

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU PERMAINAN LABIRIN FANTASI (BUPERLafa) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FANTASI BERBASIS *PSYCHOWRITING* KELAS VII SMP NEGERI 1 CERME, GRESIK

IZATUL LAILA

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: zahrotullaila12@yahoo.com

Dosen Pembimbing: Dr. Syamsul Sodik, M.Pd.

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan media Buperlafa merupakan pengembangan media untuk materi cerita fantasi pada semester gasal dan diujicobakan di SMP Negeri 1 Cerme, Gresik. Penelitian ini dilatarbelakangi dari pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia dengan mudah dan menyenangkan. Diciptakannya produk baru berupa media pembelajaran Buperlafa sebagai media yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Media Buperlafa digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar materi cerita fantasi khususnya pembelajaran menulis, sehingga menambah semangat dan minat peserta didik terhadap budaya literasi. Penelitian pengembangan media ini menggunakan model pengembangan Sadiman yang memiliki enam langkah. Hasil dari penelitian ini meliputi 1) proses pengembangan media menggunakan model pengembangan Sadiman, 2) kualitas pengembangan media Buperlafa berbasis *psychowriting* dalam pembelajaran cerita fantasi kelas VII semester gasal di SMP Negeri 1 Cerme, Gresik dari tiga aspek, yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media Buperlafa dalam pembelajaran cerita fantasi. Kevalidan media memiliki persentase keseluruhan 88,72%, sehingga media Buperlafa termasuk dalam kategori "sangat layak". Keefektifan pengembangan media Buperlafa berdasarkan hasil belajar peserta didik, aktivitas pendidik, dan aktivitas peserta didik memiliki persentase 87,75% termasuk dalam kategori "sangat baik" dan tergolong "efektif". Kepraktisan media Buperlafa didapatkan dari hasil respons peserta didik terhadap media Buperlafa. Kepraktisan media Buperlafa berbasis *psychowriting* termasuk dalam kategori "sangat praktis" dengan persentase 90% dan mendapatkan skor 2,65 yang menunjukkan kriteria "memenuhi".

Kata Kunci: Pengembangan, Media Buperlafa, Cerita Fantasi, Pendekatan *Psychowriting*.

Abstract

The research is type of research development that produce the media Buperlafa product. The research development media Buperlafa is a media development for fantasy story material in odd semester and tested in SMP Negeri 1 Cerme, Gresik. This research is motivated from the importance of using media in learning process in school. Learning media can help the learners in learning Indonesian language easily and fun. The creation of new products in the form of learning media Buperlafa as an innovative media, creative, and fun. Media Buperlafa is used to help learners in fantasy story materials especially writing lessons, thus increasing the spirit and interests of learners to literation culture. This research development uses Sadiman development model which has six steps. The results of this study include 1) media development process using Sadiman development model, 2) the quality of media development Buperlafa based on *psychowriting* in learning fantasy story of class VII in odd Semester at SMP Negeri 1 Cerme, Gresik from three aspects, namely the validity, effectiveness, and practicality of media Buperlafa in fantasy story learning. The validity media have an overall percentage of 88.72%, so the Buperlafa media is included in the "very decent" category. The effectiveness of Buperlafa media development based on learners' learning outcomes, educator activities, and learner activities has 87.75% percentage included in "excellent" category and "effective" category. Practicality of media Buperlafa obtained from the response of learners to the media Buperlafa. The practicality of Buperlafa media is included in the "very practical" category with a 90% percentage and gets the score 2.65 which indicates the "fulfill" criteria.

Keywords: Development, Media Buperlafa, Fantasy Story, *Psychowriting* Approach.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 menekankan bahwa pendidik dituntut bersikap produktif, kreatif, inovatif, dan afektif agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik sebagai fasilitator dapat memberikan pelayanan yang baik untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Pelayanan yang baik pada peserta didik dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan banyak bahan rujukan. Pendidik yang kreatif dan inovatif dapat mengikuti perubahan zaman sesuai dengan pandangan pendidikan berdasarkan Kurikulum 2013.

Belajar tidak hanya bersumber pada buku teks dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), pendidik dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran, sehingga pemikiran peserta didik tidak terbatas pada konteks buku. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar di kelas untuk menyampaikan materi kepada peserta didik merupakan suatu inovasi atau perubahan yang perlu dilakukan oleh seorang pendidik. Nyatanya ketika media pembelajaran yang sudah sering digunakan seperti *Power Point Teks (PPT)* dan video dirasa membosankan, pendidik terkadang kembali menggunakan metode lama, yaitu dengan ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi bahasa Indonesia Kurikulum 2013, karena tidak adanya media pembelajaran yang baru.

Pendidik melakukan inovasi dengan cara mengembangkan media pembelajaran baru yang menarik, menyenangkan, praktis, dan efektif dalam menyampaikan materi, agar dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi, bentuk, dan fungsinya, sehingga penggunaan media pembelajaran bisa membantu dalam proses pembelajaran dan yang terpenting media tersebut dapat memberikan perubahan yang baik pada hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi yang ada. Pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 2013 di SMP menekankan pada pembelajaran berbasis teks. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki ragam teks yang fungsi, tujuan, unsur, dan struktur yang berbeda-beda. Pada tingkat SMP/MTS kelas VII terdapat delapan jenis teks yang dipelajari dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, yaitu (1) teks deskripsi, (2) teks cerita fantasi, (3) teks prosedur, (4) teks laporan hasil observasi, (5) teks puisi

rakyat, (6) teks fabel, (7) teks surat, dan (8) teks buku fiksi dan nonfiksi.

Pemakaian media pembelajaran Buku Permainan Labirin Fantasi (Buperlafa) cocok untuk materi cerita fantasi. Materi cerita fantasi dipilih, karena merupakan teks baru dalam Kurikulum 2013, sehingga media pembelajaran untuk materi cerita fantasi bisa dikembangkan lagi agar lebih bervariasi dan berinovasi untuk memudahkan peserta didik belajar. Cerita fantasi merupakan cerita khayalan yang memiliki ciri khusus dan unik, sehingga dalam menggali ide atau gagasan untuk membuat cerita berdasarkan imajinasi masing-masing perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran dan pendekatan khusus yang dapat membantu peserta didik dalam menulis cerita fantasi.

Peserta didik dapat menulis cerita fantasi yang baik dan mampu membedakannya dengan ragam teks yang lain menggunakan bantuan media pembelajaran khusus materi cerita fantasi. Pembelajaran menulis cerita fantasi berisi tentang cerita khayalan yang terdapat keajaiban, keanehan atau kemisteriusan yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Dunia fantasi atau dunia khayal yang dimiliki oleh peserta didik satu dengan peserta didik lain jelas berbeda, terutama untuk peserta didik kelas VII yang masih senang belajar dengan bermain, sehingga pendidik perlu memahami karakter peserta didik. Menulis cerita fantasi diperlukan konsentrasi tinggi agar dapat mengembangkan ide atau gagasan sesuai imajinasi masing-masing. Peserta didik dalam menulis cerita fantasi membutuhkan sumber bacaan yang lebih mengenai dunia fantasi, meskipun sudah ada buku peserta didik yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengajaran cerita fantasi di kelas VII dengan menggunakan media pembelajaran, agar membantu peserta didik dalam menggali ide atau gagasan yang lebih luas dan menghasilkan tulisan cerita fantasi yang lebih baik.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran baru, yaitu buku permainan labirin fantasi (Buperlafa) sebagai pembelajaran menulis cerita fantasi. Media Buperlafa termasuk bagian dari jenis buku *scrapbook*, namun diinovasi menjadi sebuah buku yang berisi permainan labirin yang dibuat dengan desain khusus, menarik, dan berbentuk tiga dimensi. Buku permainan labirin fantasi (Buperlafa) adalah sebuah media pembelajaran berbentuk buku berisi permainan labirin untuk membantu peserta didik dalam belajar materi cerita fantasi, berimajinasi dan menemukan ide atau gagasan ketika menulis cerita fantasi berdasarkan empat tipe dari pendekatan *psychowriting*.

Media Buperlafa ada empat permainan labirin untuk mempelajari empat Kompetensi Dasar (KD) dalam

materi cerita fantasi, yaitu labirin pertama untuk mengidentifikasi cerita fantasi, labirin kedua untuk menceritakan kembali, labirin ketiga untuk menelaah struktur, dan labirin keempat untuk menyajikan cerita fantasi. Menulis cerita fantasi menggunakan media permainan labirin berbasis *psychowriting*, peserta didik akan mengikuti jalan sesuai dengan tipe kepribadian masing-masing dengan mendapatkan perlakuan khusus sesuai dengan keempat tipe *psychowriting*, kemudian dirangkai menjadi cerita fantasi yang utuh sesuai imajinasi masing-masing peserta didik.

Psychowriting merupakan suatu pendekatan yang sesuai untuk membiasakan peserta didik dalam kegiatan menulis. Setiap peserta didik mempunyai karakter menulis yang berbeda-beda, karena psikologi kepribadian seseorang juga berbeda. Seorang penulis melahirkan karyanya tidak lepas dari psikologi yang dianutnya, baik secara sadar maupun tidak sadar. Menjadi seorang penulis bisa memahami tipologi psikologi yang dimiliki (Sodiq dkk, 2016:14). Dengan adanya media Buperlafa akan membantu peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi dengan digolongkan melalui empat tipologi kepribadian yang telah dipaparkan oleh Ahmadi (2015:62—75) *psychowriting*, yaitu (1) eksistensial, (2) behavioristik, (3) psikoanalisis, dan (4) humanistik.

Dalam hal ini tidak membahas tentang tipe yang benar atau yang salah. Jika sudah mengenali diri bahwa sosok yang lebih cenderung pada satu aliran psikologi kepribadian, bisa diketahui melalui kelebihan dan kekurangan peserta didik pada saat menulis (Sodiq dkk, 2016:15). Eksistensial merupakan sekelompok peserta didik dalam kegiatan menulis cenderung lebih mandiri. Behavioristik merupakan sekelompok peserta didik dalam kegiatan menulis cenderung lebih suka diberikan stimulus dengan menambahkan informasi tambahan. Psikoanalisis merupakan sekelompok peserta didik dalam kegiatan cenderung lebih suka dipengaruhi oleh pengalaman. Humanistik merupakan sekelompok peserta didik dalam kegiatan menulis cenderung lebih suka dipengaruhi oleh lingkungan. Dari keempat tipe tersebut dalam media buku permainan labirin fantasi (Buperlafa) akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan media buku permainan labirin fantasi (Buperlafa) ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis cerita fantasi, sekaligus menjadi media yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar peserta didik tertarik sehingga menjadi aktif, merasa senang dalam belajar dengan cara bermain, dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Media Buperlafa dapat memberikan solusi bagi peserta

didik yang mengalami kesulitan untuk menggali ide atau gagasan dalam menulis cerita fantasi yang disesuaikan dengan kepribadian menulis masing-masing peserta didik. Jadi, secara tidak langsung pendidik memberikan penunjang belajar dari segi tipologi kepribadian peserta didik.

Penelitian pengembangan media Buperlafa diprioritaskan untuk SMP kelas VII khusus materi cerita fantasi. Pemilihan SMP Negeri 1 Cerme, Gresik dianggap cocok, karena telah menerapkan Kurikulum 2013 implementasi 2017. SMP Negeri 1 Cerme, Gresik memiliki kriteria yang sesuai untuk menerapkan media Buku Permainan Labirin Fantasi (Buperlafa) untuk pembelajaran bahasa Indonesia Kurikulum 2013 yang berbasis *psychowriting*, karena sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam menulis cerita fantasi.

Berdasarkan paparan tersebut penelitian ini memiliki rumusan masalah, 1) bagaimana proses pengembangan media buku permainan labirin fantasi (Buperlafa) dalam pembelajaran menulis cerita fantasi berbasis *psychowriting* kelas VII SMP?, 2) bagaimana kualitas media buku permainan labirin fantasi (Buperlafa) dalam pembelajaran menulis cerita fantasi berbasis *psychowriting* kelas VII SMP berdasarkan aspek-aspek kualitas, yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan?. Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berupa media pembelajaran cerita fantasi kelas VII SMP. Melalui permainan yang dirancang untuk pembelajaran memiliki manfaat yang nyata, karena peserta didik dapat mengalami kejadian secara langsung tidak hanya berkhayal tentang suatu materi yang dijelaskan oleh seorang pendidik.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan tujuan, yaitu menghasilkan produk kemudian diuji kualitas media yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisannya. Analisis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, sehingga data diukur, dideskripsikan, dan dianalisis sesuai hasil penelitian. Produk dalam penelitian ini berupa media Buku Permainan Labirin Fantasi (Buperlafa) dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Psychowriting* kelas VII semester gasal SMP Negeri 1 Cerme, Gresik berdasarkan Kurikulum 2013. Penelitian ini akan menghasilkan deskripsi proses pengembangan, kualitas yang terdiri dari kevalidan, keefektifan, kepraktisan media pembelajaran.

Penelitian media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan dalam Sadiman dkk. Pengembangan media pendidikan diharapkan dapat

dilakukan dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Model pengembangan dalam buku Sadiman dkk (2010: 100) memiliki enam langkah, yaitu (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; (2) merumuskan tujuan instruksional pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) mengembangkan alat ukur keberhasilan; (5) menulis naskah media; (6) mengadakan tes dan revisi. Penelitian ini menerapkan langkah-langkah tersebut secara sistematis.

Sumber Data Penelitian

Sumber data pada rumusan masalah pertama, yaitu peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Cerme, Gresik, pendidik bahasa Indonesia, dan mitra kerja. Sumber data rumusan masalah 2a dari validator ahli yang meliputi satu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unesa, satu pendidik bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Cerme, Gresik, dan satu ahli desain grafis dosen dari Jurusan Desain Unesa. Sumber data rumusan masalah 2b, yaitu pendidik bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VII J SMP Negeri 1 Cerme, Gresik. Sumber data rumusan masalah 2c dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII J SMP Negeri 1 Cerme, Gresik.

Data Penelitian

Data pada penelitian ini disesuaikan dengan perincian masalah.

1. Deskripsi proses pengembangan media Buperlafa berbasis *psychowriting* sesuai tahapan Sadiman dkk. Data berisi informasi tentang proses pengembangan dapat dilihat pada deskripsi setiap tahapan dalam pengembangan media Buperlafa.
2. Hasil kualitas media Buperlafa ada tiga yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan berupa hasil validasi media Buperlafa dari ketiga validator ahli, yaitu dosen Jurusan bahasa dan Sastra Indonesia Unesa, pendidik bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Cerme, Gresik, dan dosen ahli desain grafis dari Jurusan Desain Unesa. Keefektifan berupa hasil tes belajar peserta didik, aktivitas pendidik, dan aktivitas peserta didik. Kepraktisan berupa hasil respons peserta didik dalam pembelajaran cerita fantasi menggunakan media Buperlafa berbasis *psychowriting*.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik berikut.

1. Teknik proses pengembangan media Buperlafa, yaitu menggunakan teknik angket kebutuhan peserta didik, teknik wawancara pendidik, dan teknik catatan proses pengembangan media.

2. Teknik kualitas media Buperlafa, yaitu menggunakan teknik validasi, teknik observasi, teknik tes, dan teknik angket respons peserta didik.

Instrumen Penelitian

Sejalan dengan teknik pengumpulan data, instrumen pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Instrumen proses pengembangan media Buperlafa, yaitu lembar angket kebutuhan peserta didik dan lembar angket tipe kepribadian peserta didik, lembar angket wawancara pendidik, dan lembar catatan proses pengembangan media Buperlafa.
2. Instrumen kualitas media Buperlafa, yaitu lembar validasi, lembar observasi atau pengamatan, lembar tes hasil belajar, dan lembar angket respons peserta didik.

Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dianalisis dengan teknik berikut.

1. Teknik analisis proses pengembangan media Buperlafa, yaitu teknik analisis angket kebutuhan peserta didik dan teknik analisis angket tipe kepribadian peserta didik, teknik analisis wawancara pendidik,
2. Teknik analisis kualitas media Buperlafa, yaitu teknik analisis angket validasi, teknik analisis angket observasi, teknik analisis tes hasil belajar peserta didik, dan teknik analisis angket respons peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemaparan hasil penelitian dan pembahasan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Buperlafa dan kualitas media yang meliputi kevalidan, keefektifan, kepraktisan media buku permainan labirin fantasi (Buperlafa) berbasis *psychowriting* dalam pembelajaran cerita fantasi kelas VII SMP semester gasal. Hasil penelitian yang diuraikan terdiri dari dua bagian, yaitu proses pengembangan media Buperlafa dan kualitas media yang meliputi kevalidan, keefektifan, kepraktisan media buku permainan labirin fantasi (Buperlafa) berbasis *psychowriting*. Hasil penelitian berdasarkan analisis data yang telah diklasifikasikan.

Proses pengembangan media buku permainan labirin fantasi (Buperlafa) dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sadiman dkk, yang memiliki enam langkah, yaitu (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; (2) merumuskan tujuan instruksional pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) merumuskan alat ukur keberhasilan; (5) menulis naskah media; (6) mengadakan tes dan revisi.

Tahap pertama pengembangan media ini tentang analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hasil menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, yaitu diketahuinya hal apa saja yang diperlukan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan permasalahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Kebutuhan peserta didik dapat dilihat dari hasil wawancara pendidik dan angket peserta didik. Tahap ini juga ada angket tipe kepribadian peserta didik yang disebar pada peserta didik sebelum diterapkannya media Buperlafa. Angket tipe kepribadian digunakan untuk melihat karakteristik peserta didik dari tipe kepribadiannya dalam menulis. Penggolongan kepribadian ini berdasarkan pendekatan *psychowriting* yang terdapat empat tipe, yaitu eksistensial, behavioris, psikoanalisis, dan humanis. Angket tipe kepribadian peserta ini nantinya akan membedakan karakteristik masing-masing peserta didik dalam menulis cerita fantasi menggunakan media Buperlafa.

Tahap kedua merumuskan tujuan pembelajaran merupakan bagian yang penting dari rencana pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut penting agar pembelajaran lebih terarah, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif. Penyusunan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator. Rumusan tujuan ini disusun berdasarkan materi cerita fantasi dengan empat KD, yaitu KD 3.3, KD 4.3, KD 3.4, dan KD 4.4.

Tahap ketiga merumuskan butir-butir materi untuk media Buperlafa. Media Buperlafa menggunakan materi cerita fantasi yang terdapat empat Kompetensi Dasar (KD), yaitu mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi, menceritakan kembali isi cerita fantasi, menelaah struktur dan kebahasaan cerita fantasi, dan menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi dengan memerhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Tahap keempat merumuskan alat pengukur keberhasilan dari proses pengembangan media Buperlafa dapat dilakukan melalui validasi, hasil belajar peserta didik, aktivitas pendidik dan peserta didik, dan respons peserta didik. Validasi menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh tiga ahli validator untuk mengetahui kevalidan media Buperlafa. Keefektifan media melalui hasil belajar, aktivitas pendidik, dan aktivitas peserta didik dengan menggunakan lembar tes dan lembar pengamatan. Lembar tes adalah soal berupa subjektif dalam hal ini disajikan dalam bentuk pertanyaan. Hal ini dalam merumuskan alat ukur ditinjau dari segi kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan, namun dalam penelitian ini lebih dikembangkan pada aspek menulis cerita fantasi dengan berbasis *psychowriting*. Kepraktisan media melalui lembar angket respons peserta

didik yang menyatakan bahwa senang menggunakan media Buperlafa.

Tahap kelima menuliskan naskah media merupakan awal mula pembuatan media. Pada tahap ini akan dijabarkan proses pengembangan media buku permainan labirin fantasi (Buperlafa). Proses pembuatan media Buperlafa meliputi isi media berupa bentuk materi yang siap dipadukan dengan media dan pembuatan menyusun media buperlafa menjadi buku.

Memvalidasi media akan menghasilkan deskripsi kualitas media buku permainan labirin fantasi (Buperlafa). Tahap setelah media Buperlafa jadi, media akan divalidasi. Validasi media Buperlafa dilakukan untuk menguji kelayakan produk dengan tujuan agar mendapat penilaian, komentar, saran, maupun kritikan dari validator. Tujuan meminta penilaian agar media Buperlafa memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan sebelum media Buperlafa digunakan dalam pembelajaran. Setelah melakukan validasi, akan diketahui kekurangan yang ada pada media Buperlafa, sehingga akan dilakukan perevisian atau perbaikan. Lembar validasi yang digunakan sesuai dengan empat aspek penilaian, yaitu penyajian, isi, bahasa, dan kegrafikaan. Apabila tahap perbaikan media Buperlafa sudah selesai, media siap diujicobakan.

Tahap keenam uji coba media Buperlafa. Hasil dari kegiatan uji coba berupa deskripsi aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, hasil belajar peserta didik, dan respons peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur keefektifan dan kepraktisan media Buperlafa. Berdasarkan hasil uji coba diketahui bahwa media Buperlafa layak digunakan ditinjau dari aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, hasil belajar peserta didik, dan respons peserta didik. Dalam tahap ini pendidik sebagai pengamat berhak untuk memberi komentar dan saran tentang penerapan media Buperlafa dalam pembelajaran cerita fantasi di kelas VII J ketika berlangsung. Komentar dan saran hanya bersifat penilaian terhadap proses pembelajaran cerita fantasi dengan menggunakan media Buperlafa berbasis *psychowriting*, sehingga media Buperlafa tidak perlu diperbaiki.

Kualitas media Buperlafa dilihat dari tiga aspek, yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan dilihat dari hasil angket validasi meliputi isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan. Keefektifan dilihat dari tiga aspek, yaitu aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Kepraktisan dilihat dari respons peserta didik terhadap penggunaan media Buperlafa dalam pembelajaran cerita fantasi di kelas. Berdasarkan hasil kualitas yang diperoleh, media Buperlafa adalah media yang "Sangat Baik". Hasil

tersebut menunjukkan bahwa media Buperlafa termasuk media yang layak digunakan dalam pembelajaran cerita fantasi. Berikut adalah penjabaran dari rincian kualitas media.

Tabel 1. Rekapitulasi Pengkategorian Kualitas Media Buperlafa

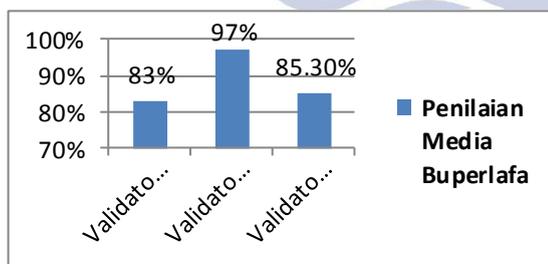
Hasil	Kevalidan Media	Keefektifan Media	Kepraktisan Media	Simpulan Kualitas Media
Skor	88,72%	87,75%	90%	88,82%
Kategori	Sangat Layak	Sangat Efektif	Sangat Praktis	Sangat Baik

1. Kevalidan Media Buperlafa

Kevalidan media Buperlafa dilihat dari hasil angket validator yang diisi oleh tiga ahli. Ketiga validator, yaitu Prima Vidya A. S.Pd. M.Pd. dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unesa, Estri Novita, S.Pd. M.Pd. pendidik bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Cerme, Gresik, dan Drs. Eko A.B Oemar, M.Pd. dosen Jurusan Desain Unesa. Ketiga validator tersebut menilai berdasarkan aspek penyajian, isi, bahasa, dan kegrafikaan yang ada dalam angket validasi.

Validasi media Buperlafa yang sudah diproduksi diperoleh hasil penilaian dari empat aspek, yaitu penyajian, isi, bahasa, dan kegrafikaan. Hasil validasi media Buperlafa dari validator pertama mendapatkan nilai 166 dengan persentase 83%, validator kedua mendapatkan nilai 194 dengan persentase 97%, dan validator ketiga mendapatkan nilai 128 dengan persentase 85,3%.

Diagram 1. Hasil Penilaian Validator



Dapat disimpulkan bahwa kevalidan media Buperlafa adalah 88,72% dengan kriteria “sangat layak”.

2. Keefektifan Media Buperlafa

Keefektifan media dilihat dari tiga aspek, yaitu hasil belajar peserta didik, hasil pengamatan aktivitas pendidik, dan aktivitas peserta didik. Hasil belajar dilihat dari nilai tugas yang diberikan kepada peserta didik ketika pembelajaran cerita fantasi menggunakan media Buperlafa dengan pendekatan *psychowriting*. Hasil pengamatan aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik dilihat dari lembar pengamatan yang telah diisi oleh pendidik kelas VII SMP Negeri 1 Cerme, Gresik.

Menentukan keefektifan dilihat dari yang pertama hasil belajar. Hasil belajar peserta didik dinilai berdasarkan instrument penilaian yang telah dibuat. Berdasarkan hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan nilai hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Pengkategorian Nilai Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Buperlafa

Hasil/Kriteria	Hasil Belajar Peserta Didik Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Fantasi	Hasil Belajar Peserta Didik Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi	Hasil Belajar Peserta Didik Menelaah Struktur Cerita Fantasi	Hasil Belajar Peserta Didik Menulis Cerita Fantasi	Simpulan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Cerita Fantasi
Skor	87,75%	88,75%	87%	88,78%	$352,28 : 4 = 88,07\%$
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi memperoleh jumlah nilai rata-rata 87,98%, hasil belajar peserta didik menceritakan kembali isi cerita fantasi memperoleh jumlah nilai rata-rata 88,75%, hasil belajar peserta didik menelaah struktur cerita fantasi memperoleh jumlah nilai rata-rata 87%, dan hasil belajar peserta didik menulis cerita fantasi memperoleh jumlah nilai rata-rata 88,78%. Keempat hasil belajar peserta didik yang telah diketahui jumlah keseluruhan, yaitu 352,28, jadi dapat ditentukan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media Buperlafa tergolong “sangat baik” dengan persentase 88,07%.

Hasil pengamatan aktivitas pendidik dapat dihitung dari lembar pengamatan pendidik dalam pembelajaran dengan media Buperlafa berbasis *psychowriting* yang berbentuk angket. Hasil tersebut berfungsi menghitung presentase keefektifan yang dilihat dari kegiatan pendidik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil persentase kegiatan pendidik, yaitu 91,2%, jadi hasil kegiatan pendidik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan media pembelajaran Buperlafa berbasis *psychowriting* termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dapat dihitung dari lembar pengamatan peserta didik dalam pembelajaran cerita fantasi dengan menggunakan media Buperlafa berbasis *psychowriting* yang berbentuk angket. Berdasarkan hasil persentase kegiatan peserta didik, yaitu 84%, jadi hasil kegiatan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan media pembelajaran Buperlafa berbasis *psychowriting* termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Keefektifan media dapat diketahui, apabila hasil belajar peserta didik, pengamatan aktivitas pendidik, dan pengamatan aktivitas peserta didik telah ditentukan.

Berikut pengolahan hasil ketiga aspek tersebut dalam menentukan nilai keefektifan

Tabel 3. Rekapitulasi Pengkategorian Keefektifan Media Buperlafa

Hasil/ Kriteria	Hasil Belajar Peserta Didik	Pengamatan Aktivitas Pendidik	Pengamatan Aktivitas Peserta Didik	Simpulan Keefektifan
Skor	88,07%	91,2%	84%	$263,27 : 3 = 87,75\%$
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik memperoleh jumlah nilai rata-rata 88,07%, pengamatan aktivitas pendidik memperoleh jumlah nilai rata-rata 91,2%, dan pengamatan aktivitas peserta didik memperoleh jumlah nilai rata-rata 84%. Ketiga aspek yang telah diketahui jumlah keseluruhan, yaitu nilai rata-rata 87,75%, jadi dapat ditentukan bahwa keefektifan media Buperlafa berbasis *psychowriting* tergolong “sangat efektif”.

3. Kepraktisan Media Buperlafa

Kepraktisan dapat dilihat dari hasil lembar angket respons peserta didik. Isi lembar angket respons peserta didik menunjukkan tingkat kemudahan peserta didik memahami pembelajaran melalui media pembelajaran.

Media Buperlafa mendapatkan respons yang baik dan positif dari peserta didik. Peserta didik merasa senang, terbantu, dan termotivasi saat belajar cerita fantasi menggunakan media Buperlafa. Terbukti saat penggunaan media Buperlafa peserta didik sangat antusias dalam belajar dan hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai yang baik. Disisi lain memang penggunaan media Buperlafa dalam aspek bahasa ada bagian yang sulit dipahami oleh peserta didik, yaitu ketika bagian menulis dengan menggunakan pendekatan *psychowriting*. Istilah pendekatan *psychowriting* dan keempat tipe kepribadian, yaitu eksistensial, behavioris, psikoanalisis, dan humanis masih asing ditelinga peserta didik, sehingga banyak peserta didik yang bertanya mengenai hal tersebut. Pendekatan *psychowriting* memang belum pernah diberikan kepada peserta didik, jadi wajar apabila peserta didik tidak paham dengan istilah yang ada dalam pendekatan *psychowriting* ketika kegiatan menulis. Dari hal tersebut dapat menjadi bahan perbaikan dalam penggunaan media Buperlafa, sebelum memberikan tugas menulis sebaiknya peserta didik dikenalkan terlebih dahulu istilah yang ada dalam pendekatan *psychowriting*, meskipun dalam media sudah ada ciri-ciri setiap tipe kepribadian.

Hasil respons peserta didik terhadap media Buperlafa dalam pembelajaran cerita fantasi secara keseluruhan sebanyak 864. Nilai respons peserta didik, yaitu 90% sehingga kepraktisan berupa kemudahan peserta didik dalam memahami pembelajaran cerita fantasi melalui media Buperlafa tergolong “sangat praktis”. Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa respons peserta didik dapat diketahui nilai rata-rata 2,65, sehingga tingkat kepraktisan media Buperlafa tergolong sebagai media yang “memenuhi”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Buperlafa terhadap pembelajaran cerita fantasi dapat menjadi alternatif media yang baik digunakan oleh pendidik dalam pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fantasi.

Pembahasan

Hasil Menulis Cerita Fantasi dengan Media Buperlafa Berbasis *Psychowriting*. Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada kegiatan menulis cerita fantasi, menunjukkan adanya kecenderungan tulisan pada setiap tipe kepribadian. Keempat tipe kepribadian memiliki ciri hasil tulisan yang berbeda sesuai dengan tipe masing-masing. Adapun kecenderungan-kecenderungan tersebut sebagai berikut.

Peserta didik yang berada dalam kelompok eksistensial saat proses menulis cerita fantasi cenderung asyik dengan dirinya sendiri atau lebih tepatnya mandiri. Peserta didik tipe eksistensial cenderung mandiri tanpa meminta bantuan orang lain sebagai orang yang diajak diskusi atau hal lain. Peserta didik menulis tanpa ada pengaruh dari lingkungan sekitar. Peserta didik tipe eksistensial menulis dengan gayanya masing-masing, ada yang sambil berbicara, ada yang tidak berbicara namun menggerakkan satu di antara anggota tubuhnya, seperti tangan, kepala, kaki, dan ada juga yang sambil bernyanyi. Peserta didik tipe eksistensial terlihat lebih tenang ketika mendapatkan tema yang telah ditentukan dan tidak banyak bertanya mengenai tema yang didapatkan. Peserta didik tipe eksistensial ketika sudah mendapatkan tema dan perlakuan khusus dari kartu permainan cenderung langsung menulis tanpa mengambil informasi yang ada pada media Buperlafa, namun peserta didik hanya melihat informasi yang ada pada kartu permainan yang telah didapat sebagai petunjuk menulis cerita fantasi.

Hasil belajar peserta didik tipe eksistensial dalam menulis cerita fantasi mendapatkan nilai yang baik dan berada di atas KKM yang ditentukan, yaitu 75. Tipe eksistensial ada 9 peserta didik di kelas VII J, dengan rincian 6 laki-laki dan 3 perempuan. Rata-rata nilai yang didapatkan oleh tipe eksistensial ini, yaitu 83,64 dari jumlah nilai keseluruhan 752,8. Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik tipe eksistensial, kelompok tipe ini mendapatkan nilai rata-rata terendah

dibandingkan tipe yang lain, namun semua peserta didik pada tipe ini tidak ada yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Peserta didik tipe eksistensial diberikan perlakuan yang sesuai dengan kepribadiannya, ketika menulis tipe ini hanya diberikan bantuan berupa tema, latar, dan informasi mengenai struktur cerita fantasi, karena tipe ini cenderung tidak suka dipengaruhi oleh orang lain dan lebih suka menulis dengan berdasarkan imajinasinya sendiri. Oleh sebab itu, tipe ini cenderung lebih mandiri dalam menulis.

Peserta didik yang tergolong dalam kelompok behavioris saat proses menulis cerita fantasi cenderung lebih suka bertanya. Peserta didik bertanya tentang tugas yang akan diberikan, bagaimana aturan membuat cerita fantasi, sampai bertanya memilih tema yang baik. Tipe behavioris memang lebih mempersiapkan hal yang dibutuhkan sebelum menulis. Peserta didik tipe ini sering menggunakan media sebagai pedoman menulis cerita fantasi, selain itu peserta didik juga berpedoman dengan informasi yang ada pada media. Peserta didik merasa bingung ketika mendapatkan kartu petunjuk yang berisi tema, latar, dan perlakuan khusus dari kartu permainan, sehingga peserta didik cenderung bertanya tentang isi kartu. Peserta didik tipe ini juga cenderung tidak langsung menulis cerita fantasi, namun yang dilakukan memikirkan apakah tema yang dipilih sudah sesuai dengan keinginan dan imajinasinya yang akan menghasilkan cerita fantasi yang bagus atau tidak. Peserta didik tipe behavioris ini cenderung ketika membuat cerita fantasi beberapa ada yang menulis dilembar karangan atau lembar lain terlebih dahulu baru disalin dalam lembar kegiatan yang telah disediakan, sehingga tipe ini lebih teliti dan membutuhkan waktu lama dalam menulis cerita fantasi. Peserta didik menulis dipengaruhi oleh lingkungannya dengan sering bertanya kepada pendidik, tipe ini cenderung ketika menulis lebih suka dibimbing dengan mendapatkan perlakuan khusus dari pendidik. Peserta didik tipe ini saat menulis memang terlihat sedikit panik dibanding dengan tipe yang lainnya, karena merasa tidak yakin dengan hasil tulisan yang telah dibuat.

Hasil belajar peserta didik tipe behavioris dalam menulis cerita fantasi mendapatkan nilai yang baik dan berada di atas KKM yang ditentukan, yaitu 75. Tipe behavioris ada 7 peserta didik di kelas VII J, dengan rincian 2 laki-laki dan 5 perempuan. Rata-rata nilai yang didapatkan oleh tipe behavioris ini, yaitu 92,8 dari jumlah nilai keseluruhan 649,7. Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik tipe behavioris, kelompok tipe ini mendapatkan nilai tertinggi 100 dengan jumlah paling banyak, yaitu 3 peserta didik. Peserta didik tipe behavioris diberikan perlakuan yang sesuai dengan kepribadiannya. Ketika menulis tipe ini diberikan

bantuan yang lebih dibanding dengan tipe yang lain, yaitu berupa tema, latar, informasi mengenai struktur cerita fantasi, kata kunci tema, dan langkah-langkah menulis cerita fantasi, karena tipe ini cenderung lebih suka dibantu, dipengaruhi orang lain dan dibimbing. Oleh sebab itu, tipe ini cenderung lebih suka dibimbing dalam menulis.

Peserta didik pada kelompok psikoanalisis saat proses menulis cerita fantasi cenderung lebih tertutup, sibuk dengan dirinya masing-masing, cenderung diam tidak banyak bicara, tidak mempedulikan lingkungan sekitarnya, dan unik dalam membuat cerita fantasi. Keunikan terdapat pada cerita fantasi yang ditulis dengan imajinasi yang mendalam berdasarkan pengalaman sendiri. Peserta didik tipe psikoanalisis mengambil informasi dalam media ketika tipe ini menemukan kesulitan, informasi yang disediakan berupa saran dalam membuat cerita fantasi. Kelompok psikoanalisis merupakan peserta didik yang hasil belajarnya berbeda dengan tipe kepribadian lain. Peserta didik psikoanalisis cenderung membuat cerita dengan sangat menarik, sehingga ada saja imajinatif dalam cerita.

Hasil belajar peserta didik tipe psikoanalisis dalam menulis cerita fantasi mendapatkan nilai yang baik dan berada di atas KKM yang ditentukan, yaitu 75. Tipe psikoanalisis ada 5 peserta didik di kelas VII J, dengan rincian 1 laki-laki dan 4 perempuan. Rata-rata nilai yang didapatkan oleh tipe psikoanalisis ini, yaitu 93,54 dari jumlah nilai keseluruhan 467,7. Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik tipe psikoanalisis, kelompok tipe ini mendapatkan nilai rata-rata tertinggi dari tipe yang lain, meski dengan jumlah peserta didik yang paling sedikit. Peserta didik tipe psikoanalisis diberikan perlakuan yang sesuai dengan kepribadiannya. Ketika menulis tipe ini diberikan bantuan berupa tema, latar, informasi mengenai struktur cerita fantasi, dan saran, karena tipe ini cenderung tidak suka dipengaruhi orang lain dan menulis berdasarkan pengalamannya sendiri sesuai imajinasinya. Oleh sebab itu, tipe ini ketika menulis cenderung berkaitan dengan diri sendiri dan menulis tentang dirinya sendiri berdasarkan pengalaman masa lalu.

Peserta didik pada kelompok humanis ketika proses menulis cerita fantasi cenderung berdiskusi dengan teman sekelompok dengan tipe yang sama. Peserta didik tipe ini sering berdiskusi tentang tema yang telah didapat, tipe ini sangat pemilih dalam menentukan tema. Peserta didik cenderung mengambil informasi dalam media setelah melihat beberapa temannya telah mengambil, kemudian berdiskusi tentang isi media dengan teman sekelompok. Peserta didik tipe ini dalam menghadirkan setiap bagian dalam cerita fantasi seperti tokoh, alur, latar, konflik, dengan cara memilih semua

unsur yang ada dalam cerita fantasi berdasarkan yang ada dalam dunia nyata dan dicampur dengan hasil imajinasi sendiri yang tidak ada dalam dunia nyata, namun lebih banyak yang menggunakan yang sudah ada dalam dunia nyata. Tipe ini lebih cenderung membuat cerita fantasi tentang kejadian di lingkungan sekitarnya yang berhubungan dengan masalah yang ada pada masyarakat.

Hasil belajar peserta didik tipe humanis dalam menulis cerita fantasi mendapatkan nilai yang baik dan berada di atas KKM yang ditentukan, yaitu 75. Tipe humanis ada 11 peserta didik di kelas VII J, dengan rincian 5 laki-laki dan 6 perempuan. Rata-rata nilai yang didapatkan oleh tipe humanis ini, yaitu 88,25 dari jumlah nilai keseluruhan 970,8. Peserta didik tipe humanis diberikan perlakuan yang sesuai dengan kepribadiannya. Ketika menulis tipe ini diberikan bantuan berupa tema yang cenderung tentang objek manusia dan masalah yang ada pada masyarakat, latar, informasi mengenai struktur cerita fantasi, fokus tema, dan tipe ini juga lebih suka berdiskusi dengan teman yang satu tipe kelompok, karena memang tipe humanis ini cenderung lebih suka dengan hal-hal yang ada pada lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, tipe ini cenderung menulis dengan menonjolkan objek manusia dan dipengaruhi lingkungan sekitar.

Peran *psychowriting* dalam pembelajaran sebagai perlakuan khusus peserta didik sesuai tipe kepribadian. Berdasarkan pembagian kelompok tersebut, dapat diambil simpulan bahwa setiap tipe memiliki ciri yang berbeda secara sikap dan hasil kerja berupa tulisan.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan tentang proses pengembangan media dan kualitas media Buperlafa. Media Buperlafa dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran cerita fantasi. Proses pengembangan media Buperlafa ada enam tahapan telah dilakukan. Tahap pertama menganalisis kebutuhan dan karakteristik. Tahap kedua, merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan teori Sadiman, yakni ABCD. Tahap ketiga, merumuskan butir-butir materi berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini merumuskan butir-butir materi cerita fantasi yang digunakan dalam pembelajaran ada empat KD. Tahap keempat, merumuskan alat pengukur keberhasilan berupa hasil lembar validasi, lembar kerja peserta didik, lembar aktivitas pendidik, lembar aktivitas peserta didik, dan respons peserta didik terhadap penggunaan media Buperlafa. Tahap kelima, penulisan naskah media. Tahap keenam, melakukan uji coba untuk memperoleh kualitas dan kelayakan media yang diproduksi.

Kualitas pengembangan media Buperlafa berbasis *psychowriting* dalam pembelajaran cerita fantasi

kelas VII semester gasal di SMP Negeri 1 Cerme, Gresik dapat dikategorikan dengan kriteria “sangat baik”. Kevalidan pengembangan media Buperlafa didapatkan dari penilaian tiga validator ahli yang dikategorikan “sangat baik”. Hasil validasi media Buperlafa memiliki persentase keseluruhan 88,72%, sehingga media Buperlafa termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Keefektifan media Buperlafa berbasis *psychowriting* didapatkan dari nilai hasil belajar peserta didik dan hasil pengamatan pembelajaran oleh pengamat, yaitu aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik. Keefektifan media Buperlafa dikategorikan “sangat baik”. Rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan media Buperlafa mendapatkan nilai keseluruhan 352,28 dengan persentase 88,07%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik”. Aktivitas pendidik (peneliti) menunjukkan persentase 91,2% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Aktivitas peserta didik menunjukkan persentase 84% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Keefektifan pengembangan media Buperlafa berdasarkan hasil belajar peserta didik, aktivitas pendidik, dan aktivitas peserta didik memiliki persentase 87,75% termasuk dalam kategori “sangat baik” dan tergolong “efektif”. Kepraktisan media Buperlafa didapatkan dari hasil respons peserta didik terhadap media Buperlafa. Kepraktisan media Buperlafa berbasis *psychowriting* termasuk dalam kategori “sangat praktis” dengan persentase 90% dan mendapatkan skor 2,65 yang menunjukkan kriteria “memenuhi”.

Hasil dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, dapat disimpulkan kualitas media Buperlafa memiliki presentase 88,82%. Media Buperlafa berbasis *psychowriting* tergolong sangat layak, efektif, dan praktis, sehingga media Buperlafa termasuk dalam kategori “berkualitas”.

Saran

Berdasarkan simpulan, beberapa saran dalam penelitian pengembangan ini, yaitu agar media Buperlafa dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam cerita fantasi dan dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya. Media Buperlafa berbasis *psychowriting* dalam pembelajaran cerita fantasi kelas VII semester gasal di SMP Negeri 1 Cerme, Gresik diharapkan dapat digunakan sebagai media belajar yang memotivasi peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia.

Bagi pendidik dapat menggunakan media Buperlafa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memotivasi belajar peserta didik. Bagi peserta didik sebaiknya lebih giat belajar dan semangat dalam pembelajaran terutama saat menggunakan media pembelajaran. Bagi peneliti lain yang akan melakukan

penelitian pengembangan media, pengembangan media Buperlafa dalam pembelajaran cerita fantasi dapat dijadikan sebagai referensi peneliti lain untuk mengembangkan media tiga dimensi yang kreatif dan inovatif. Dalam melakukan validasi, sebaiknya peneliti memilih validator yang ahli dalam bidang media. Peneliti lain juga diharapkan dapat menindak lanjuti pengembangan media Buperlafa berbasis *psychowriting* dengan mengembangkan konsep *psychowriting* yang dipadukan aspek kebahasaan selain menulis dan dapat menambah ciri keempat tipe kepribadian dalam *psychowriting* berdasarkan pembahasan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Anas. 2015. *Psikologi Menulis*. Yogyakarta: Ombak.
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Alwisol. 2014. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fajria, Najmi. 2017. *Pelaksanaan Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Di Kelas VII F SMP Negeri 8 Yogyakarta*. Yogyakarta: PBSI FBS UNY.
- Harsiaty, dkk. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Peserta Didik Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mestikaningrum, Wahyu. 2017. *Pengembangan Media Mini Mading Lipat Kain (Mimalika) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Psychowriting Kelas X Semester Gasal Berdasarkan Kurikulum 2013 Implementasi 2016*. Surabaya: JBSI FBS UNESA.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Najid, Moh. 2009. *Mengenal Apresiasi Prosa Fiksi*. Surabaya: University Press
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septiana, Sella Liftika. 2017. *Pengembangan Media Tunnel Book untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap Di SMP Negeri 26 Surabaya*. Surabaya: JBSI FBS UNESA.
- Sodiq, Syamsul dkk. 2016. *Strategi Menulis Berbasis Psychowriting*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: PT Grasindo.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa raya.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Permendikbud tahun 2016 nomor 24 lampiran 3.