### **2.2.3 Media Pembelajaran Buku Saku Digital**

#### 2.2.3.1 Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Flemming (1987, h.234) mengatakan bahwa media sering disebut dengan mediator. Mediator dalam media memiliki peran mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011) berpendapat bahwa secara implisit media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kamera, kaset, video, film, televisi, *slide* (gambar bingkai), foto, grafik. dan komputer.

Secara umum media pembelajaran didefinisikan sebagai komponen sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Singkatnya, media pembelajaran merupakan alat untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran.

#### 2.2.3.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media memiliki beberapa ciri-ciri. Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2011) mengemukakan ciri-ciri media sebagai berikut.

##### 1) Ciri Fiksatif

Media mampu merekam, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu objek atau peristiwa. Sebagai contoh rekaman video atau foto dokumentasi.

##### 2) Ciri Manipulatif

Media mampu meringkas hal-hal penting dan menyajikannya dengan waktu yang relatif singkat.

##### 3) Ciri Distributif

Media memungkinkan suatu objek ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.

#### 2.2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Wina Sanjaya (2011) mengungkapkan klasifikasi media pembelajar dapat dibedakan berdasarkan berbagai sudut pandang, sebagai berikut.

##### 1) Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu.

- a. Media audio, yaitu media yang memiliki unsur suara sehingga dapat didengar.
- b. Media visual, yaitu media yang mengandung unsur gambar sehingga dapat dilihat.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan gambar sehingga dapat didengar dan dilihat.

- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media pembelajaran dapat dibagi ke dalam dua jenis, yaitu.
  - a. Media yang memiliki daya input yang luas atau serentak. Peserta didik diharapkan dapat mempelajari hal-hal yang aktual secara serentak tanpa menggunakan ruangan khusus.
  - b. Media yang memiliki daya liput terbatas oleh ruang dan waktu.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam dua jenis, yaitu.
  - a. Media yang diproyeksikan.
  - b. Media yang tidak diproyeksikan.

Rudi Susilana dan Cipi Riana (2009) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tujuh kelompok, yaitu (1) kelompok satu berupa grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (2) kelompok dua berupa media proyeksi diam, (3) kelompok tiga berupa media audio, (4) kelompok empat berupa media audio visual diam, (5) kelompok lima berupa media film, (6) kelompok enam berupa media televisi, dan (7) kelompok tujuh berupa multimedia.

Daryanto (2010, h.114-117) membagi media pembelajaran berdasarkan teknik menjadi dua, yaitu.

- 1) Penggunaan media berdasarkan tempat, yaitu.
  - a. Penggunaan di kelas
 

Media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dikolaborasikan dengan proses belajar mengajar di dalam kelas.
  - b. Penggunaan di luar kelas
 

Media yang digunakan di luar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh pendidik atau melalui kontrol wali dalam penggunaannya.
- 2) Variasi penggunaan media
  - a. Media digunakan secara perorangan
 

Media yang dapat digunakan secara individu. Media ini biasanya dilengkapi petunjuk penggunaan yang lengkap sehingga mudah dioperasikan secara mandiri.



b. Media digunakan secara berkelompok

Media yang dirancang untuk dioperasikan secara berkelompok. Media ini juga dilengkapi petunjuk untuk menggunakan. Kelebihan media ini adalah peserta didik dapat melakukan diskusi tentang materi.

#### 2.2.3.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arshyad, 2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Susilana dan Riana (2009) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran tidak berfungsi sebagai tambahan, melainkan memiliki fungsi sendiri, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai, maka media pembelajaran harus melihat berdasarkan kompetensi dan bahan ajar.
- 3) Media pembelajaran mampu mempercepat proses pembelajaran. Peserta didik dapat lebih mudah menangkap tujuan pembelajaran dengan adanya media.
- 4) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Menggunakan media memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik.
- 5) Media pembelajaran meletakkan dasar yang konkret untuk berpikir, maka dapat mengurangi verbalisme.

#### 2.2.3.5 Buku Saku Digital

Seperti halnya bidang yang lain, bidang pendidikan juga mengalami kemajuan seiring berkembangnya zaman dan teknologi. Salah satu terobosan teknologi di dunia pendidikan adalah adanya sistem *Electronic Learning* atau sering disebut dengan *E-Learning*. *Electronic Learning* merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Buku saku digital sendiri merupakan salah satu pengembangan dari *Electronic Learning* karena buku saku digital bagian dari

*Mobile Learning*. Buku saku digital terkategoriikan sebagai salah satu pengembangan media yang relatif baru. *Mobile Learning (M-Learning)* merupakan salah satu pengembangan dari *Electronic Learning* yang mengacu pada perangkat IT genggam dan bergerak, dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), ponsel, laptop, tablet, PC, dan sebagainya.

Di era yang serba digital, selain buku saku yang awalnya berupa cetak, saat ini ada pula buku saku yang telah dimodifikasi menjadi digital. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2020), buku saku merupakan buku berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke dalam saku dan mudah dibawa ke mana-mana. Menurut Ardian Asyhari (2016), buku saku adalah suatu buku yang berukuran kecil sehingga mudah dibawa dan dibaca. Menurut Subiyantoro (2014), buku digital adalah evolusi dari buku cetak yang biasa kita baca sehari-hari. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasi dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android atau tablet (Andikaningrum dkk, 2014).

Rikhinati Jannah (2013) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa buku saku dapat menjadi media pembelajaran pendukung yang menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran, serta dapat mengembangkan potensi belajar mandiri bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang mengimplementasikan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi pengguna yang sedang dikembangkan saat ini adalah buku digital (Hartanti, 2013). Syahroni (2016) dalam penelitiannya berpendapat bahwa media pembelajaran berupa buku saku elektronik atau buku saku digital tidak hanya dapat digunakan untuk pembelajaran formal saja, tetapi juga dapat digunakan dalam pembelajaran lain secara mandiri. Terciptanya buku saku digital dalam pembelajaran merupakan salah satu perwujudan teknologi yang semakin berkembang di dunia pendidikan. Terobosan perkembangan media ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan teori dari hasil penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa buku berupa buku saku digital tidak menutup kemungkinan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Buku saku

digital dalam penelitian ini adalah sebuah buku berisi materi serta media berupa gambar yang dikemas dalam bentuk aplikasi dan dapat diakses melalui *smartphone* atau gawai sebagai media pembelajaran. Hadirnya buku saku digital dinilai mampu menjadi solusi dalam sarana media pembelajaran.

#### *2.2.3.5.1 Karakteristik Buku Saku*

Menurut Sankarto dan Endang (2008), buku saku memiliki karakteristik, yaitu (1) jumlah halaman tidak dibatasi, (2) disusun mengikuti kaidah penulisan ilmiah populer, (3) penyajian informasi sesuai dengan kepentingan, (4) pustaka yang dirujuk tidak dicantumkan dalam teks, dan (5) dicantumkan nama penyusun.

Menurut Rahmawati, Sudarmin, & Pulkam (2013, h.162-163), buku saku memiliki ciri yang mampu memicu semangat belajar peserta didik, mampu membantu dalam penyampaian materi agar mudah diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Susanti (2013, h.209) berpendapat bahwa buku saku memiliki empat aspek yang wajib dipenuhi, yaitu (1) dalam aspek materi kajian selaras dengan pedoman kurikulum, terdapat bacaan yang tepat sesuai materi, sajian materi sesuai dengan bidang keilmuan, dan penyajian materi seimbang dengan materi dasar dan penunjang, (2) materi lengkap dan selaras dengan tujuan dan kebutuhan belajar, dan menyajikan materi yang mudah dipahami serta menarik, (3) aspek bahasa dan keterbacaan pada buku saku sesuai dengan tingkat keterbacaan, dan (4) buku saku dikemas dengan menarik pada aspek grafika sehingga diminati oleh pembaca.

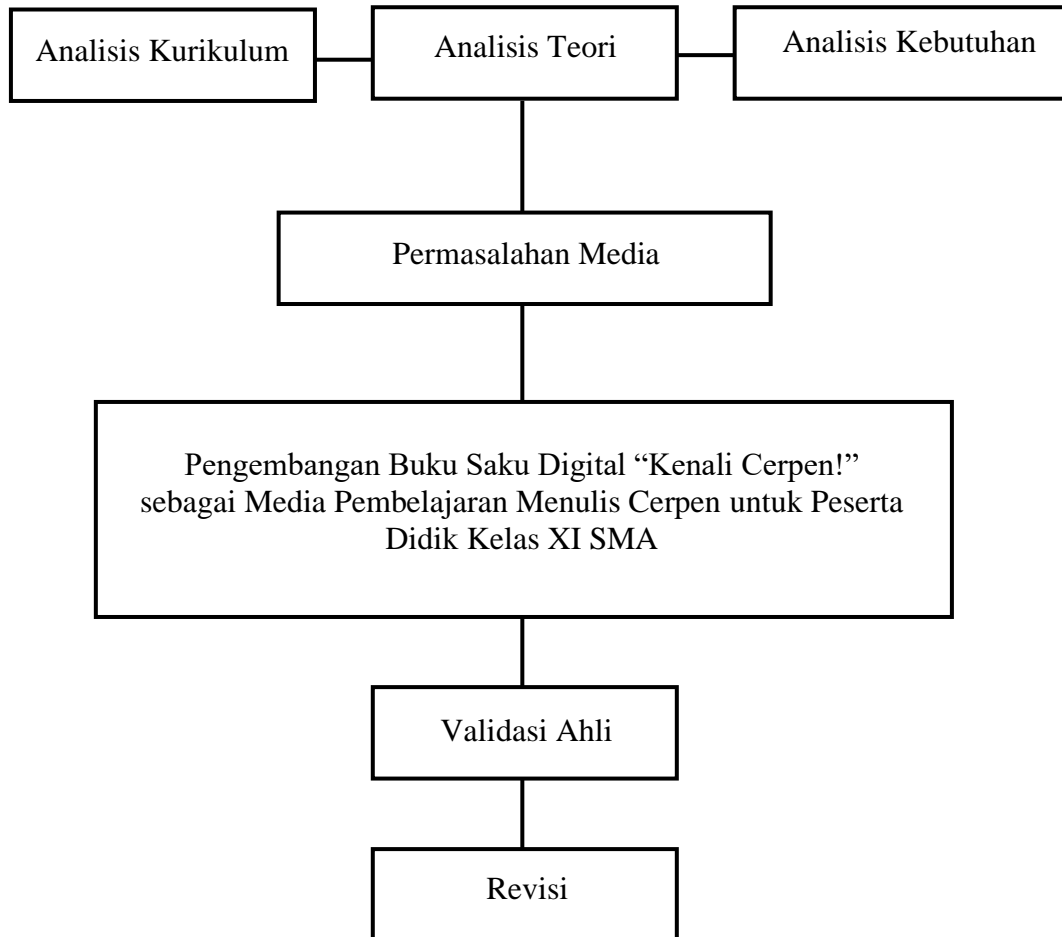
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMA menekankan pembelajaran berbasis teks. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai pada kelas XI SMA yaitu mengontruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen. Mengontruksi atau menulis sebuah teks merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa berupa aktivitas kognitif yang kompleks.

Berdasarkan penelitian terdahulu diketahui bahwa peserta didik kesulitan untuk mengungkapkan gagasan dalam menulis cerpen dan tidak merasa senang terhadap aktifitas menulis cerpen, hal tersebut yang menyebabkan minat dalam menulis cerpen terbilang rendah. Dalam penelitian yang serupa, diketahui pula bahwa peserta didik jenjang SMA kurang berminat pada pembelajaran menulis cerpen dikarenakan pendidik tidak menerapkan media yang bervariasi sehingga pembelajaran tidak menarik bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran menulis cerpen, masih banyak ditemukan pendidik yang tidak menggunakan media dalam pembelajarannya, pendidik hanya mengandalkan buku dalam pembelajaran. Hal tersebut juga menjadi salah satu alasan minat peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen kurang. Buku yang dijadikan acuan untuk pembelajaran juga relatif berat, tebal, dan kurang menampilkan konten yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan tersebut, maka dirasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menulis cerpen berupa buku saku digital. Penelitian produk ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research dan Development*). Menurut Sugiyono (2013, h.297), metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Membuat media pembelajaran menulis cerpen berupa buku saku digital diharapkan akan menjadi salah satu langkah dalam membantu proses pembelajaran agar lebih menarik dan efisien sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami pembelajaran dengan lebih baik. Untuk memperjelas rancangan penelitian ini, penulis sajikan kerangka berpikir sebagai berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian tersebut digunakan karena penelitian ini dibuat untuk mengembangkan media pembelajaran berupa rancangan produk baru untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran menulis cerpen. Borg dan Gall (1983, h.722) mendefinisikan penelitian R&D sebagai proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Gay (1990) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk yang efektif digunakan. Seals dan Richey (1994) berpendapat bahwa penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap desain, pengembangan, evaluasi program, proses, produk pembelajaran, kepraktisan, serta efektivitas. Sugiyono (2010, h.407) menyatakan bahwa pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

Sugiyono (2010, h.409) menyebutkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R & D) terdiri atas sepuluh langkah yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) pembuatan produk massal.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang tidak diujikan secara langsung kepada peserta didik, maka terdapat penyesuaian pada penelitian ini sehingga hanya menggunakan lima langkah. Penelitian cukup menggunakan lima langkah dari metode R&D dikarenakan penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa S-1. Rincian langkah-langkah penelitian pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA sebagai berikut.

1) Potensi dan Masalah

Pada langkah ini peneliti mengumpulkan data mengenai potensi dan masalah yang terjadi dengan mencari sumber pustaka penelitian yang relevan. Peneliti juga perlu menganalisis kondisi penelitian di lapangan.

2) Pengumpulan Data

Pada langkah ini dilakukan pengumpulan data, yaitu dengan mengumpulkan sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan, serta menganalisis kebutuhan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Dalam tahap pengumpulan data, instrument yang digunakan adalah angket kebutuhan, angket penelitian, dan wawancara.

3) Desain Produk

Desain produk merupakan tahap merancang atau menyusun prototipe. Pada tahap ini prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA dirancang.

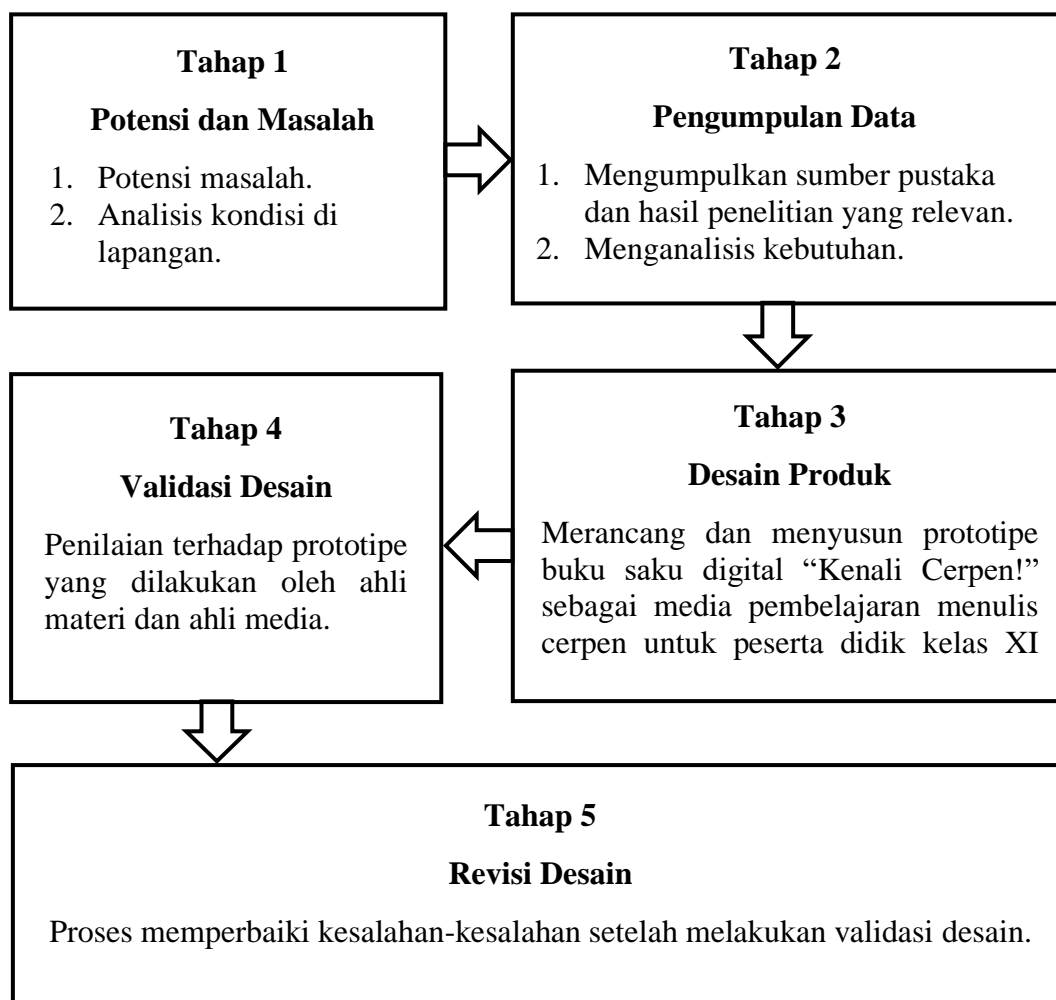
4) Validasi Desain

Validasi desain atau uji ahli merupakan tahap penilaian prototipe produk yang dilakukan oleh para ahli materi dan media. Kualitas desain produk buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA akan diketahui pada tahap ini.

5) Perbaikan Desain

Perbaikan desain atau revisi merupakan proses mengoreksi kembali dan memperbaiki kesalahan setelah melakukan uji ahli.

Rancangan penelitian pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Bagan 3.1 Rancangan Penelitian

### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu (1) subjek penelitian untuk mendapatkan data kebutuhan terhadap media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen, yaitu peserta didik kelas XI SMA dan guru bahasa Indonesia, dan (2) subjek penelitian untuk validasi prototipe media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA, yaitu guru bahasa Indonesia dan ahli.

#### 3.2.1 Peserta Didik



Subjek penelitian pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen ini adalah peserta didik kelas XI SMA yang berasal dari dua sekolah, yaitu SMA Negeri 1 Gubug dan SMA Islam Sudirman Kedungjati. Kedua sekolah tersebut dipilih karena, (1) menggunakan kurikulum 2013 revisi, (2) memiliki karakteristik yang berdeda, yaitu negeri dan swasta, serta (3) letak sekolah yang berada pada wilayah berbeda sehingga mewakili lingkungan yang berbeda.

### ***3.2.2 Pendidik***

Pendidik merupakan fasilitator dalam pembelajaran serta pemberi arahan terhadap media yang akan dikembangkan. Pada dasarnya media digunakan oleh peserta didik sesuai dengan arahan pendidik, maka pendidik diperlukan sebagai salah satu subjek dalam penelitian pengembangan dalam ranah pendidikan. Pendidik yang dipilih sebagai subjek penelitian adalah dua orang guru yang masing-masing mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Gubug dan SMA Islam Sudirman Kedungjati. Guru tersebut mengajar pada kelas XI serta memiliki kompetensi dan pengetahuan mengenai media pembelajaran serta sastra, terutama cerpen.

### ***3.2.3 Ahli***

Ahli yang berperan sebagai penguji dan pemberi saran perbaikan prototipe buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA berjumlah dua orang ahli. Kriteria yang diperlukan untuk penentuan ahli sebagai validator yaitu, (1) menempuh pendidikan setidaknya master atau doktor, (2) memiliki pengalaman mengajar minimal lima tahun, (3) memahami media pembelajaran, dan (4) memiliki kompetensi dalam bidang cerpen, setidaknya sastra.

## **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA ini diperoleh menggunakan, (1) studi pustaka, (2) wawancara, dan (3) angket.

### **3.3.1 Studi Pustaka**

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yang pertama dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Studi pustaka digunakan sebagai indentifikasi masalah dalam penelitian. Pada penelitian ini data yang diperoleh sebagai studi pustaka dilakukan dengan cara mencari serta mengumpulkan penelitian-penelitian terdahulu yang masih ada korelasi dengan penelitian ini.

### **3.3.2 Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk menggali informasi serta mendapatkan data mengenai subjek penelitian dan kondisi pembelajar menulis cerpen kelas XI SMA. Data yang diperoleh melalui wawancara ini akan dianalisis untuk kemudian diproses sebagai landasan merumuskan potensi masalah mengenai media pembelajaran menulis cerpen.

### **3.3.3 Angket**

Angket digunakan sebagai salah satu cara memperoleh data yang berisi hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian. Angket yang digunakan pada penelitian pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA ini yaitu berupa angket kebutuhan serta angket penilaian ahli.

#### **3.3.3.1 Angket Kebutuhan**

Angket kebutuhan diberikan kepada peserta didik dan pendidik untuk mengetahui kebutuhan masing-masing pada media pembelajaran menulis cerpen. Angket kebutuhan juga dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan keinginan peserta didik maupun pendidik terhadap media menulis cerpen yang akan dikembangkan.

#### **3.3.3.2 Angket Penilaian**

Angket penilaian digunakan untuk mendapatkan penilaian dan saran perbaikan prototipe dari ahli. Angket tersebut diberikan kepada ahli untuk mengoreksi buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas

XI SMA yang dikembangkan. Melalui angket penilaian, ahli akan memberi berbagai saran serta masukan yang dapat digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki prototipe media buku saku digital menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA agar lebih baik.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen notes yang berupa wawancara, angket kebutuhan peserta didik, angket kebutuhan pendidik, dan angket penilaian prototipe media buku saku digital menulis cerpen peserta didik kelas XI SMA.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu, (1) data kebutuhan pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA yang berasal dari peserta didik serta pendidik, dan (2) data hasil validasi buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA yang diperoleh dari ahli.

Untuk mendapat data kebutuhan, peneliti melakukan studi pustaka melalui jurnal-jurnal penelitian terdahulu yang memiliki korelasi dengan penelitian pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA ini. Peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik kelas XI SMA serta guru mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang menjadi tujuan subjek penelitian. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran, dan untuk mengetahui permasalahan di lapangan mengenai materi menulis cerpen beserta media pembelajarannya. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada pendidik dan ahli terkait media yang dikembangkan. Hasil wawancara yang ditujukan kepada pendidik dan ahli nantinya akan dibutuhkan untuk memperdalam data yang diperoleh dari angket.

Peneliti juga menggunakan angket untuk memperoleh data kebutuhan. Angket yang pertama ditujukan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mendapat data kebutuhan dari peserta didik. Angket tersebut berisi hal-hal yang perlu ada dan

diinginkan persera didik dalam media pembelajaran menulis cerpen. Selanjutnya, angket yang kedua ditujukan kepada pendidik yang berisi hal-hal mengenai pembelajaran menulis cerpen. Sedangkan data hasil uji validasi prototipe pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada ahli.

Untuk mengetahui gambaran umum mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

No.	Data	Subjek	Instrumen
1.	Kondisi di lapangan terkait pembelajaran menulis cerpen beserta media pembelajaran yang digunakan.	Studi pustaka terhadap jurnal-jurnal penelitian terdahulu.	Pedoman studi pustaka.
2.	Kebutuhan media pembelajaran dalam menulis cerpen.	Peserta didik kelas XI SMA serta guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA N 1 Gubug dan SMA Islam Sudirman Kedungjati.	Pedoman wawancara, angket kebutuhan peserta didik, dan angket kebutuhan pendidik.
3.	Penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran menulis cerpen.	Ahli media pembelajaran menulis cerpen.	Pedoman validasi penilaian.

### 3.4.1 Pedoman Studi Pustaka

Studi pustaka pada penelitian ini dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan penelitian terdahulu yang masih ada korelasi dengan penelitian pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserat didik kelas XI SMA ini. Studi pustaka digunakan sebagai indentifikasi masalah dalam penelitian. Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, media buku saku digital sudah digunakan sebagai media pembelajaran pada berbagai bidang ilmu. Melalui studi pustaka penelitian terdahulu, diketahui bahwa buku saku digital belum dikembangkan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran menulis cerpen.

Pedoman studi pustaka untuk penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen ini yaitu, (1) aspek isi dari media pembelajaran buku saku digital, (2) aspek penyajian dari media pembelajaran buku saku digital, dan (3) aspek antarmuka pengguna atau *user interface* media pembelajaran buku saku digital. Pedoman studi pustaka tersebut digunakan peneliti sebagai referensi untuk penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen.

### **3.4.2 Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data kebutuhan buku saku digital untuk media pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA. Pedoman wawancara hanya berisi garis besar pertanyaan yang kemudian akan dikembangkan sesuatu kebutuhan dan kondisi. Melalui wawancara, peserta didik dan pendidik mampu lebih terbuka dalam menyampaikan keinginan mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan, sehingga akan mendapat hasil lebih spesifik dan detail.

Data yang diperoleh melalui wawancara ini dapat dijadikan pendukung pada analisis kebutuhan media pembelajaran buku saku digital. Pedoman wawancara antara lain (1) ketersediaan media pembelajaran menulis cerpen di sekolah, dan (2) kebutuhan media pembelajaran menulis cerpen di sekolah.

### 3.4.3 Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Menulis Cerpen

Angket kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA digunakan untuk memperoleh data acuan penelitian pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen. Hal-hal yang diulas dalam angket ini meliputi, (1) media pembelajaran menulis cerpen dan (2) desain yang dibutuhkan media pembelajaran menulis cerpen.

Gambaran tentang angket kebutuhan peserta didik pada penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Menulis Cerpen

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Media pembelajaran menulis cerpen.	1. Pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis digital	1, 2
		2. Ketersediaan media pembelajaran menulis cerpen berbasis digital.	3
		3. Spesifikasi media pembelajaran menulis cerpen di sekolah.	4, 5
2.	Desain media pembelajaran menulis cerpen yang dibutuhkan.	1. Penjelasan yang baik untuk menyampaikan materi.	6, 7, 8, 9, 10
		2. Penyajian materi yang menarik dan interaktif.	17, 18, 19
		3. Antarmuka pengguna atau <i>user interface</i> yang mudah dioperasikan.	14

		4. Bentuk huruf yang mudah dibaca dan menarik.	15, 16
		5. Kesesuaian bahasa.	11, 12, 13
		6. Evaluasi pembelajaran yang interaktif.	20

#### ***3.4.4 Angket Kebutuhan Pendidik terhadap Media Pembelajaran Menulis Cerpen***

Hal-hal pokok yang dibahas dalam angket kebutuhan pendidik terhadap media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA yaitu, (1) media untuk pembelajaran menulis cerpen dan (2) desain media pembelajaran menulis cerpen yang dibutuhkan.

Gambaran tentang angket kebutuhan pendidik pada penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Pendidik Terhadap Media Pembelajaran Menulis Cerpen

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
1.	Media pembelajaran menulis cerpen.	4. Pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis digital	1, 2
		5. Ketersediaan media pembelajaran menulis cerpen berbasis digital.	3
		6. Spesifikasi media pembelajaran menulis cerpen di sekolah.	4, 5
2.	Desain media pembelajaran	7. Penjelasan yang baik untuk menyampaikan materi.	6, 7, 8, 9, 10

menulis cerpen yang dibutuhkan.	8. Penyajian materi yang menarik dan interaktif.	17, 18, 19
	9. Antarmuka pengguna atau <i>user interface</i> yang mudah dioperasikan.	14
	10. Bentuk huruf yang mudah dibaca dan menarik.	15, 16
	11. Kesesuaian bahasa.	11, 12, 13
	12. Evaluasi pembelajaran yang interaktif.	20

#### ***3.4.5 Pedoman Validasi Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA***

Lembar uji validasi pada penelitian ini berisi tentang aspek-aspek yang perlu dinilai dalam prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Lembar uji validasi yang diberikan kepada ahli dengan tujuan untuk mendapatkan saran perbaikan pada prototipe media buku saku digital agar menjadi media yang baik.

Gambaran tentang angket penilaian pada penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Uji Validasi

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
1.	Aspek materi	1. Relevansi	1, 2, 2, 4,5
		2. Keakuratan	6, 7, 8, 9
		3. Kelengkapan sajian	10
		4. Konsep dasar materi	11, 12



		5. Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik	13, 14, 15, 16
2.	Aspek media	1. Tampilan	17, 18, 19, 20, 21
		2. Penyajian media	22, 23, 24, 25, 26
3.	Saran perbaikan	1. Perbaikan secara umum	27

### 3.5 Teknik Analisis Data

Data yang telah didapatkan dari instrumen penelitian kemudian dikelompokkan menjadi dua, yaitu (1) data analisis kebutuhan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA, dan (2) data hasil uji validasi prototipe media pembelajaran buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

#### 1.5.1 Analisis Data Kebutuhan Media

Teknik yang digunakan dalam menganalisis kebutuhan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mentransformasi data mentah yang ada di lapangan. Hasil analisis yang didapatkan akan digunakan sebagai landasan serta bahan pertimbangan pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

#### 1.5.2 Analisis Data Penilaian Uji Ahli

Teknik data dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh diubah menggunakan rumus berikut.

$$NP = \frac{NK}{NM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP: Nilai Persentase

NK: Nilai Kumulatif

NM: Nilai Maksimal

Dari data yang telah diubah ke dalam persentase, dapat diketahui kelayakan media berdasarkan rentang persentase dari kriteria kualitatif kelayakan yang diperoleh. Rentang kelayakan persentase kriteria kualitatif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Rentang Persentase dan Kriteria Kualitatif Uji Kelayakan

<b>Rentang Persentase (%)</b>	<b>Kriteria Kualitatif</b>
86% - 100%	Sangat baik
81% - 85%	Baik
71% - 80%	Cukup
61% - 70%	Kurang
$\leq 60\%$	Sangat kurang

Data yang didapatkan dari uji ahli dapat digunakan sebagai acuan perbaikan desain. Selain menggunakan teknik persentase, analisis data juga dilakukan dengan cara deskriptif, yaitu dari saran yang dipaparkan oleh ahli mengenai media yang dikembangkan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Terdapat empat hal yang akan dipaparkan dalam bab ini, yaitu (1) kebutuhan pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA, (2) prototipe pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA, (3) hasil validasi oleh dosen ahli terhadap prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA, dan (4) perbaikan prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

##### ***4.1.1 Kebutuhan Pengembangan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA***

Hasil analisis kebutuhan pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA diperoleh dari studi pustaka, wawancara, dan angket yang didapatkan dari peserta didik serta pendidik dari dua sekolah yang berbeda. Data tersebut menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Hasil kebutuhan dijabarkan sebagai berikut.

##### **4.1.1.1 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Pengembangan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA**

Kebutuhan peserta didik terhadap buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen diperoleh dari hasil angket kebutuhan dan wawancara dari peserta didik kelas XI SMA. Angket diberikan kepada 40 peserta didik dari dua sekolah yang berbeda di Kabupaten Grobogan, yaitu SMA N 1 Gubug dan SMA Islam

Sudirman Kedungjati. Masing-masing sekolah diwakili oleh 20 peserta didik. Aspek yang ditanyakan meliputi (1) aspek kebutuhan buku saku digital, (2) aspek isi atau materi, (3) aspek bahasa dan keterbacaan, (4) aspek grafika, dan (5) aspek harapan terhadap buku saku digital. Hasil yang diperoleh dalam angket pada setiap aspek dipaparkan sebagai berikut.

### 1) Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital

Kebutuhan peserta didik pada aspek kebutuhan buku saku digital terdiri atas lima indikator, yaitu (1) pengetahuan mengenai buku saku digital, (2) media pembelajaran buku saku digital yang dijumpai, (3) jenis media pembelajaran yang digunakan, (4) pendapat mengenai media pembelajaran yang digunakan, dan (5) keperluan adanya media pembelajaran berupa buku saku digital. Hasil analisis angket kebutuhan peserta didik pada aspek kebutuhan buku saku digital diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital

Indikator	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	%
Mengetahui buku saku digital.	a. Ya	4	10%
	<b>b. Tidak</b>	<b>36</b>	<b>90%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Media pembelajaran buku saku digital yang dijumpai.	a. Ya	0	0%
	<b>b. Tidak</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0
Jenis media pembelajaran yang digunakan.	a. Tidak menggunakan media.	5	12,5%
	<b>b. Hanya menggunakan buku paket atau LKS.</b>	<b>19</b>	<b>47,5%</b>
	c. Lainnya	16	40%

Pendapat mengenai media pembelajaran yang digunakan.	a. Menarik	10	25%
	<b>b. Tidak menarik</b>	<b>17</b>	<b>42,5%</b>
	c. Lainnya	13	32,5%
Perlu media pembelajaran berupa buku saku digital.	<b>a. Ya</b>	<b>31</b>	<b>77,5%</b>
	b. Tidak	2	5%
	c. Lainnya	7	17,5%

Berdasarkan hasil yang diperoleh, persentase jawaban tertinggi menjadi acuan dalam pengembangan buku saku digital. Kelima indikator tersebut sebagai tolok ukur kebutuhan peserta didik terhadap buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

Indikator pertama mengenai pengetahuan peserta didik terhadap adanya buku saku digital. Pada indikator ini sebanyak 90% peserta didik tidak tahu mengenai adanya buku saku digital. Indikator kedua mengenai buku saku digital yang dijumpai oleh peserta didik. Berdasarkan data, sebanyak 100% peserta didik menjawab tidak pernah menjumpai buku saku digital sebagai media pembelajaran. Indikator ketiga yaitu jenis media pembelajaran yang digunakan. Sebanyak 47,5% peserta didik hanya menggunakan LKS atau buku dari pemerintah yang ada di sekolah. Indikator keempat yaitu pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran menulis cerpen di sekolah. Sebanyak 42,5% peserta didik merasa tidak tertarik dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Terakhir, indikator kelima berisi mengenai pendapat peserta didik terhadap perlunya media buku saku digital menulis cerpen dikembangkan. Sebanyak 77,5% peserta didik menjawab perlu dikembangkan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen.

Selain melalui angket, wawancara juga dilakukan terhadap dua peserta didik dari tiap sekolah. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menulis cerpen tidak menggunakan media pembelajaran dan menulis cerpen hanya dijadikan sebagai PR. Beberapa peserta didik juga berpendapat bahwa masih merasa kesulitan dalam menentukan tema dan mengembangkan ide menjadi cerpen.

## 2) Aspek Isi atau Materi

Kebutuhan peserta didik pada aspek isi atau materi terdiri atas lima indikator, yaitu (1) judul media, (2) media yang diharapkan, (3) pola penyajian, (4) contoh teks, dan (5) jenis penugasan. Hasil analisis angket kebutuhan peserta didik pada aspek isi atau materi diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Aspek Isi atau Materi

<b>Indikator</b>	<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Intensitas Jawaban</b>	<b>%</b>
Judul media	<b>a. Kenali Cerpen!</b>	<b>28</b>	<b>70%</b>
	b. Buku Saku Digital Menulis Cerpen	2	5%
	c. Lainnya	10	25%
Media yang diharapkan	<b>a. Buku saku digital yang berisi teori singkat mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan latihan menulis cerpen.</b>	<b>30</b>	<b>75%</b>
	b. Buku saku digital yang berisi contoh cerpen, langkah-langkah menulis, dan latihan menulis cerpen.	7	17,5%
	c. Lainnya	3	7,5%
Pola penyajian	<b>a. Penjelasan berada di awal.</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>
	b. Penjelasan berada di tengah.	0	0%
	c. Lainnya	0	0%
Contoh teks	<b>a. Ya</b>	<b>38</b>	<b>95%</b>
	b. Tidak	2	5%
	c. Lainnya	0	0%
Jenis penugasan	<b>a. Penugasan individu</b>	<b>33</b>	<b>82,5%</b>
		2	5%

	b. Penugasan individu dan kelompok	5	12,5%
	c. Lainnya		

Berdasarkan hasil yang diperoleh, persentase jawaban tertinggi menjadi acuan dalam pengembangan buku saku digital. Kelima indikator tersebut sebagai tolok ukur materi buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

Indikator pertama mengenai judul media buku saku digital. Pada indikator ini sebanyak 70% peserta didik memilih “Kenali Cerpen!” sebagai nama media buku saku digital. Indikator kedua mengenai isi media buku saku digital yang diinginkan oleh peserta didik. Berdasarkan data, sebanyak 75% peserta didik menginginkan buku saku digital yang berisi teori singkat mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan latihan menulis cerpen. Indikator ketiga yaitu letak penjelasan pada media pembelajaran buku saku digital. Sebanyak 100% peserta didik menginginkan penjelasan berada di awal. Indikator keempat yaitu jumlah contoh teks yang dibutuhkan dalam media pembelajaran buku saku digital. Sebanyak 95% peserta didik merasa cukup disediakan sedikit contoh teks cerpen pada media pembelajaran buku saku digital. Indikator kelima berisi mengenai jenis penugasan. Sebanyak 82,5% peserta didik memilih penugasan individu pada materi menulis cerpen.

Selain melalui angket, wawancara juga dilakukan terhadap dua peserta didik dari tiap sekolah. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menulis cerpen lebih cocok sebagai tugas individu dikarenakan peserta didik kesulitan untuk membagi tugas pada anggota kelompok jika dijadikan sebagai tugas kelompok.

### 3) Aspek Bahasa dan Keterbacaan

Kebutuhan peserta didik pada aspek bahasa dan keterbacaan terdiri atas tiga indikator, yaitu (1) pemilihan kata, (2) bahasa yang digunakan, dan (3) kalimat yang mudah dipahami. Hasil analisis angket kebutuhan peserta didik pada aspek bahasa dan keterbacaan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Aspek Bahasa dan Keterbacaan

<b>Indikator</b>	<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Intensitas Jawaban</b>	<b>%</b>
Pemilihan kata	a. Menggunakan istilah ilmiah	0	0%
	<b>b. Menggunakan bahasa sehari-hari</b>	<b>38</b>	<b>95%</b>
	c. Lainnya	2	5%
Bahasa yang digunakan	a. Menggunakan bahasa formal	0	0%
	<b>b. Menggunakan bahasa komunikatif</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Kalimat yang mudah dipahami	<b>a. Kalimat tunggal, contoh: bunga mawar sangat indah.</b>	<b>38</b>	<b>95%</b>
	b. Kalimat majemuk setara, contoh: pudding enak, tetapi harganya mahal.	2	5%
	c. Lainnya	0	0%

Berdasarkan hasil yang diperoleh, persentase jawaban tertinggi menjadi acuan dalam pengembangan buku saku digital. Ketiga indikator tersebut sebagai tolok ukur bahasa dan keterbacaan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

Indikator pertama mengenai pemilihan kata pada media buku saku digital. Pada indikator ini sebanyak 95% peserta didik memilih bahasa sehari-hari digunakan pada media buku saku digital. Indikator kedua mengenai penggunaan bahasa yang diinginkan oleh peserta didik. Berdasarkan data, sebanyak 100% peserta didik menginginkan buku saku digital yang menggunakan bahasa komunikatif. Indikator ketiga yaitu kalimat yang mudah dipahami bagi peserta didik. Sebanyak 95% peserta didik lebih mudah memahami kalimat tunggal.

#### **4) Aspek Grafika**

Kebutuhan peserta didik pada aspek grafika terdiri atas enam indikator, yaitu (1) orientasi media, (2) jenis huruf, (3) ukuran huruf, (4) desain media, (5) ilustrasi, dan



(6) warna media. Hasil analisis angket kebutuhan peserta didik pada aspek grafika diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Aspek Grafika

Indikator	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	%
Orientasi media	a. <i>Landscape</i>	8	20%
	b. <b><i>Portrait</i></b>	<b>31</b>	<b>77,5%</b>
	c. Lainnya	1	2,5%
Jenis huruf	a. Times New Roman	10	25%
	b. Calibri	13	32,5%
	c. <b>Lainnya</b>	<b>17</b>	<b>42,5%</b>
Ukuran huruf	a. Ukuran huruf kecil	0	0%
	b. <b>Ukuran huruf mudah terbaca</b>	<b>38</b>	<b>95%</b>
	c. Lainnya	2	5%
Desain media	a. <i>Flat design</i> , yaitu desain yang mengusung unsur sederhana yang biasanya menggunakan warna pastel	10	25%
	b. <b><i>Minimize</i>, yaitu desain yang memadukan antara <i>flat</i> desain dan tipografi namun dibuat lebih sederhana</b>	<b>24</b>	<b>60%</b>
	c. Lainnya	6	15%
Ilustrasi	a. <b>Perlu</b>	<b>33</b>	<b>82,5%</b>
	b. Tidak	4	10%
	c. Lainnya	3	7,5%
Warna media	a. Hitam putih	13	32,5%
	b. Pastel	10	25%
	c. <b>Lainnya</b>	<b>17</b>	<b>42,5%</b>

Berdasarkan hasil yang diperoleh, persentase jawaban tertinggi menjadi acuan dalam pengembangan buku saku digital. Keenam indikator tersebut sebagai tolok ukur grafika buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

Indikator pertama mengenai orientasi media buku saku digital. Pada indikator ini sebanyak 77,5% peserta didik memilih orientasi *portrait* pada media buku saku digital. Indikator kedua mengenai jenis huruf pada media buku saku digital yang diinginkan oleh peserta didik. Berdasarkan data, sebanyak 42,5% peserta didik memilih pilihan lain dari pilihan yang telah disediakan. Indikator ketiga yaitu ukuran huruf pada media pembelajaran buku saku digital. Sebanyak 95% peserta didik memilih ukuran huruf yang mudah terbaca. Indikator keempat yaitu jenis desain dalam media pembelajaran buku saku digital. Sebanyak 60% peserta didik memilih desain *minimize*. Indikator kelima berisi mengenai adanya ilustrasi pada media. Sebanyak 82,5% peserta didik merasa perlu adanya ilustrasi pada media buku saku digital. Indikator keenam mengenai warna media. Berdasarkan data, 42,5% peserta didik memilih warna lain di luar pilihan yang disediakan.

##### **5) Aspek Harapan Peserta Didik Terhadap Buku Saku Digital**

Analisis kebutuhan aspek harapan peserta didik terhadap buku saku digital yang akan dikembangkan terdiri atas satu indikator, yaitu harapan terhadap buku saku digital. Harapan peserta didik diantaranya (1) peserta didik menginginkan media pembelajaran buku saku digital yang mudah dioperasikan, (2) peserta didik menginginkan media pembelajaran buku saku digital yang ringan untuk ponsel dan tidak memakai banyak ruang penyimpanan, dan (3) peserta didik menginginkan media pembelajaran buku saku digital yang dapat membantu belajar secara mandiri di sekolah atau di rumah.

#### **4.1.1.2 Kebutuhan Pendidik terhadap Pengembangan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA**

Kebutuhan pendidik terhadap buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen diperoleh dari hasil angket kebutuhan dan wawancara dari pendidik yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas XI SMA. Angket diberikan kepada dua pendidik dari dua sekolah yang berbeda di Kabupaten Grobogan, yaitu SMA N 1 Gubug dan SMA Islam Sudirman Kedungjati. Aspek yang ditanyakan meliputi (1) aspek kebutuhan buku saku digital, (2) aspek isi atau materi, (3) aspek bahasa dan keterbacaan, (4) aspek grafika, dan (5) aspek harapan terhadap buku saku digital. Hasil yang diperoleh dalam angket pada tiap aspek dipaparkan sebagai berikut.

### 1) Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital

Kebutuhan pendidik pada aspek kebutuhan buku saku digital terdiri atas lima indikator, yaitu (1) penggunaan buku saku digital, (2) pengembangan media berbasis digital, (3) jenis media pembelajaran yang digunakan, (4) pendapat mengenai media pembelajaran yang digunakan, dan (5) perlunya media pembelajaran berupa buku saku digital. Hasil analisis angket kebutuhan pendidik pada aspek kebutuhan buku saku digital diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital

<b>Indikator</b>	<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Intensitas Jawaban</b>	<b>%</b>
Penggunaan buku saku digital.	a. Pernah	0	0%
	<b>b. Belum pernah</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Pengembangan media berbasis digital.	<b>a. Pernah</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	<b>b. Belum pernah</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	c. Lainnya	0	0
Jenis media pembelajaran yang digunakan.	a. Tidak menggunakan media (hanya menggunakan LKS, dll)	0	0%

	b. <b>PPT</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	c. <b>Lainnya</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
Pendapat mengenai media pembelajaran yang digunakan.	a. <b>Menarik</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	b. Tidak menarik	0	0%
	c. Lainnya	0	0%
Perlu media pembelajaran berupa buku saku digital.	a. <b>Ya</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	b. Tidak	0	0%
	c. Lainnya	0	0%

Berdasarkan hasil yang diperoleh, persentase jawaban tertinggi menjadi acuan dalam pengembangan buku saku digital. Kelima indikator tersebut sebagai tolok ukur kebutuhan pendidik terhadap buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

Indikator pertama mengenai penggunaan buku saku digital. Pada indikator ini sebanyak 100% pendidik belum menggunakan buku saku digital. Indikator kedua mengenai pengembangan media berbasis digital. Berdasarkan data, sebanyak 50% pendidik menjawab pernah mengembangkan media berbasis digital, sedangkan sebanyak 50% belum pernah. Indikator ketiga yaitu jenis media pembelajaran yang digunakan. Sebanyak 50% pendidik menggunakan PPT sebagai sarana sekaligus media pembelajaran, sedangkan 50% menggunakan video sebagai media pembelajaran. Indikator keempat yaitu pendapat pendidik mengenai media pembelajaran menulis cerpen di sekolah. Sebanyak 100% pendidik merasa tertarik dan puas dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Terakhir, indikator kelima berisi mengenai pendapat pendidik terhadap perlunya media buku saku digital menulis cerpen dikembangkan. Sebanyak 100% pendidik menjawab perlu dikembangkan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen.

## 2) Aspek Isi atau Materi

Kebutuhan pendidik pada aspek isi atau materi terdiri atas lima indikator, yaitu (1) judul media, (2) media yang diharapkan, (3) pola penyajian, (4) contoh teks, dan

(5) jenis penugasan. Hasil analisis angket kebutuhan pendidik pada aspek isi atau materi diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Aspek Isi atau Materi

<b>Indikator</b>	<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Intensitas Jawaban</b>	<b>%</b>
Judul media	<b>a. Kenali Cerpen!</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	<b>b. Buku Saku Digital Menulis Cerpen</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Media yang diharapkan	<b>a. Buku saku digital yang berisi teori singkat mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan latihan menulis cerpen.</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	b. Buku saku digital yang berisi contoh cerpen, langkah-langkah menulis, dan latihan menulis cerpen.	0	0%
	c. Lainnya	0	0%
Pola penyajian	<b>a. Penjelasan berada di awal.</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	b. Penjelasan berada di tengah.	0	0%
	c. Lainnya	0	0%
Contoh teks	<b>a. Ya</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	b. Tidak	0	5%
	c. Lainnya	0	0%
Jenis penugasan	<b>a. Penugasan individu</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	b. Penugasan individu dan kelompok	0	0%
	c. Lainnya	0	0%

Berdasarkan hasil yang diperoleh, persentase jawaban tertinggi menjadi acuan dalam pengembangan buku saku digital. Kelima indikator tersebut sebagai tolok ukur materi buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

Indikator pertama mengenai judul media buku saku digital. Pada indikator ini sebanyak 50% pendidik memilih “Kenali Cerpen!” sebagai nama media buku saku digital, sedangkan 50% memilih “Buku Saku Digital Kenali Cerpen”. Indikator kedua mengenai isi media buku saku digital yang diinginkan oleh pendidik. Berdasarkan data, sebanyak 100% pendidik menginginkan buku saku digital yang berisi teori singkat mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan latihan menulis cerpen. Indikator ketiga yaitu letak penjelasan pada media pembelajaran buku saku digital. Sebanyak 100% pendidik menginginkan penjelasan berada di awal. Indikator keempat yaitu jumlah contoh teks yang dibutuhkan dalam media pembelajaran buku saku digital. Sebanyak 100% pendidik merasa cukup disediakan sedikit contoh teks cerpen pada media pembelajaran buku saku digital. Indikator kelima berisi mengenai jenis penugasan. Sebanyak 100% pendidik memilih penugasan individu pada materi menulis cerpen.

### 3) Aspek Bahasa dan Keterbacaan

Kebutuhan pendidik pada aspek bahasa dan keterbacaan terdiri atas tiga indikator, yaitu (1) pemilihan kata, (2) bahasa yang digunakan, dan (3) kalimat yang mudah dipahami. Hasil analisis angket kebutuhan pendidik pada aspek bahasa dan keterbacaan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Aspek Bahasa dan Keterbacaan

<b>Indikator</b>	<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Intensitas Jawaban</b>	<b>%</b>
Pemilihan kata	a. Menggunakan istilah ilmiah	0	0%
	<b>b. Menggunakan bahasa sehari-hari</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0%

Bahasa yang digunakan	a. Menggunakan bahasa formal	0	0%
	<b>b. Menggunakan bahasa komunikatif</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Kalimat yang mudah dipahami	<b>a. Kalimat tunggal, contoh: bunga mawar sangat indah.</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	b. Kalimat majemuk setara, contoh: pudding enak, tetapi harganya mahal.	0	0%
	c. Lainnya	0	0%

Berdasarkan hasil yang diperoleh, persentase jawaban tertinggi menjadi acuan dalam pengembangan buku saku digital. Ketiga indikator tersebut sebagai tolok ukur bahasa dan keterbacaan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

Indikator pertama mengenai pemilihan kata pada media buku saku digital. Pada indikator ini sebanyak 100% pendidik memilih bahasa sehari-hari digunakan pada media buku saku digital. Indikator kedua mengenai penggunaan bahasa yang diinginkan oleh pendidik. Berdasarkan data, sebanyak 100% pendidik menginginkan buku saku digital yang menggunakan bahasa komunikatif. Indikator ketiga yaitu kalimat yang mudah dipahami bagi peserta didik. Sebanyak 100% pendidik berpendapat bahwa peserta didik lebih mudah memahami kalimat tunggal.

#### 4) Aspek Grafika

Kebutuhan pendidik pada aspek grafika terdiri atas enam indikator, yaitu (1) orientasi media, (2) jenis huruf, (3) ukuran huruf, (4) desain media, (5) ilustrasi, dan (6) warna media. Hasil analisis angket kebutuhan pendidik pada aspek grafika diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Aspek Grafika

<b>Indikator</b>	<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Intensitas Jawaban</b>	<b>%</b>
Orientasi media	a. <i>Landscape</i>	0	0%
	b. <b><i>Portrait</i></b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Jenis huruf	a. Times New Roman	0	0%
	<b>b. Calibri</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Ukuran huruf	a. Ukuran huruf kecil	0	0%
	<b>b. Ukuran huruf mudah terbaca</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Desain media	a. <b><i>Flat design</i>, yaitu desain yang mengusung unsur sederhana yang biasanya menggunakan warna pastel</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	b. <b><i>Minimize</i>, yaitu desain yang memadukan antara <i>flat</i> desain dan tipografi namun dibuat lebih sederhana</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Ilustrasi	<b>a. Perlu</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	<b>b. Tidak</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Warna media	<b>a. Hitam putih</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	b. Pastel	0	0%
	<b>c. Lainnya</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>

Berdasarkan hasil yang diperoleh, persentase jawaban tertinggi menjadi acuan dalam pengembangan buku saku digital. Keenam indikator tersebut sebagai tolok ukur grafika buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.



Indikator pertama mengenai orientasi media buku saku digital. Pada indikator ini sebanyak 100% pendidik memilih orientasi *portrait* pada media buku saku digital. Indikator kedua mengenai jenis huruf pada media buku saku digital yang diinginkan oleh pendidik. Berdasarkan data, sebanyak 100% pendidik memilih jenis huruf *calibri* pada media buku saku digital. Indikator ketiga yaitu ukuran huruf pada media pembelajaran buku saku digital. Sebanyak 100% pendidik memilih ukuran huruf yang mudah terbaca. Indikator keempat yaitu jenis desain dalam media pembelajaran buku saku digital. Sebanyak 50% pendidik memilih *flat design*, sedangkan 50% *minimize*. Indikator kelima berisi mengenai adanya ilustrasi pada media. Sebanyak 50% pendidik merasa perlu adanya ilustrasi pada media buku saku digital, sedangkan 50% tidak. Indikator keenam mengenai warna media. Berdasarkan data, 50% pendidik memilih hitam putih, sedangkan 50% pendidik memilih di luar pilihan yang disediakan.

#### **5) Aspek Harapan Pendidik Terhadap Buku Saku Digital**

Analisis kebutuhan aspek harapan pendidik terhadap buku saku digital yang akan dikembangkan terdiri atas satu indikator, yaitu harapan terhadap buku saku digital. Harapan pendidik diantaranya (1) pendidik menginginkan media pembelajaran buku saku digital yang mudah dioperasikan, (2) pendidik menginginkan media pembelajaran buku saku digital yang menarik agar minat peserta didik untuk belajar bertambah, (3) pendidik menginginkan media pembelajaran buku saku digital yang dapat membantu belajar secara mandiri di sekolah atau di rumah, dan (4) pendidik menginginkan media pembelajaran buku saku digital yang mudah dipahami untuk peserta didik.

#### ***4.1.2 Prinsip-Prinsip Pengembangan Buku Saku Digital sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA***

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap media yang akan peneliti kembangkan, maka diperoleh prinsip-prinsip pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik

kelas XI SMA. Prinsip pengembangan tersebut terdiri atas dua indikator yang dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.10 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital

No.	Indikator	Prinsip Pengembangan
1.	Kondisi pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik mampu menulis cerpen dengan dibantu oleh adanya media pembelajaran.</li> <li>b. Pendidik menggunakan media dalam pembelajaran menulis cerpen.</li> <li>c. Pendidik menggunakan media pembelajaran menulis cerpen yang menambah pengetahuan dan minat peserta didik.</li> <li>d. Pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik pada materi menulis cerpen.</li> </ul>
2.	Kebutuhan terhadap media pembelajaran	
	Isi atau materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Judul yang digunakan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen yaitu “Kenali Cerpen!”.</li> <li>b. Buku saku digital berisi teori singkat mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan latihan menulis cerpen.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Penjelasan mengenai materi berada di awal.</li> <li>d. Terdapat contoh teks cerpen.</li> <li>e. Penugasan individu.</li> </ul>
	Bahasa dan keterbacaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen menggunakan bahasa sehari-hari yang komunikatif.</li> </ul>
	Grafika	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Orientasi buku saku digital adalah <i>portrait</i>.</li> <li>b. Menggunakan jenis tulisan yang sederhana serta ukuran huruf mudah terbaca.</li> <li>c. Perlu adanya ilustrasi dalam media pembelajaran buku saku digital.</li> <li>d. Komposisi warna yang menarik serta tata letak yang tepat.</li> </ul>
	Harapan terhadap buku saku digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media pembelajaran buku saku digital yang mudah dioperasikan.</li> <li>b. Media pembelajaran buku saku digital yang ringan untuk ponsel dan tidak memakai banyak ruang penyimpanan.</li> <li>c. Media pembelajaran buku saku digital yang dapat membantu belajar secara mandiri di sekolah atau di rumah.</li> </ul>

		<p>d. Media pembelajaran buku saku digital yang menarik minat belajar.</p> <p>e. Media pembelajaran buku saku digital yang mudah dipahami.</p>
--	--	--

#### **4.2 Prototipe Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA**

Bagian ini berisi pembahasan mengenai prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA yang dikembangkan. Media pembelajaran disusun berdasarkan prinsip-prinsip dari data analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik. Hasil analisis yang didapat menjadi landasan, acuan, dan pertimbangan dalam pengembangan prototipe media ini. Garis besar komponen buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA dijelaskan sebagai berikut.

##### **1) Info Aplikasi dan Tampilan Awal**

Bagian info aplikasi menampilkan informasi mengenai buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Beberapa informasi yang dimuat yaitu, ukuran aplikasi, penggunaan data, pilihan *uninstall*, dan sebagainya.

Bagian tampilan awal buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA merupakan tampilan pertama yang akan muncul ketika memuat aplikasi. Ketika muncul tampilan pertama ini, tunggu beberapa saat hingga muncul tampilan menu.



Gambar 4.1 Info Aplikasi dan Tampilan Awal

## 2) Tampilan Menu

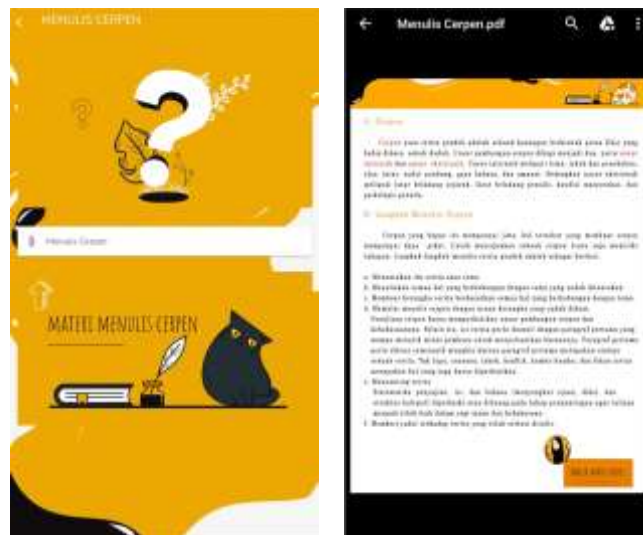
Bagian tampilan menu terdapat tiga pilihan menu yaitu menulis cerpen, contoh cerpen, dan tugas. Dalam setiap menu terdapat berbagai konten yang berbeda pada buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.



Gambar 4.2 Tampilan Menu

### 3) Tampilan Menu Menulis Cerpen

Menu menulis cerpen merupakan salah satu komponen yang penting dalam media pembelajaran buku saku digital “Kenali Cerpen!”, karena di dalam menu menulis cerpen terdapat materi mengenai menulis cerpen yang disematkan. Ketika mengetuk materi menulis cerpen yang disematkan, setelahnya akan dialihkan pada lampiran materi menulis cerpen yang dikemas dalam format PDF.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Menulis Cepen dan Materi Menulis Cerpen

### 4) Tampilan Menu Contoh Cerpen

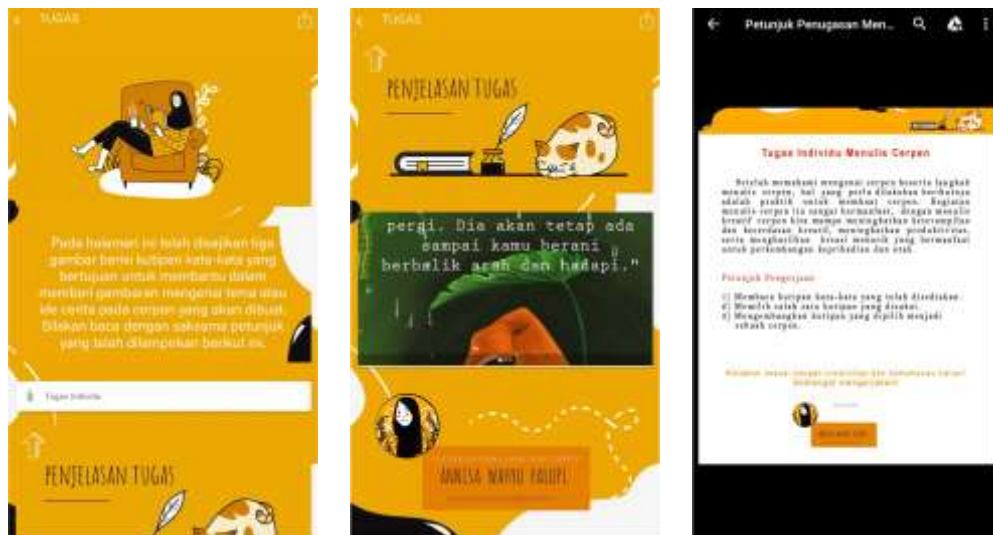
Dalam menu contoh cerpen disajikan sebuah teks cerpen berjudul “Harta Karun Untuk Semua” karya Dewi Lestari. Contoh cerpen tersebut disematkan dalam lampiran dengan format PDF.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Contoh Cepen dan Contoh Cepen

### 5) Tampilan Menu Tugas

Menu tugas merupakan komponen penting dalam media pembelajaran buku saku digital “Kenali Cerpen!”. Dalam menu tugas terdapat penugasan yang perlu dikerjakan oleh peserta didik secara individu. Selain terdapat petunjuk penugasan yang dilampirkan dalam format PDF, pada menu tugas juga disediakan tiga gambar yang berisi kutipan kata-kata. Kutipan tersebut bertujuan untuk memberi gambaran mengenai tema atau ide cerita yang dikembangkan menjadi sebuah teks cerpen. Bagian bawah dari menu tugas juga terdapat identitas kreator buku saku digital “Kenali Cerpen!”.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Tugas dan Petunjuk Penugasan



Gambar 4.6 Kutipan Kata-Kata



#### ***4.2.1 Cara Penggunaan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA***

Ketika menggunakan buku saku digital “Kenali Cerpen!” membutuhkan perangkat elektronik, yaitu ponsel pintar. Alternatif gawai lain yang dapat menggantikan ponsel pintar yaitu tablet, atau dapat juga dioperasikan menggunakan PC atau laptop meskipun perlu adanya aplikasi pihak ketiga, yaitu berupa emulator Android. Hanya diperlukan memasang aplikasi buku saku digital “Kenali Cerpen!” untuk mengoperasikan media ini. Langkah-langkah penggunaan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA sebagai berikut.

- 1) Memasang aplikasi pada perangkat.
- 2) Membuka aplikasi dan menunggu beberapa detik hingga aplikasi selesai dimuat.
- 3) Pada halaman menu, memilih menu menulis cerpen untuk membaca materi mengenai menulis cerpen yang telah disematkan dalam lampiran dengan format PDF.
- 4) Pada halaman menu, memilih menu contoh cerpen untuk membaca teks cerpen berjudul “Harta Karun Untuk Semua” karya Dewi Lestari yang telah disematkan dalam lampiran dengan format PDF.
- 5) Pada halaman menu, memilih menu tugas untuk mengetahui penugasan yang perlu dikerjakan oleh peserta didik.
- 6) Pada menu tugas, peserta didik diminta untuk membaca petunjuk penugasan yang telah dilampirkan dalam format PDF.
- 7) Setelah membaca petunjuk penugasan, peserta didik kembali lagi pada menu tugas untuk membaca kutipan kata-kata yang dikemas dalam bentuk gambar pada menu tugas.
- 8) Peserta didik diminta untuk membaca kutipan kata yang telah disediakan.
- 9) Peserta didik diminta memilih salah satu kutipan yang disukai.
- 10) Peserta didik diminta mengembangkan kutipan yang dipilih menjadi sebuah cerpen.

11) Setelah cerpen selesai ditulis, peserta didik diminta untuk membacakan teks cerpen tersebut di depan peserta didik di kelas.

Penugasan dalam buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA menggunakan kutipan kata-kata sebagai acuan tema yang nantinya perlu dikembangkan menjadi teks cerpen utuh oleh peserta didik. Hal tersebut bertujuan agar melatih kreatifitas peserta didik dalam mengelola imajinasi untuk meningkatkan kecerdasan kreatifnya.

Buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA ini adalah aplikasi yang tidak diunggah ke situs resmi seperti Google Play Store, Taptap, dan sebagainya, sehingga dalam proses instalasinya akan terdeteksi sebagai ancaman untuk perangkat. Tidak perlu khawatir untuk menginstal ketika peringatan tersebut muncul pada perangkat, karena buku saku digital “Kenali Cerpen!” ini aman dan tidak terdapat malware. Kendala lain yang memungkinkan muncul ketika menggunakan buku saku digital “Kenali Cerpen!” ini adalah dalam proses memuat aplikasi. Ketika proses memuat aplikasi terasa lama, disarankan untuk menggunakan jaringan internet selama menggunakan aplikasi, hal tersebut dikarenakan konten di dalam aplikasi terdapat JPEG, GIF, dan PDF sehingga membutuhkan koneksi jaringan untuk memuatnya.

#### **4.3 Penilaian Ahli Terhadap Prototipe Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA**

Dalam subbab ini dijelaskan mengenai hasil penilaian ahli terhadap prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Setelah prototipe media pembelajaran buku saku digital dikembangkan, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap prototipe media pembelajaran, yaitu dari aspek materi dan media. Skala penilaian untuk prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA adalah satu sampai lima, dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik dan sesuai dengan aspek

yang dinilai. Berikut hasil penilaian ahli terhadap prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

### 1) Aspek Materi atau Isi

Penilaian aspek materi buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA memiliki lima aspek penilaian. Aspek tersebut meliputi (1) relevansi, (2) keakuratan, (3) kelengkapan sajian, (4) konsep dasar materi, dan (5) kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik. Berikut merupakan penjabaran penilaian ahli dari aspek materi atau isi.

Tabel 4.11 Penilaian Aspek Materi atau Isi oleh Ahli

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai	
			Ahli 1	Ahli 2
1.	Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik.	5	4
		Media buku saku digital “Kenali Cerpen!” relevan dengan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik.	5	4
		Materi memenuhi tuntutan kurikulum.	5	4
		Media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5	4
		Media fungsional.	5	4
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan.	5	3
		Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir.	4	4

		Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5	4
		Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan saintifik.	5	3
3.	Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.	5	4
4.	Konsep dasar materi	Menyajikan contoh cerpen.	5	4
		Menyajikan langkah-langkah menulis cerpen.	5	4
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik.	5	4
		Mendorong terjadinya interaksi peserta didik.	5	4
		Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri.	5	4
		Mendorong peserta didik belajar secara kelompok.	4	3
<b>Jumlah</b>			<b>78</b>	<b>61</b>
<b>Persentase Nilai</b>			<b>97,5%</b>	<b>76,25%</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>86,9%</b>	

Berdasarkan tabel 4.11 tersebut, dapat diketahui perolehan rata-rata persentase dari dua validator ahli pada penilaian aspek materi atau isi sebesar 86,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototipe pada aspek materi atau isi memiliki kriteria sangat baik. Rata-rata persentase nilai tersebut berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli pertama yaitu 97% dan hasil dari validator ahli kedua yaitu 76,25%.

## 2) Aspek Media

Penilaian aspek media buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA memiliki dua aspek penilaian. Aspek tersebut meliputi (1) tampilan dan (2) penyajian media. Berikut merupakan penjabaran penilaian ahli dari aspek media.

Tabel 4.12 Penilaian Aspek Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai	
			Ahli 1	Ahli 2
1.	Tampilan	Desain media buku saku digital “Kenali Cerpen!” sesuai dengan materi.	5	4
		Desain media buku saku digital “Kenali Cerpen!” menarik dilihat.	5	4
		Font media buku saku digital “Kenali Cerpen!” terbaca dengan jelas.	5	2
		Pemilihan warna pada media buku saku digital “Kenali Cerpen!”	4	4
		Pemilihan media yang unik.	4	4
2.	Penyajian media	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat keterbacaan peserta didik.	4	4
		Menggunakan bahasa yang komunikatif.	4	4
		Media buku saku digital “Kenali Cerpen!” mudah dioperasikan.	5	4
		Antarmuka pengguna atau <i>userinterface</i> menarik bagi peserta didik.	4	3

	Penyajian media buku saku digital “Kenali Cerpen!” mampu memudahkan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen.	4	4
<b>Jumlah</b>		44	37
<b>Persentase Nilai</b>		<b>88%</b>	<b>74%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>81%</b>	

Berdasarkan tabel 4.12 tersebut, dapat diketahui perolehan rata-rata persentase dari dua validator ahli pada penilaian aspek media sebesar 81%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototipe pada aspek media memiliki kriteria baik. Rata-rata persentase nilai tersebut berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli pertama yaitu 88% dan hasil dari validator ahli kedua yaitu 74%.

### 3) Saran Perbaikan Secara Umum

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, validator ahli memberi saran perbaikan secara umum terhadap prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Perbaikan yang disarankan oleh validator ahli meliputi (1) penggunaan bahasa, (2) ukuran huruf, dan (3) warna tulisan. Ketika dilaksanakan sidang skripsi, ahli memiliki saran tambahan, yaitu untuk mengenalkan pentigraf sebagai salah satu jenis cerpen kepada peserta didik serta memperbanyak variasi tema, seperti misalnya kritik sosial atau mengenalkan sesuatu yang dianggap tabu agar dapat mengubah stigma negatif dari hal yang dianggap tabu tersebut. Beberapa saran tersebut akan dilakukan untuk memperbaiki prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA agar menjadi media pembelajaran yang lebih baik.

#### 4.4 Hasil Revisi Prototipe Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA

Setelah dilakukan uji validasi prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA yang dilakukan oleh validator ahli, didapatkan saran perbaikan terhadap media pembelajaran buku saku digital yang dikembangkan. Berikut merupakan perbaikan prototipe media pembelajaran buku saku digital “Kenali Cerpen!”.

### 1) Perbaikan pada Penggunaan Bahasa

Bahasa yang digunakan pada kutipan kata-kata sebagai acuan tema menulis dalam buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA diubah. Bahasa yang digunakan pada awalnya dinilai kurang komunikatif serta relatif sulit dipahami oleh peserta didik. Peneliti kini memperbaiki bahasa yang digunakan. Bahasa yang digunakan pada buku saku digital “Kenali Cerpen!” telah disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Perbaikan bahasa pada konten kutipan kata-kata dalam buku saku digital “Kenali Cerpen!” dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.7 Penggunaan Bahasa Sebelum Perbaikan



Gambar 4.8 Penggunaan Bahasa Setelah Perbaikan

## 2) Perbaikan pada Ukuran dan Warna Huruf

Perbaikan dilakukan pada ukuran dan warna huruf berdasarkan saran dari validator ahli. Peneliti melakukan perbaikan pada beberapa tulisan dengan mengubah ukuran dan warna tulisan agar lebih mudah terbaca dengan jelas. Beberapa perbaikan ukuran dan warna pada buku saku digital "Kenali Cerpen!" dapat dilihat pada gambar berikut.





Gambar 4.9 Ukuran dan Warna Huruf Sebelum Perbaikan

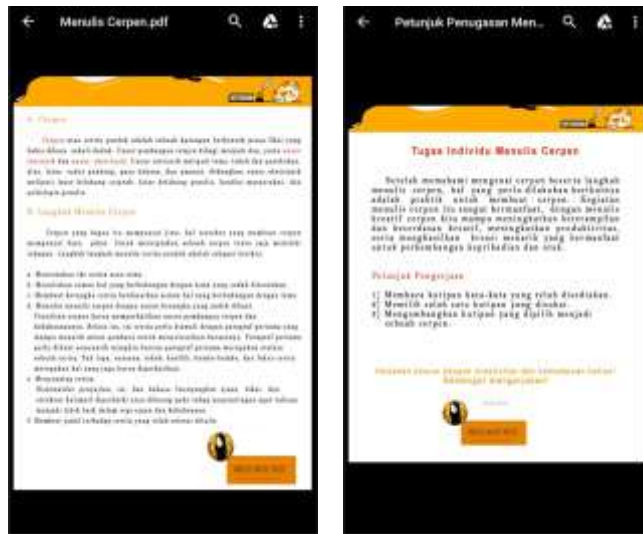


Gambar 4.10 Ukuran dan Warna Huruf Sesudah Perbaikan

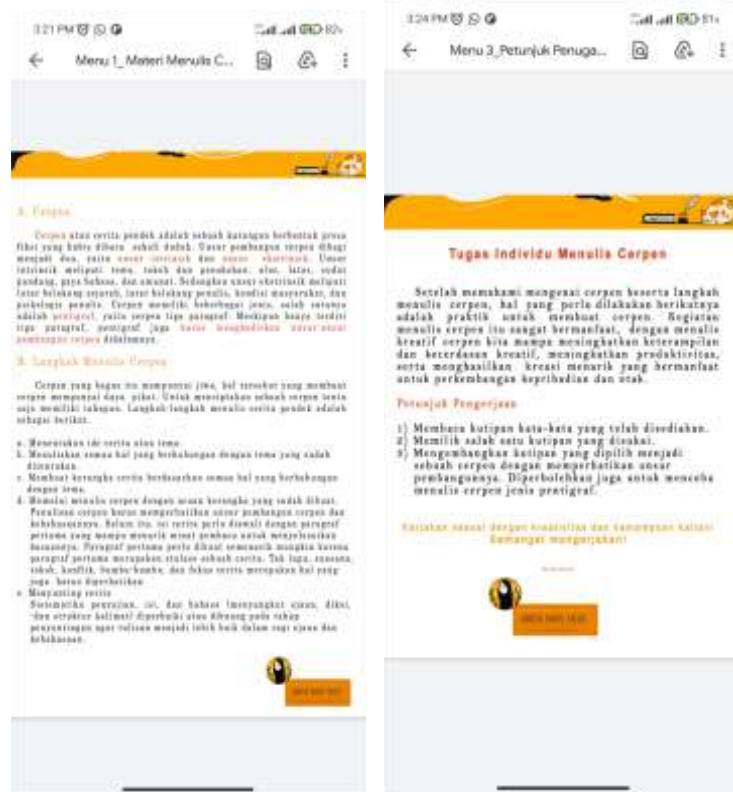
### 3) Perbaikan pada Materi Cerpen dan Penugasan

Perbaikan pada materi cerpen dilakukan dengan penambahan mengenai pentigraf. Pada materi cerpen, peserta didik dikenalkan dengan salah satu jenis cerpen, yaitu pentigraf atau cerpen tiga paragraf. Sedangkan perbaikan pada

penugasan yaitu peserta didik diperbolehkan untuk mencoba menulis cerpen berjenis pentigraf.



Gambar 4.11 Materi Menulis Cerpen dan Penugasan Sebelum Perbaikan



Gambar 4.12 Materi Menulis Cerpen dan Penugasan Sesudah Perbaikan

#### 4) Penambahan Tema

Kutipan kata-kata sebagai acuan tema yang perlu dikembangkan oleh peserta didik menjadi teks cerpen ditambah. Awalnya hanya terdapat tiga gambar yang terdapat kutipan kata-kata, namun dilakukan perbaikan penambahan tema. Tema yang ditambahkan adalah tema feminis dan kritik sosial.



Gambar 4.13 Acuan Tema Sebelum Perbaikan



Gambar 4.14 Acuan Tema Setelah Perbaikan

#### 4.5 Keunggulan dan Kelemahan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA

##### 4.5.1 Keunggulan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA

Buku saku digital “Kenali Cerpen!” yang peneliti kembangkan memiliki beberapa keunggulan. Buku saku digital yang peneliti kembangkan sesuai dengan yang telah disampaikan Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, dan prinsip pembelajaran kurikulum 2013, yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi agar pembelajaran lebih efisien dan efektif. Buku saku digital sendiri merupakan salah satu pengembangan dari *Electronic Learning* karena buku saku digital bagian dari *Mobile Learning* yang terkategori sebagai salah satu pengembangan media relatif baru, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru untuk belajar menulis cerpen menggunakan media ini.

Buku saku digital “Kenali Cerpen!” dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat dioperasikan menggunakan ponsel pintar (*smartphone*), mengingat saat ini hampir setiap peserta didik memiliki gawai, maka peserta didik diharapkan lebih mudah untuk mengakses media pembelajaran tersebut. Ukuran dari aplikasi buku saku digital yang peneliti kembangkan relatif kecil yaitu 29 MB, sehingga tidak memakan banyak ruang penyimpanan pada ponsel atau gawai. Bentuk medianya yang berupa aplikasi juga lebih efisien karena konten di dalam buku saku digital “Kenali Cerpen!” mudah untuk diperbarui tanpa harus membuat ulang media. Selain itu, buku saku digital “Kenali Cerpen!” dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik sehingga tidak hanya dapat digunakan untuk pembelajaran formal saja, tetapi juga dapat digunakan dalam pembelajaran lain secara mandiri baik di sekolah atau di rumah.

#### ***4.5.2 Kelemahan Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA***

Buku saku digital “Kenali Cerpen!” yang peneliti kembangkan memiliki beberapa kelemahan, yaitu (1) dibutuhkan perangkat tambahan berupa gawai untuk mengoperasikan media, (2) dibutuhkan koneksi jaringan untuk memuat aplikasi, dan (3) disediakan satu contoh teks cerpen saja. Selain yang telah disebutkan tersebut masih terdapat kekurangan lain yang berasal dari peneliti, yaitu terbatasnya

kemampuan serta wawasan peneliti untuk menciptakan buku saku digital yang lebih efisien.

#### **4.6 Keterbatasan Penelitian**

Peneliti telah melakukan usaha sesuai dengan kemampuan, namun meski demikian munculnya keterbatasan dalam penelitian tidak dapat dihindari. Keterbatasan yang ditemukan mencakup beberapa aspek, yaitu (1) subjek penelitian dan (2) instrumen penelitian. Uraian keterbatasan dalam penelitian pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA sebagai berikut.

##### **1) Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA ini adalah peserta didik serta dua orang pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia dari dua sekolah yang ada di Kabupaten Grobogan, yaitu SMA N 1 Gubug dan SMA Islam Sudirman Kedungjati. Total peserta didik yang diambil menjadi subjek penelitian berjumlah 40 orang. Jumlah subjek penelitian tersebut masih kurang untuk mewakili populasi yang ada.

##### **2) Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian belum sepenuhnya sesuai dengan aturan yang ditetapkan. Ada penyesuaian instrumen agar tepat sasaran, hal tersebut memungkinkan data yang diperoleh kurang akurat. Instrumen analisis kurang rinci dalam mencantumkan kebutuhan pada tiap aspek. Keterbatasan juga terdapat pada proses pengambilan data penelitian. Karena keadaan yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian secara langsung, maka menggunakan Google *form* sebagai sarana. Hal tersebut membuat peneliti tidak mampu mengawasi dalam proses pengisian instrumen sehingga mengakibatkan berkurangnya perolehan data yang konkret. Untuk kedepannya kekurangan tersebut dapat menjadi bahan untuk diperbaiki oleh peneliti lain.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA, didapatkan simpulan sebagai berikut.

- 1) Hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA terdiri atas beberapa aspek, yaitu (1) aspek kebutuhan buku saku digital, (2) aspek isi atau materi, (3) aspek bahasa dan keterbacaan, (4) aspek grafika, dan (5) aspek harapan terhadap buku saku digital. Hasil kebutuhan peserta didik dan pendidik berdasarkan kelima aspek tersebut yaitu yang pertama, peserta didik dan pendidik membutuhkan adanya buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen. Kedua, peserta didik dan pendidik menginginkan buku saku digital yang berisi teori singkat mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan penugasan individu menulis cerpen. Ketiga, pada aspek kebahasaan dibutuhkan penggunaan bahasa yang komunikatif. Keempat, dibutuhkan desain media dengan tulisan yang mudah terbaca dan desain yang simpel. Kelima, pendidik dan peserta didik mengharapkan media pembelajaran buku saku digital yang mudah dioperasikan, tidak memakai banyak ruang penyimpanan, menarik minat belajar, serta mampu membantu belajar secara mandiri di sekolah atau di rumah.
- 2) Hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen yang diperoleh dirumuskan menjadi prinsip-prinsip pengembangan. Berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan yang telah dirumuskan, prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA disusun. Garis besar komponen yang terdapat dalam buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA yaitu, tampilan awal dan tampilan menu.

Tampilan awal buku saku digital “Kenali Cerpen!” merupakan tampilan yang akan muncul ketika menunggu aplikasi selesai dimuat, sedangkan pada tampilan menu terdapat pilihan menu yang merupakan konten dalam buku saku digital “Kenali Cerpen!”. Konten tersebut berupa materi menulis cerpen, contoh cerpen, dan penugasan.

- 3) Penilaian pada buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA dilakukan oleh ahli dalam aspek materi serta aspek media. Perolehan rata-rata persentase dari dua validator ahli pada penilaian aspek materi atau isi sebesar 86,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototipe pada aspek materi atau isi memiliki kriteria sangat baik. Sedangkan perolehan rata-rata persentase dari dua validator ahli pada aspek media sebesar 81%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototipe pada aspek media memiliki kriteria baik.
- 4) Validator ahli memberi saran perbaikan secara umum terhadap prototipe buku saku digital “Kenali Cerpen!” sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA. Perbaikan yang disarankan oleh validator ahli meliputi (1) penggunaan bahasa, (2) ukuran huruf, dan (3) warna tulisan.

## **5.2 Saran**

Setelah melakukan penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen ini, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran buku saku digital “Kenali Cerpen!” diharapkan dan disarankan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis cerpen, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi.
2. Realita di lapangan, terkadang ada hal-hal yang terjadi sehingga mengakibatkan pembelajaran menulis cerpen di kelas tidak dapat berlangsung, maka penulis menyarankan untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan ini karena buku saku digital mampu mendukung dalam pembelajaran mandiri.



3. Peneliti menyarankan untuk penelitian yang akan datang agar mengembangkan media pembelajaran buku saku digital menggunakan pemrograman lain sehingga menghasilkan buku saku digital yang dapat dioperasikan pada beragam sistem operasi agar lebih siap untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Peneliti menyarankan untuk melakukan uji coba pada produk buku saku digital “Kenali Cerpen!” yang telah dikembangkan ini agar mengetahui efektivitas media pembelajarannya.
5. Produk media pembelajaran berupa buku saku digital yang telah dikembangkan ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran, maka peneliti menyarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku saku digital dalam jangkauan yang lebih luas. Misalnya, pada materi lain atau bahkan di bidang ilmu lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (1990). *Sekitar Masalah Sastra: Beberapa Prinsip dan Model Penerapannya*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh.
- Arikunto, S. (2005). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, Kaswan. (1996). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Panduan untuk Mahasiswa dan Calon Mahasiswa*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Gradnek. (2002). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada.
- Putra, Nusa. (2013). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, Arief. S, dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom dan CV Rajawali.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta. Cetakan ke-24
- Tarigan, Henry Guntur. (1986). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Wicaksono, Andri. (2014). *Menulis Kreatif Sastra dan Beberapa Model Pembelajarannya*. Lampung: Garudhawacana.
- Ainul. Y., Rochmawati. (2017). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android sebagai Pendukung Bahan Ajar Pada Materi PPh Pasal 21. *Jurnal Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android*, 5(1), 1-5. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17965> tanggal 25 November 2020
- Al-Adwan, A. S., Amr Al-Madadha, & Zahra Zvirzdinaite. (2018). Modeling Students' Readiness to Adopt Mobile Learning in Higher Education: An Empirical Study. *International Review of Research in Open and*

- Distributed Learning*, 19(1), 221-241. Diakses dari <https://www.erudit.org/fr/revues/irrodl/2018v19n1irrodl03927/1050884ar/> tanggal 25 November 2020
- Andi Putra Sairi. (2018). Pengembangan Buku Saku (E-Media) Termodinamika Berorientasi Android. *Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya (JIFP)*, 2(2), 20-33. Diakses dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jifp/article/view/2664> tanggal 25 November 2020
- Awaludin. M. T., & R. Teti Rostikawati. (2020). Pengembangan Buku Saku Materi Mamalia di Taman Margasatwa Ragunan untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 54-60. Diakses dari <https://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal/article/view/2522> pada tanggal 25 November 2020
- Cahyono. B., Dyan. F. T., & Aulia. R. (2018). Pengembangan Buku Saku Matematika Berbasis Karakter pada Materi Trigonometri. *Jurnal Phenomenon*, 8 (2), 185-199. Diakses dari <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Phenomenon/article/view/2929> tanggal 25 November 2020
- Fatmi. N., & Izkar Hadiya. (2019) Pengembangan Bahan Ajar Fisika Lingkungan Berbasis Keterampilan Generik Sains Berupa Modul dalam Bentuk Buku Saku Ditinjau dari Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe*, 3(1), 8-12. Diakses dari <http://e-jurnal.pnl.ac.id/index.php/semnaspnl/article/view/1610> tanggal 25 November 2020
- Firdaus. A. F., Rahmania. S. U. (2020). Pengembangan Buku Digital Berbasis Android pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *Journal of Information and Computer Technology Education (ICTE)*, 4(2), 7-14. Diakses dari <https://journal.umsida.ac.id/index.php/jicte/article/view/921> tanggal 25 November 2020

- Masnur Hanif. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital untuk Kompetensi Dasar Teknik Memperoleh Modal Usaha Kelas X Pemasaran SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3), 115-122. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/24763/22676> tanggal 25 November 2020
- MCCONATHA. D., Matt PRAUL, & Michael J. LYNCH. (2008). Mobile Learning In Higher Education: An Empirical Assessment Of A New Educational Tool. *The Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET)*, 7(3), 15-21. Diakses dari <https://www.scribd.com/document/76185075/A-Mobile-Learning> tanggal 25 November 2020
- Muhammad. N. N., A. Mushawwir Taiyeb, & Andi. A. A. (2015). Pengembangan Buku Saku Pada Materi Sistem Respirasi untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS*, 3(2), 162-167. Diakses dari <https://scholar.google.co.id/citations?user=byqfyOcAAAAJ&hl=id> pada tanggal 25 November 2020
- Putri. Y. F., & Meini. S. S. (2017). Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan di Akademi Farmasi Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 2(2), 87-94. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/22228> tanggal 25 November 2020
- Setyono, Y. A., Sukarmin, & Daru, W. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 118-126. Diakses dari <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/1788> tanggal 25 November 2020
- Sulistri. E, Eti Sunarsih, & Erdi. G.U. (2020). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawang. *Jurnal*

*Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 522-531.

Diakses dari <https://e-journal.undikma.ac.id/> tanggal 25 November 2020

Syahroni, M., Siti. N., & Fahrial, A. (2016). Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Futsal untuk Wasit Futsal di Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2), 304-317. Diakses dari <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikanjasmani/article/view/7508> tanggal 25 November 2020

Widodo, A. & Yusman, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Jetis pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 147-154. Diakses dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/article/view/7415> tanggal 25 November 2020

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Tabulasi Angket Kebutuhan Peserta Didik

Indikator	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	%
<b>Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital</b>			
Mengetahui buku saku digital.	a. Ya	4	10%
	<b>b. Tidak</b>	<b>36</b>	<b>90%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Media pembelajaran buku saku digital yang dijumpai.	a. Ya	0	0%
	<b>b. Tidak</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0
Jenis media pembelajaran yang digunakan.	a. Tidak menggunakan media.	5	12,5%
	<b>b. Hanya menggunakan buku paket atau LKS.</b>	<b>19</b>	<b>47,5%</b>
	c. Lainnya	16	40%
Pendapat mengenai media pembelajaran yang digunakan.	a. Menarik	10	25%
	<b>b. Tidak menarik</b>	<b>17</b>	<b>42,5%</b>
	c. Lainnya	13	32,5%
Perlu media pembelajaran berupa buku saku digital.	<b>a. Ya</b>	<b>31</b>	<b>77,5%</b>
	b. Tidak	2	5%
	c. Lainnya	7	17,5%
<b>Aspek Isi atau Materi</b>			
Judul media	<b>a. Kenali Cerpen!</b>	<b>28</b>	<b>70%</b>
	b. Buku Saku Digital	2	5%
	Menulis Cerpen	10	25%

	c. Lainnya		
Media yang diharapkan	<b>a. Buku saku digital yang berisi teori singkat mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan latihan menulis cerpen.</b>	<b>30</b>	<b>75%</b>
	b. Buku saku digital yang berisi contoh cerpen, langkah-langkah menulis, dan latihan menulis cerpen.	7	17,5%
	c. Lainnya	3	7,5%
Pola penyajian	<b>a. Penjelasan berada di awal.</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>
	b. Penjelasan berada di tengah.	0	0%
	c. Lainnya	0	0%
Contoh teks	<b>a. Ya</b>	<b>38</b>	<b>95%</b>
	b. Tidak	2	5%
	c. Lainnya	0	0%
Jenis penugasan	<b>a. Penugasan individu</b>	<b>33</b>	<b>82,5%</b>
	b. Penugasan individu dan kelompok	2	5%
	c. Lainnya	5	12,5%
<b>Aspek Bahasa dan Keterbacaan</b>			
Pemilihan kata	d. Menggunakan istilah ilmiah	0	0%
	<b>e. Menggunakan bahasa sehari-hari</b>	<b>38</b>	<b>95%</b>
		2	5%

	<b>d. Lainnya</b>		
Bahasa yang digunakan	a. Menggunakan bahasa formal	0 <b>40</b>	0% <b>100%</b>
	<b>b. Menggunakan bahasa komunikatif</b>	0	0%
	c. Lainnya		
Kalimat yang mudah dipahami	<b>a. Kalimat tunggal, contoh: bunga mawar sangat indah.</b>	<b>38</b>	<b>95%</b>
	b. Kalimat majemuk setara, contoh: pudding enak, tetapi harganya mahal.	2	5%
	c. Lainnya	0	0%
<b>Aspek Grafika</b>			
Orientasi media	a. <i>Landscape</i>	8	20%
	<b>b. <i>Portrait</i></b>	<b>31</b>	<b>77,5%</b>
	c. Lainnya	1	2,5%
Jenis huruf	a. Times New Roman	10	25%
	b. Calibri	13	32,5%
	<b>c. Lainnya</b>	<b>17</b>	<b>42,5%</b>
Ukuran huruf	a. Ukuran huruf kecil	0	0%
	<b>b. Ukuran huruf mudah terbaca</b>	<b>38</b>	<b>95%</b>
	c. Lainnya	2	5%
Desain media	a. <i>Flat design</i> , yaitu desain yang mengusung unsur sederhana yang biasanya menggunakan warna pastel	10 <b>24</b>	25% <b>60%</b>



	<p><b>b. <i>Minimize</i>, yaitu desain yang memadukan antara <i>flat</i> desain dan tipografi namun dibuat lebih sederhana</b></p> <p>c. Lainnya</p>	6	15%
<b>Aspek Harapan Peserta Didik</b>			
Harapan peserta didik terhadap buku saku digital	Mudah dioperasikan, ringan untuk ponsel, tidak memakai banyak ruang penyimpanan, dan dapat membantu belajar secara mandiri di sekolah atau di rumah.		

## Lampiran 2

## Tabulasi Angket Kebutuhan Pendidik

Indikator	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	%
<b>Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital</b>			
Penggunaan buku saku digital.	a. Pernah	0	0%
	<b>b. Belum pernah</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Pengembangan media berbasis digital.	<b>a. Pernah</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	<b>b. Belum pernah</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	c. Lainnya	0	0
Jenis media pembelajaran yang digunakan.	a. Tidak menggunakan media (hanya menggunakan LKS, dll)	0	0%
	<b>b. PPT</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	<b>c. Lainnya</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
Pendapat mengenai media pembelajaran yang digunakan.	<b>a. Menarik</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	b. Tidak menarik	0	0%
	c. Lainnya	0	0%
Perlu media pembelajaran berupa buku saku digital.	a. <b>Ya</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>
	b. Tidak	0	0%
	c. Lainnya	0	0%
<b>Aspek Isi atau Materi</b>			
Judul media	<b>a. Kenali Cerpen!</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	<b>b. Buku Saku Digital Menulis Cerpen</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
		0	0%
	c. Lainnya		
Media yang diharapkan	<b>a. Buku saku digital yang berisi teori singkat</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

	<p><b>mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan latihan menulis cerpen.</b></p> <p>b. Buku saku digital yang berisi contoh cerpen, langkah-langkah menulis, dan latihan menulis cerpen.</p> <p>c. Lainnya</p>	0	0%
		0	0%
Pola penyajian	<p><b>a. Penjelasan berada di awal.</b></p> <p>b. Penjelasan berada di tengah.</p> <p>c. Lainnya</p>	2	100%
		0	0%
		0	0%
Contoh teks	<p><b>a. Ya</b></p> <p>b. Tidak</p> <p>c. Lainnya</p>	2	100%
		0	5%
		0	0%
Jenis penugasan	<p><b>a. Penugasan individu</b></p> <p>b. Penugasan individu dan kelompok</p> <p>c. Lainnya</p>	2	100%
		0	0%
		0	0%
<b>Aspek Bahasa dan Keterbacaan</b>			
Pemilihan kata	<p>a. Menggunakan istilah ilmiah</p> <p><b>b. Menggunakan bahasa sehari-hari</b></p> <p>c. Lainnya</p>	0	0%
		2	100%
		0	0%
Bahasa yang digunakan	<p>a. Menggunakan bahasa formal</p>	0	0%
		2	100%

	<b>b. Menggunakan bahasa komunikatif</b> c. Lainnya	0	0%
Kalimat yang mudah dipahami	<b>a. Kalimat tunggal, contoh: bunga mawar sangat indah.</b>	2	100%
	b. Kalimat majemuk setara, contoh: pudding enak, tetapi harganya mahal.	0	0%
	c. Lainnya	0	0%
<b>Aspek Grafika</b>			
Orientasi media	a. <i>Landscape</i>	0	0%
	b. <i>Portrait</i>	2	100%
	c. Lainnya	0	0%
Jenis huruf	a. Times New Roman	0	0%
	<b>b. Calibri</b>	2	100%
	c. Lainnya	0	0%
Ukuran huruf	a. Ukuran huruf kecil	0	0%
	<b>b. Ukuran huruf mudah terbaca</b>	2	100%
	c. Lainnya	0	0%
Desain media	a. <b><i>Flat design</i>, yaitu desain yang mengusung unsur sederhana yang biasanya menggunakan warna pastel</b>	1	50%
	b. <b><i>Minimize</i>, yaitu desain yang memadukan antara <i>flat</i> desain dan</b>	1	50%

	<b>tipografi namun dibuat lebih sederhana</b> c. Lainnya	0	0%
Ilustrasi	<b>a. Perlu</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	<b>b. Tidak</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	c. Lainnya	0	0%
Warna media	<b>a. Hitam putih</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
	b. Pastel	0	0%
	c. <b>Lainnya</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>Aspek Harapan Pendidik</b>			
Harapan pendidik terhadap buku saku digital	Mudah dioperasionalkan, menarik minat belajar, membantu belajar secara mandiri di sekolah atau di rumah, dan mudah dipahami.		

### Lampiran 3

**Tabulasi Penilaian Dosen Ahli Terhadap Buku Saku Digital “Kenali Cerpen!” sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Peserta Didik Kelas XI SMA**

<b>Materi atau Isi</b>				
No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai	
			Ahli 1	Ahli 2
1.	Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik.	5	4
		Media buku saku digital “Kenali Cerpen!” relevan dengan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik.	5	4
		Materi memenuhi tuntutan kurikulum.	5	4
		Media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5	4
		Media fungsional.	5	4
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan.	5	3
		Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir.	4	4
		Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5	4
		Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan saintifik.	5	3
3.	Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.	5	4
4.		Menyajikan contoh cerpen.	5	4

	Konsep dasar materi	Menyajikan langkah-langkah menulis cerpen.	5	4
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik.	5	4
		Mendorong terjadinya interaksi peserta didik.	5	4
		Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri.	5	4
		Mendorong peserta didik belajar secara kelompok.	4	3
<b>Jumlah</b>			<b>78</b>	<b>61</b>
<b>Persentase Nilai</b>			<b>97,5%</b>	<b>76,25%</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>86,9%</b>	
<b>Media</b>				
No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai	
			Ahli 1	Ahli 2
1.	Tampilan	Desain media buku saku digital “Kenali Cerpen!” sesuai dengan materi.	5	4
		Desain media buku saku digital “Kenali Cerpen!” menarik dilihat.	5	4
		Font media buku saku digital “Kenali Cerpen!” terbaca dengan jelas.	5	2
		Pemilihan warna pada media buku saku digital “Kenali Cerpen!”	4	4
		Pemilihan media yang unik.	4	4

2.	Penyajian media	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat keterbacaan peserta didik.	4	4
		Menggunakan bahasa yang komunikatif.	4	4
		Media buku saku digital “Kenali Cerpen!” mudah dioperasikan.	5	4
		Antarmuka pengguna atau <i>userinterface</i> menarik bagi peserta didik.	4	3
		Penyajian media buku saku digital “Kenali Cerpen!” mampu memudahkan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen.	4	4
<b>Jumlah</b>			44	37
<b>Persentase Nilai</b>			<b>88%</b>	<b>74%</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>81%</b>	
<b>Saran Perbaikan</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang digunakan perlu disesuaikan lagi dengan perkembangan peserta didik.</li> <li>2. Warna dan ukuran huruf perlu diperbaiki lagi agar lebih mudah terbaca.</li> </ol>				



**Lampiran 4****ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL  
MENULIS CERPEN**

---

**Nama** :

**Kelas** :

**Sekolah** :

**Petunjuk pengisian:**

1. Memilih jawaban dengan cara memberi tanda silang (x) pada pilihan jawaban yang tersedia.
2. Jika jawaban tidak tersedia, tulis jawaban pada tempat yang tersedia.
3. Jawab dengan jujur!

**A. Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital**

1. Apakah kalian mengetahui mengenai buku saku digital?
  - a. Ya
  - b. Tidak
  - c. Lainnya ...
2. Apakah kalian pernah menjumpai buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen?
  - a. Ya
  - b. Tidak
  - c. Lainnya ...
3. Media pembelajaran jenis apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen?
  - a. Tidak menggunakan media.
  - b. Hanya menggunakan buku paket atau LKS.
  - c. Lainnya ...
4. Bagaimana pendapat kalian mengenai media pembelajaran menulis cerpen yang selama ini digunakan?
  - a. Menarik
  - b. Tidak menarik
  - c. Lainnya ...

5. Apakah kalian merasa perlu dikembangkan media pembelajaran berupa buku saku digital yang mudah dioperasikan secara mandiri sehingga mendukung ketika pembelajaran di kelas atau di rumah?
  - a. Ya
  - b. Tidak
  - c. Lainnya ...

**B. Aspek Isi atau Materi**

6. Apa judul buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen yang kalian inginkan?
  - a. Kenali Cerpen!
  - b. Buku Saku Digital Menulis Cerpen
  - c. Lainnya ...
7. Apabila disediakan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen, buku saku digital seperti apa yang kalian harapkan?
  - a. Buku saku digital yang berisi teori singkat mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan latihan menulis cerpen.
  - b. Buku saku digital yang berisi contoh cerpen, langkah-langkah menulis, dan latihan menulis cerpen.
  - c. Lainnya ...
8. Apa pola penyajian media pembelajaran buku saku digital yang kalian inginkan?
  - a. Penjelasan berada di awal.
  - b. Penjelasan berada di tengah.
  - c. Lainnya ...
9. Apakah kalian memerlukan banyak contoh teks cerpen dalam media pembelajaran menulis cerpen?
  - a. Ya
  - b. Tidak
  - c. Lainnya ...
10. Apa jenis Latihan atau penugasan yang kalian inginkan pada media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen yang akan dikembangkan?
  - a. Penugasan individu
  - b. Penugasan individu dan kelompok
  - c. Lainnya ...

**C. Aspek Bahasa dan Keterbacaan**

11. Bagaimana pemilihan kata yang kalian inginkan dalam media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?
  - a. Menggunakan istilah ilmiah
  - b. Menggunakan bahasa sehari-hari
  - c. Lainnya ...
12. Bagaimana sebaiknya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?
  - a. Menggunakan bahasa formal
  - b. Menggunakan bahasa komunikatif
  - c. Lainnya ...
13. Apa jenis kalimat yang mudah untuk kalian pahami pada media pembelajaran buku saku digital yang akan dikembangkan?
  - a. Kalimat tunggal, contoh: bunga mawar sangat indah.
  - b. Kalimat majemuk setara, contoh: pudding enak, tetapi harganya mahal.
  - c. Lainnya ...

#### **D. Aspek Grafika**

14. Apa orientasi yang kalian inginkan pada media pembelajaran buku saku digital yang akan dikembangkan?
  - a. *Landscape*
  - b. *Portrait*
  - c. Lainnya ...
15. Apa jenis huruf yang kalian inginkan pada media pembelajaran buku saku digital yang akan dikembangkan?
  - a. Times New Roman
  - b. Calibri
  - c. Lainnya ...
16. Apa ukuran huruf yang kalian inginkan pada media pembelajaran buku saku digital yang akan dikembangkan?
  - a. Ukuran huruf kecil
  - b. Ukuran huruf mudah terbaca
  - c. Lainnya ...
17. Desain seperti apa yang menurut kalian cocok untuk media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?
  - a. *Flat design*, yaitu desain yang mengusung unsur sederhana yang biasanya menggunakan warna pastel
  - b. *Minimize*, yaitu desain yang memadukan antara *flat desain* dan tipografi namun dibuat lebih sederhana
  - c. Lainnya: ...

18. Apakah menurut kalian perlu adanya ilustrasi dalam media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?
- a. Perlu
  - b. Tidak
  - c. Lainnya ...
19. Menurut kalian warna apa yang sesuai untuk media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?
- a. Hitam putih
  - b. Pastel
  - c. Lainnya ...

**E. Aspek Harapan terhadap Buku Saku Digital**

20. Apa harapan kalian terhadap buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen yang akan dikembangkan?

.....

.....

.....

## Lampiran 5

### ANGKET KEBUTUHAN PENDIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL MENULIS CERPEN

---

Nama :

NIP :

Sekolah :

**Petunjuk pengisian:**

1. Mohon Bapak/Ibu memilih jawaban dengan memberi tanda silang (x) pada pilihan jawaban yang tersedia.
2. Jika pilihan jawaban tidak tersedia, mohon Bapak/Ibu menuliskan jawaban pada tempat yang disediakan.

**A. Aspek Kebutuhan Buku Saku Digital**

1. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen?
  - a. Pernah
  - b. Belum pernah
  - c. Lainnya ...
2. Apakah Bapak/Ibu pernah mengembangkan media pembelajaran menulis cerpen berbasis digital?
  - a. Pernah
  - b. Belum pernah
  - c. Lainnya ...
3. Apa media pembelajaran yang selama ini Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran menulis cerpen?
  - d. Tidak menggunakan media (hanya menggunakan LKS, dll)
  - e. PPT
  - f. Lainnya ...
4. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran menulis cerpen yang tersedia?
  - a. Menarik
  - b. Tidak menarik
  - c. Lainnya ...

5. Apakah Bapak/Ibu setuju dikembangkan media pembelajaran berupa buku saku digital yang mudah dioperasikan secara mandiri sehingga mendukung ketika pembelajaran di kelas atau di rumah?
  - a. Ya
  - b. Tidak
  - c. Lainnya ...

**B. Aspek Isi atau Materi**

6. Menurut Bapak/Ibu, apa judul buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen yang sesuai?
  - a. Kenali Cerpen!
  - b. Buku Saku Digital Menulis Cerpen
  - c. Lainnya ...
7. Apabila disediakan buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen, buku saku digital seperti apa yang Bapak/Ibu harapkan?
  - a. Buku saku digital yang berisi teori singkat mengenai cerpen, contoh cerpen, langkah menulis cerpen, dan latihan menulis cerpen.
  - b. Buku saku digital yang berisi contoh cerpen, langkah-langkah menulis, dan latihan menulis cerpen.
  - c. Lainnya ...
8. Apa pola penyajian media pembelajaran buku saku digital yang Bapak/Ibu kehendaki?
  - a. Penjelasan berada di awal.
  - b. Penjelasan berada di tengah.
  - c. Lainnya ...
9. Menurut Bapak/Ibu, apakah perlu disediakan banyak contoh teks cerpen dalam media pembelajaran menulis cerpen?
  - a. Ya
  - b. Tidak
  - c. Lainnya ...
10. Apa jenis latihan atau penugasan yang Bapak/Ibu harapkan pada media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen yang akan dikembangkan?
  - a. Penugasan individu
  - b. Penugasan individu dan kelompok
  - c. Lainnya ...

**C. Aspek Bahasa dan Keterbacaan**

11. Bagaimana pemilihan kata yang Bapak/Ibu inginkan dalam media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?

- a. Menggunakan istilah ilmiah
  - b. Menggunakan bahasa sehari-hari
  - c. Lainnya ...
12. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana sebaiknya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?
- a. Menggunakan bahasa formal
  - b. Menggunakan bahasa komunikatif
  - c. Lainnya ...
13. Menurut Bapak/Ibu, apa jenis kalimat yang mudah untuk dipahami pada media pembelajaran buku saku digital yang akan dikembangkan?
- a. Kalimat tunggal, contoh: bunga mawar sangat indah.
  - b. Kalimat majemuk setara, contoh: pudding enak, tetapi harganya mahal.
  - c. Lainnya ...

#### **D. Aspek Grafika**

14. Apa orientasi yang Bapak/Ibu inginkan pada media pembelajaran buku saku digital yang akan dikembangkan?
- a. *Landscape*
  - b. *Portrait*
  - c. Lainnya ...
15. Apa jenis huruf yang menurut Bapak/Ibu cocok digunakan pada media pembelajaran buku saku digital yang akan dikembangkan?
- a. Times New Roman
  - b. Calibri
  - c. Lainnya ...
16. Apa ukuran huruf yang menurut Bapak/Ibu cocok digunakan pada media pembelajaran buku saku digital yang akan dikembangkan?
- a. Ukuran huruf kecil
  - b. Ukuran huruf mudah terbaca
  - c. Lainnya ...
17. Desain seperti apa yang menurut Bapak/Ibu cocok digunakan untuk media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?
- a. *Flat design*, yaitu desain yang mengusung unsur sederhana yang biasanya menggunakan warna pastel
  - b. *Minimize*, yaitu desain yang memadukan antara *flat desain* dan tipografi namun dibuat lebih sederhana
  - c. Lainnya: ...
18. Apakah menurut Bapak/Ibu perlu adanya ilustrasi dalam media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?

- a. Perlu
  - b. Tidak
  - c. Lainnya ...
19. Menurut Bapak/Ibu, warna apa yang sesuai untuk media pembelajaran buku saku digital menulis cerpen?
- a. Hitam putih
  - b. Pastel
  - c. Lainnya ...

**E. Aspek Harapan terhadap Buku Saku Digital**

Apa harapan Bapak/Ibu terhadap buku saku digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen yang akan dikembangkan?

.....

.....

.....



## Lampiran 6

**LEMBAR ANGGKET UJI VALIDASI  
BUKU SAKU DIGITAL "KENALI CERPEN" SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA XI SMA**

**Identitas Ahli**

Nama : Mulyono  
 NIP : 197206162002121001  
 Pendidikan Terakhir : S2 (S3 Progres)  
 Instansi : UNNES  
 Tanda Tangan :

**A. Tujuan**

Lembar validasi ini diserahkan kepada ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran buku saku digital "Kenali Cerpen!" sebagai media pembelajaran menulis cerpen.

**B. Petunjuk Pengisian:**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi identitas pada bagian yang telah disediakan.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menyaksikan video demo prototipe buku saku digital "Kenali Cerpen!" sebagai media pembelajaran menulis cerpen jika kurang berkenan untuk memasang aplikasi buku saku digital pada ponsel.
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda centang (v) pada kolom nilai yang dianggap sesuai. Skala penilaian adalah 1,2,3,4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik dan sesuai dengan aspek yang dinilai.

Keterangan skala penilaian:

1 = tidak baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

4. Setelah memberi penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran atau masukan untuk perbaikan prototipe "Kenali Cerpen!" sebagai media pembelajaran menulis cerpen.

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
<b>Aspek Materi atau Isi</b>							
1.	Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik.	✓				✓
		Media buku saku digital "Kenali Cerpen!" relevan dengan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik.	✓				✓
		Materi memenuhi tuntutan kurikulum.	✓				✓
		Media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.					✓
		Media fungsional.					✓
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan.					✓
		Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir.				✓	
		Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.					✓
		Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan saintifik.					✓
3.	Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.					✓
4.	Konsep dasar materi	Menyajikan contoh cerpen.					✓

		Menyajikan langkah-langkah menulis cerpen.						✓
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik.						✓
		Mendorong terjadinya interaksi peserta didik.						✓
		Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri.						✓
		Mendorong peserta didik belajar secara kelompok.				✓		
<b>Aspek Media</b>								
1.	Tampilan	Desain media buku saku digital "Kenali Cerpen!" sesuai dengan materi.						✓
		Desain media buku saku digital "Kenali Cerpen!" menarik dilihat.						✓
		Font media buku saku digital "Kenali Cerpen!" terbaca dengan jelas.						✓
		Pemilihan warna pada media buku saku digital "Kenali Cerpen!"					✓	
		Pemilihan media yang unik.					✓	
2.	Penyajian media	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat keterbacaan peserta didik.					✓	

	Menggunakan bahasa yang komunikatif.				✓	
	Media buku saku digital "Kenali Cerpen!" mudah dioperasikan.					✓
	Antarmuka pengguna atau <i>userinterface</i> menarik bagi peserta didik.				✓	
	Penyajian media buku saku digital "Kenali Cerpen!" mampu memudahkan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen.				✓	


Saran perbaikan secara umum terhadap prototipe buku saku digital "Kenali Cerpen!" sebagai media pembelajaran menulis siswa XI SMA :

Bahasa perlu lebih komunikatif lagi  
sesuai dgn perkembangan sasar

**LEMBAR ANGKET UJI VALIDASI  
BUKU SAKU DIGITAL "KENALI CERPEN" SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA XI SMA**

---

**Identitas Ahli**

Nama : Septina Sulistyaningrum, M.Pd  
 NIP : 198109232008122004  
 Pendidikan Terakhir : S2  
 Instansi : FBS UNNES  
 Tanda Tangan : 

**A. Tujuan**

Lembar validasi ini diserahkan kepada ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran buku saku digital "Kenali Cerpen!" sebagai media pembelajaran menulis cerpen.

**B. Petunjuk Pengisian:**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi identitas pada bagian yang telah disediakan.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menyaksikan video demo prototipe buku saku digital "Kenali Cerpen!" sebagai media pembelajaran menulis cerpen jika kurang berkenan untuk memasang aplikasi buku saku digital pada ponsel.
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda centang (v) pada kolom nilai yang dianggap sesuai. Skala penilaian adalah 1,2,3,4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik dan sesuai dengan aspek yang dinilai.  
 Keterangan skala penilaian:  
 1 = tidak baik  
 2 = kurang baik  
 3 = cukup baik  
 4 = baik  
 5 = sangat baik
4. Setelah memberi penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran atau masukan untuk perbaikan prototipe "Kenali Cerpen!" sebagai media pembelajaran menulis cerpen.

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
<b>Aspek Materi atau Isi</b>							
1.	Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik.				✓	
		Media buku saku digital "Kenali Cerpen!" relevan dengan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik.				✓	
		Materi memenuhi tuntutan kurikulum.				✓	
		Media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.				✓	
		Media fungsional.				✓	
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan.			✓		
		Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir.				✓	
		Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.				✓	
		Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan saintifik.			✓		
3.	Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.				✓	
4.	Konsep dasar materi	Menyajikan contoh cerpen.				✓	

		Menyajikan langkah-langkah menulis cerpen.				✓	
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik.				✓	
		Mendorong terjadinya interaksi peserta didik.				✓	
		Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri.				✓	
		Mendorong peserta didik belajar secara kelompok.			✓		
<b>Aspek Media</b>							
1.	Tampilan	Desain media buku saku digital "Kenali Cerpen!" sesuai dengan materi.				✓	
		Desain media buku saku digital "Kenali Cerpen!" menarik dilihat.				✓	
		Font media buku saku digital "Kenali Cerpen!" terbaca dengan jelas.		✓			
		Pemilihan warna pada media buku saku digital "Kenali Cerpen!"				✓	
		Pemilihan media yang unik.				✓	
2.	Penyajian media	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat keterbacaan peserta didik.				✓	

	Menggunakan bahasa yang komunikatif.				✓	
	Media buku saku digital "Kenali Cerpen!" mudah dioperasikan.				✓	
	Antarmuka pengguna atau <i>userinterface</i> menarik bagi peserta didik.			✓		
	Penyajian media buku saku digital "Kenali Cerpen!" mampu memudahkan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen.				✓	

Saran perbaikan secara umum terhadap prototipe buku saku digital "Kenali Cerpen!" sebagai media pembelajaran menulis siswa XI SMA :

~~warna tulisan~~, bentuk tulisan terlalu kecil, warna tulisan kurang jelas



## Lampiran 7



**YAYASAN PUSAT PENDIDIKAN ISLAM SUDIRMAN (YAPIS)**  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS**  
**SMA ISLAM SUDIRMAN KEDUNGGJATI**  
**STATUS TERAKREDITASI B**  
 email : [smailsamsudirman1@gmail.com](mailto:smailsamsudirman1@gmail.com) Telepon 02925137055  
 Jalan Perintis Kemerdekaan 97 Kedungjati, Kabupaten Grobogan, Provinsi Jawa Tengah 58167

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor : 088/SMA Is/III/2021

Sesuai dengan surat nomor : B/3261/UN37.1.2/PG/2021 tanggal : 12 Maret 2021, yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Islam Sudirman Kedungjati memberi izin kepada

Nama : ANNISA WAHYU PALUPI  
 NIM : 2101416055  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia), S1  
 Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul : Pengembangan Buku Saku Digital "Kenali Cerpen!" Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA tanggal : 29 maret s.d. 2 April 2021.

Demikian surat izin penelitian ini dibuat untuk menjadikan periksa.

Kedungjati, 23 Maret 2021.

Kepala Sekolah

SR/ SUPARYANTI, SH *mp*

NIP. -

## Lampiran 8



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
 Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon +6224-8508010, Faksimile +6224-8508010  
 Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>, surel: [fbs@mail.unnes.ac.id](mailto:fbs@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/3260/UN37.1.2/PG/2021 12 Maret 2021  
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Gubug  
 Jl. Ahmad Yani No.171, Dukoh, Gubug, Kec. Gubug, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah 58164.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Annisa Wahyu Palupi  
 NIM : 2101416055  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia), S1  
 Semester : Genap  
 Tahun akademik : 2020/2021  
 Judul : PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL "KENALI CERPEN!" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS XI SMA

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 22 Maret s.d 27 Maret 2021.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
 Dekan FBS;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 735 486 752 3

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2021-03-12 13:46:02)

## Lampiran 9



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
UPT PERPUSTAKAAN

Gedung Rumah Ilmu, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran  
Gunug Pati, Semarang 50229 Telp./Fax. (+6224) 8508086  
Website: <https://library.unnes.ac.id/> Email: [perpustakaan@mail.unnes.ac.id](mailto:perpustakaan@mail.unnes.ac.id)

### HASIL UJI KEMIRIPAN TURNITIN

No. : 2418/CTN/VI/2021

UPT Perpustakaan Unnes menerangkan bahwa:

Judul : Pengembangan Buku Saku Digital "Kenali Cerpen!" sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA

Nama : Annisa Wahyu Palupi

NIM : 2101416055

Status : Mahasiswa S1

Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas/Unit Kerja : FBS

Email : [annisa.wahyu.palupi@gmail.com](mailto:annisa.wahyu.palupi@gmail.com)

Nomor HP : 081329345223

Skor Hasil Kemiripan : 8%

Surat ini dikeluarkan untuk digunakan dengan sebaik-baiknya.

Semarang, 8 Juli 2021  
Kepala UPT Perpustakaan



Dr. Yusro Edy Nugroho, S.S., M. Hum.  
NIP. 196512251994021001