

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN  
DENGAN PERMAINAN INSTRUKSIONAL MONOPOLI  
BERBASIS MULTIMEDIA *SOFTWARE UNITY GAME ENGINE*  
UNTUK KELAS IX SMP**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



oleh

**Annisa Nurul Aini**

NIM 11201241010

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2015**

PENGESAHAN

**PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

DEWAN PENGUJI



Yogyakarta, 14 September 2015

Pembimbing I,

Dr. Anwar Efendi, M.Si.  
NIP 19680715 199403 1020

Yogyakarta, 14 September 2015


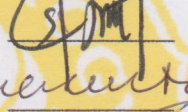
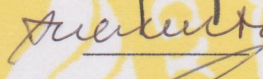

Pembimbing II,

Setyawan Pujiono, M.Pd.  
NIP 19800114 200604 1002

## PENGESAHAN

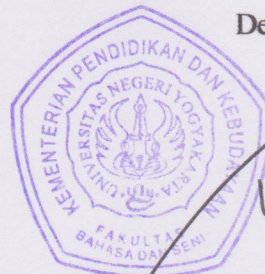
Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 25 September 2015 dan dinyatakan lulus.

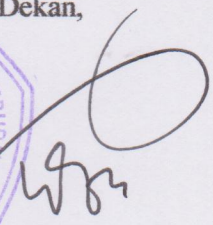
### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Suhardi, M.Pd.	Ketua Penguji		12 Oktober 2015
Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd.	Sekretaris Penguji		12 Oktober 2015
Prof. Dr. Suminto A. Sayuti.	Penguji I		9 Oktober 2015
Dr. Anwar Efendi, M.Si.	Penguji II		9 Oktober 2015

Yogyakarta, 12 Oktober 2015  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP 19610524 199001 2001

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

nama : Annisa Nurul Aini

NIM : 11201241010

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ini adalah hasil penelitian saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, September 2015

Penulis,



Annisa Nurul Aini

## **MOTTO**

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.  
(Q.S. Al Insyirah:7)

Ada jarak dan janji yang harus kutepati sebelum tidur.  
(Emily Dickinson)

Sejauh apapun ketertinggalanmu, kamu belum gagal jika masih berusaha  
dan tidak berhenti.  
(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan pertolongan, penulis mempersembahkan karya ini kepada:

Ibu Puji Rahayuni dan Bapak Purwanto yang selalu memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya. Terima kasih telah memberikan kesempatan dan kepercayaan dalam menuntut ilmu sampai jenjang ini. Walaupun tidak akan pernah sebanding dengan setiap doa dan peluh yang diberikan, semoga pencapaian ini bisa memberikan sedikit kebahagiaan.

Adikku, Sofia Salma Khoirunnisa yang tengah menyusun mimpi-mimpinya. Tawa dan celotehmu selalu membuatku rindu untuk pulang.

*Barakallah.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat kekuatan, petunjuk, dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan pada Bapak Dr. Anwar Efendi, M.Si. dan Bapak Setyawan Pujiono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendampingi dan memberikan semangat. Sahabat seperjuangan Pia, Tika, Vivit dan Tiara yang masih setia membantu dan memberikan semangat di tengah berbagai cobaan. Rasa terima kasih juga penulis berikan kepada Jarot Mustika Aji yang telah banyak membantu dan tetap sabar.

Penghuni kos Karang Malang Blok C8A (Lia, Omi, Mbak Fajar, Ulfa, Mbak Titis, Ana) yang telah memberikan rasa nyaman dan kekeluargaan selama tinggal di jogja. Teman-teman KKN-PPL 375 yang sampai saat ini masih memberikan keceriaan dan kekonyolan. Semua teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2011, khususnya kelas K, terima kasih atas kebersamaan semangat serta bantuan kalian selama ini (Damar, Sinta, Bass, Adit, dan semua teman-teman lain).

Terakhir, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu demi satu. Semoga Allah SWT membalas atas semua bantuan yang diberikan.

Yogyakarta, September 2015

Penulis,

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
H. Batasan Istilah .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran .....	13
3. Dasar Pemilihan Media Pembelajaran .....	14
4. Manfaat Media Pembelajaran .....	16
5. Pengembangan Media Berbasis Komputer .....	17
B. Permainan Instruksional Monopoli.....	18
1. Karakteristik Permainan Instruksional .....	19
2. Tujuan Permainan Instruksional .....	20
3. Komponen Permainan Instruksional.....	21



4. Kriteria Permainan Instruksional yang Baik .....	22
5. Permainan Monopoli .....	23
C. Pembelajaran Berbasis Multimedia	
1. Konsep Multimedia .....	24
2. Kategori Multimedia .....	26
D. Membaca Cerpen	
1. Pengertian Cerpen .....	27
2. Ciri-ciri Cerpen .....	28
3. Unsur – unsur Pembangun Cerpen.....	28
a. Tokoh .....	29
b. Alur .....	29
c. Latar .....	30
d. Judul .....	30
e. Sudut Pandang .....	30
f. Gaya dan Nada .....	31
g. Tema .....	31
4. Konsep Membaca .....	31
5. Tes Kemampuan Membaca .....	36
E. <i>Software Unity Game Engine</i> .....	37
F. Komponen Materi dan Media	
dalam Validasi Media Pembelajaran .....	39
1. Komponen Materi Media Pembelajaran .....	39
2. Komponen Media Pembelajaran .....	40
G. Penelitian yang Relevan.....	41
H. Kerangka Pikir .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Prosedur Penelitian.....	46
1. Analisis Kebutuhan .....	48
2. Desain Produk .....	48
3. Produksi .....	48
4. Validasi .....	49
5. Revisi Produk .....	49
6. Uji Coba Terbatas .....	49
C. Subjek Penelitian.....	49
D. Jenis Data .....	50

E. Instrumen Pengumpulan Data .....	50
F. Uji Validasi Instrumen .....	52
G. Kisi-kisi Instrumen Penilaian .....	53
H. Teknik Analisis Data .....	55
I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Penelitian .....	59
1. Pengembangan Media .....	59
a. Analisis Kebutuhan .....	61
b. Desain Produk .....	61
c. Produksi .....	62
d. Validasi Materi dan Media .....	63
e. Revisi Media .....	64
f. Uji Coba Terbatas .....	65
2. Deskripsi Data Validasi .....	66
a. Data Validasi Ahli Materi .....	67
1) Aspek Kelayakan Isi .....	68
2) Aspek Kelayakan Penyajian .....	68
3) Aspek Kelayakan Bahasa .....	68
b. Data Validasi Ahli Media .....	69
1) Aspek Tampilan .....	69
2) Aspek Pemrograman .....	70
c. Data Uji Coba pada dan GuruSiswa .....	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
1. Analisis Data Hasil Validasi .....	79
a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	79
1) Aspek Kelayakan Isi .....	79
2) Aspek Kelayakan Penyajian .....	81
3) Aspek Kelayakan Bahasa .....	82
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media .....	84
1) Aspek Tampilan .....	84
2) Aspek Pemrograman .....	86
2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran .....	88
a. Aspek Kelayakan Isi .....	89
b. Aspek Kelayakan Penyajian .....	89
c. Aspek Kelayakan Bahasa .....	89

d. Aspek Tampilan Media .....	90
e. Aspek Pemrograman Media .....	90
3. Revisi dan Perbaikan Produk .....	91
a. Revisi Produk Ahli Materi .....	91
b. Revisi Produk Ahli Media .....	94
4. Hasil Uji Coba Media di Sekolah .....	101
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
A. Simpulan .....	103
B. Keterbatasan Penelitian .....	104
C. Saran, Deseminasi, dan Pengembangan .....	105
1. Saran .....	105
2. Deseminasi .....	105
3. Pengembangan .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>108</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Materi.....	53
Tabel 2: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Media .....	55
Tabel 3: Panduan Konversi Hasil Validasi .....	56
Tabel 4: Panduan Konversi Persentase Skor Validasi.....	57
Tabel 5: Hasil Validasi Aspek Kelayakan Isi oleh Ahli Materi Tahap I dan Tahap II .....	67
Tabel 6: Hasil Validasi Aspek Kelayakan Penyajian oleh Ahli Materi Tahap I dan Tahap II.....	68
Tabel 7: Hasil Validasi Aspek Kelayakan Bahasa oleh Ahli Materi Tahap I dan Tahap II.....	68
Tabel 8: Hasil Validasi Aspek Tampilan Ahli Media Tahap I, II, dan III .....	70
Tabel 9: Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media I, II, III .....	71
Tabel 10: Hasil Uji Coba Aspek Kelayakan Isi oleh Guru.....	72
Tabel 11: Hasil Uji Coba Aspek Kelayakan Penyajian oleh Guru .....	73
Tabel 12: Hasil Uji Coba Aspek Kelayakan Bahasa oleh Guru .....	73
Tabel 13: Hasil Uji Coba Aspek Tampilan dan Audio oleh Siswa.....	74
Tabel 14: Hasil Uji Coba Aspek Materi oleh Siswa .....	76
Tabel 15: Hasil Uji Coba Aspek Pemrograman Media oleh Siswa .....	77
Tabel 16: Kategori Kualitas Aspek Kelayakan Isi, Penyajian, dan Bahasa Berdasarkan Validasi Ahli Materi I Tahap 1, dan Tahap 2.....	79
Tabel 17: Kategori Kualitas Aspek Kelayakan Isi, Penyajian, dan Bahasa Berdasarkan Validasi Ahli Materi II .....	82
Tabel 18: Kategori Kualitas Aspek Tampilan dan Pemrograman Validasi Ahli Media .....	84
Tabel 19: Analisis Kelayakan Berdasarkan Ahli Materi dan Ahli Media ....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1:	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran .....	47
Gambar 2:	Diagram Hasil Validasi Aspek Kelayakan Isi Materi oleh Ahli Materi pada Tahap 1 dan Tahap 2 .....	80
Gambar 3:	Diagram Hasil Validasi Aspek Kelayakan Penyajian oleh Ahli Materi pada Tahap 1 dan Tahap 2 .....	81
Gambar 4:	Diagram Hasil Validasi Aspek Kelayakan Bahasa oleh Ahli Materi pada Tahap 1 dan Tahap 2.....	83
Gambar 5:	Diagram Hasil Validasi Aspek Tampilan Media oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	85
Gambar 6:	Diagram Hasil Validasi Aspek Pemrograman Media oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	87
Gambar 7:	Tampilan Fitur Aturan Permainan Sebelum Revisi .....	93
Gambar 8:	Tampilan Fitur Aturan Permainan Sesudah Revisi .....	94
Gambar 9:	Tampilan Utama Media Sebelum Direvisi .....	95
Gambar 10:	Tampilan Utama Media Setelah Direvisi .....	96
Gambar 11:	Tampilan Sajian Cerpen Sebelum Direvisi .....	97
Gambar 12:	Tampilan Sajian Cerpen Media Setelah Direvisi .....	98
Gambar 13:	Tampilan Respon Media Terhadap Jawaban Sebelum Direvisi .....	98
Gambar 14:	Tampilan Respon Media Terhadap Jawaban Setelah Direvisi.....	99
Gambar 15:	Sajian Cerpen di Toko Sebelum Direvisi .....	100
Gambar 16:	Sajian Cerpen di Toko Setelah Direvisi .....	101

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: <i>Storyboard</i> dan <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	
Membaca Cerpen .....	112
Lampiran 2: Transkrip Materi dan Soal .....	122
Lampiran 3: Media Pembelajaran Membaca Cerpen .....	179
Lampiran 4: Cover CD dan Label Media .....	185
Lampiran 5: Transkrip Hasil Wawancara .....	186
Lampiran 6: Analisis Data Hasil Validasi.....	201
Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Materi.....	212
Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Media .....	236
Lampiran 9: Lembar Evaluasi Uji Coba Siswa.....	251
Lampiran 10: Lembar Pernyataan Validasi Ahli .....	255
Lampiran 11: Dokumentasi Penelitian .....	258
Lampiran 12: Surat-surat Perizinan .....	262

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN  
DENGAN PERMAINAN INSTRUKSIONAL MONOPOLI  
BERBASIS MULTIMEDIA *SOFTWARE UNITY GAME ENGINE*  
UNTUK KELAS IX SMP**

**Oleh Annisa Nurul Aini  
NIM 11201241010**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran membaca cerpen dengan permainan instruksional monopoli berbasis multimedia *software unity game engine* untuk kelas IX SMP. Media yang dikembangkan ditinjau dari aspek kelayakan isi materi, aspek kelayakan penyajian materi, aspek kelayakan bahasa, aspek tampilan, dan aspek pemrograman.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada sepuluh tahap prosedur pengembangan Borg dan Gall. Prosedur penelitian tersebut kemudian disederhanakan menjadi enam tahap, yakni analisis kebutuhan, perencanaan, produksi, validasi, revisi, dan uji coba. Pengambilan data dilakukan dengan validasi ahli materi dan ahli media. Uji coba media dilakukan pada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas IX F SMP Negeri 3 Jetis Bantul. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan pedoman skala likert.

Produk media pembelajaran ini mengakomodasi kegiatan belajar dan bermain yang menyenangkan. Produk ini didesain agar siswa dapat tertarik untuk membaca cerpen dan menguji pemahaman melalui permainan monopoli yang relatif mudah dimainkan. Siswa akan memperoleh pengalaman baru dalam membaca cerpen pada setiap level sehingga aktivitas membaca cerpen menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan baik dan layak untuk digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan hasil uji coba guru dan siswa. Hasil validasi materi dari aspek kelayakan isi materi dengan sub komponen kesesuaian materi dengan SK-KD, keakuratan materi, dan pendukung materi pembelajaran menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 86% dengan rerata 4.3 berkategori sangat baik. Aspek penyajian materi berupa teknik penyajian materi dan penyajian pembelajaran yang bersifat partisipatif menunjukkan tingkat kelayakan 86% dengan nilai rerata 4.3 berkategori sangat baik. Aspek kelayakan bahasa berupa kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik dan komunikatif menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 86% dengan rerata skor 4.3 berkategori sangat baik. Hasil validasi media menunjukkan tingkat kelayakan aspek tampilan berupa desain gambar, ilustrasi, audio dan komposisi tata letak memperoleh tingkat kelayakan sebesar 68% dengan rerata 3.4 berkategori baik. Aspek pemrograman media berupa tingkat interaksi media dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 70% dengan rerata 3.5 berkategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, produk media ini dinyatakan layak dan dapat diterima serta diaplikasikan dalam pembelajaran, khususnya membaca cerpen.

*Kata kunci: media pembelajaran, membaca cerpen, monopoli cerpen, unity game engine*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN  
DENGAN PERMAINAN INSTRUKSIONAL MONOPOLI  
BERBASIS MULTIMEDIA *SOFTWARE UNITY GAME ENGINE*  
UNTUK KELAS IX SMP**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



oleh

**Annisa Nurul Aini**

NIM 11201241010

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2015**



PENGESAHAN

**PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

DEWAN PENGUJI



Yogyakarta, 14 September 2015

Pembimbing I,

Dr. Anwar Efendi, M.Si.  
NIP 19680715 199403 1020

Yogyakarta, 14 September 2015


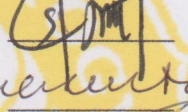
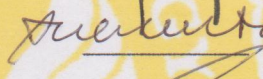

Pembimbing II,

Setyawan Pujiono, M.Pd.  
NIP 19800114 200604 1002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 25 September 2015 dan dinyatakan lulus.

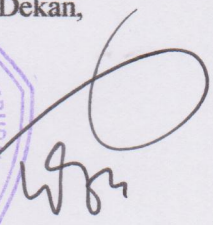
### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Suhardi, M.Pd.	Ketua Penguji		12 Oktober 2015
Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd.	Sekretaris Penguji		12 Oktober 2015
Prof. Dr. Suminto A. Sayuti.	Penguji I		9 Oktober 2015
Dr. Anwar Efendi, M.Si.	Penguji II		9 Oktober 2015

Yogyakarta, 12 Oktober 2015  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP 19610524 199001 2001

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

nama : Annisa Nurul Aini

NIM : 11201241010

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ini adalah hasil penelitian saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, September 2015

Penulis,



Annisa Nurul Aini

## **MOTTO**

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.  
(Q.S. Al Insyirah:7)

Ada jarak dan janji yang harus kutepati sebelum tidur.  
(Emily Dickinson)

Sejauh apapun ketertinggalanmu, kamu belum gagal jika masih berusaha  
dan tidak berhenti.  
(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan pertolongan, penulis mempersembahkan karya ini kepada:

Ibu Puji Rahayuni dan Bapak Purwanto yang selalu memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya. Terima kasih telah memberikan kesempatan dan kepercayaan dalam menuntut ilmu sampai jenjang ini. Walaupun tidak akan pernah sebanding dengan setiap doa dan peluh yang diberikan, semoga pencapaian ini bisa memberikan sedikit kebahagiaan.

Adikku, Sofia Salma Khoirunnisa yang tengah menyusun mimpi-mimpinya. Tawa dan celotehmu selalu membuatku rindu untuk pulang.

*Barakallah.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat kekuatan, petunjuk, dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan pada Bapak Dr. Anwar Efendi, M.Si. dan Bapak Setyawan Pujiono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendampingi dan memberikan semangat. Sahabat seperjuangan Pia, Tika, Vivit dan Tiara yang masih setia membantu dan memberikan semangat di tengah berbagai cobaan. Rasa terima kasih juga penulis berikan kepada Jarot Mustika Aji yang telah banyak membantu dan tetap sabar.

Penghuni kos Karang Malang Blok C8A (Lia, Omi, Mbak Fajar, Ulfa, Mbak Titis, Ana) yang telah memberikan rasa nyaman dan kekeluargaan selama tinggal di jogja. Teman-teman KKN-PPL 375 yang sampai saat ini masih memberikan keceriaan dan kekonyolan. Semua teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2011, khususnya kelas K, terima kasih atas kebersamaan semangat serta bantuan kalian selama ini (Damar, Sinta, Bass, Adit, dan semua teman-teman lain).

Terakhir, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu demi satu. Semoga Allah SWT membalas atas semua bantuan yang diberikan.

Yogyakarta, September 2015

Penulis,

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
H. Batasan Istilah .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran .....	13
3. Dasar Pemilihan Media Pembelajaran .....	14
4. Manfaat Media Pembelajaran .....	16
5. Pengembangan Media Berbasis Komputer .....	17
B. Permainan Instruksional Monopoli.....	18
1. Karakteristik Permainan Instruksional .....	19
2. Tujuan Permainan Instruksional .....	20
3. Komponen Permainan Instruksional .....	21

4. Kriteria Permainan Instruksional yang Baik .....	22
5. Permainan Monopoli .....	23
C. Pembelajaran Berbasis Multimedia	
1. Konsep Multimedia .....	24
2. Kategori Multimedia .....	26
D. Membaca Cerpen	
1. Pengertian Cerpen .....	27
2. Ciri-ciri Cerpen .....	28
3. Unsur – unsur Pembangun Cerpen.....	28
a. Tokoh .....	29
b. Alur .....	29
c. Latar .....	30
d. Judul .....	30
e. Sudut Pandang .....	30
f. Gaya dan Nada .....	31
g. Tema .....	31
4. Konsep Membaca .....	31
5. Tes Kemampuan Membaca .....	36
E. <i>Software Unity Game Engine</i> .....	37
F. Komponen Materi dan Media	
dalam Validasi Media Pembelajaran .....	39
1. Komponen Materi Media Pembelajaran .....	39
2. Komponen Media Pembelajaran .....	40
G. Penelitian yang Relevan.....	41
H. Kerangka Pikir .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Prosedur Penelitian.....	46
1. Analisis Kebutuhan .....	48
2. Desain Produk .....	48
3. Produksi .....	48
4. Validasi .....	49
5. Revisi Produk .....	49
6. Uji Coba Terbatas .....	49
C. Subjek Penelitian.....	49
D. Jenis Data .....	50



E. Instrumen Pengumpulan Data .....	50
F. Uji Validasi Instrumen .....	52
G. Kisi-kisi Instrumen Penilaian .....	53
H. Teknik Analisis Data .....	55
I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Penelitian .....	59
1. Pengembangan Media .....	59
a. Analisis Kebutuhan .....	61
b. Desain Produk .....	61
c. Produksi .....	62
d. Validasi Materi dan Media .....	63
e. Revisi Media .....	64
f. Uji Coba Terbatas .....	65
2. Deskripsi Data Validasi .....	66
a. Data Validasi Ahli Materi .....	67
1) Aspek Kelayakan Isi .....	68
2) Aspek Kelayakan Penyajian .....	68
3) Aspek Kelayakan Bahasa .....	68
b. Data Validasi Ahli Media .....	69
1) Aspek Tampilan .....	69
2) Aspek Pemrograman .....	70
c. Data Uji Coba pada dan GuruSiswa .....	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
1. Analisis Data Hasil Validasi .....	79
a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	79
1) Aspek Kelayakan Isi .....	79
2) Aspek Kelayakan Penyajian .....	81
3) Aspek Kelayakan Bahasa .....	82
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media .....	84
1) Aspek Tampilan .....	84
2) Aspek Pemrograman .....	86
2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran .....	88
a. Aspek Kelayakan Isi .....	89
b. Aspek Kelayakan Penyajian .....	89
c. Aspek Kelayakan Bahasa .....	89

d. Aspek Tampilan Media .....	90
e. Aspek Pemrograman Media .....	90
3. Revisi dan Perbaikan Produk .....	91
a. Revisi Produk Ahli Materi .....	91
b. Revisi Produk Ahli Media .....	94
4. Hasil Uji Coba Media di Sekolah .....	101
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
A. Simpulan .....	103
B. Keterbatasan Penelitian .....	104
C. Saran, Deseminasi, dan Pengembangan .....	105
1. Saran .....	105
2. Deseminasi .....	105
3. Pengembangan .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>108</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Materi.....	53
Tabel 2: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Media .....	55
Tabel 3: Panduan Konversi Hasil Validasi .....	56
Tabel 4: Panduan Konversi Persentase Skor Validasi.....	57
Tabel 5: Hasil Validasi Aspek Kelayakan Isi oleh Ahli Materi Tahap I dan Tahap II .....	67
Tabel 6: Hasil Validasi Aspek Kelayakan Penyajian oleh Ahli Materi Tahap I dan Tahap II.....	68
Tabel 7: Hasil Validasi Aspek Kelayakan Bahasa oleh Ahli Materi Tahap I dan Tahap II.....	68
Tabel 8: Hasil Validasi Aspek Tampilan Ahli Media Tahap I, II, dan III .....	70
Tabel 9: Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media I, II, III .....	71
Tabel 10: Hasil Uji Coba Aspek Kelayakan Isi oleh Guru.....	72
Tabel 11: Hasil Uji Coba Aspek Kelayakan Penyajian oleh Guru .....	73
Tabel 12: Hasil Uji Coba Aspek Kelayakan Bahasa oleh Guru .....	73
Tabel 13: Hasil Uji Coba Aspek Tampilan dan Audio oleh Siswa.....	74
Tabel 14: Hasil Uji Coba Aspek Materi oleh Siswa .....	76
Tabel 15: Hasil Uji Coba Aspek Pemrograman Media oleh Siswa .....	77
Tabel 16: Kategori Kualitas Aspek Kelayakan Isi, Penyajian, dan Bahasa Berdasarkan Validasi Ahli Materi I Tahap 1, dan Tahap 2.....	79
Tabel 17: Kategori Kualitas Aspek Kelayakan Isi, Penyajian, dan Bahasa Berdasarkan Validasi Ahli Materi II .....	82
Tabel 18: Kategori Kualitas Aspek Tampilan dan Pemrograman Validasi Ahli Media .....	84
Tabel 19: Analisis Kelayakan Berdasarkan Ahli Materi dan Ahli Media ....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1:	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran .....	47
Gambar 2:	Diagram Hasil Validasi Aspek Kelayakan Isi Materi oleh Ahli Materi pada Tahap 1 dan Tahap 2 .....	80
Gambar 3:	Diagram Hasil Validasi Aspek Kelayakan Penyajian oleh Ahli Materi pada Tahap 1 dan Tahap 2 .....	81
Gambar 4:	Diagram Hasil Validasi Aspek Kelayakan Bahasa oleh Ahli Materi pada Tahap 1 dan Tahap 2.....	83
Gambar 5:	Diagram Hasil Validasi Aspek Tampilan Media oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	85
Gambar 6:	Diagram Hasil Validasi Aspek Pemrograman Media oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	87
Gambar 7:	Tampilan Fitur Aturan Permainan Sebelum Revisi .....	93
Gambar 8:	Tampilan Fitur Aturan Permainan Sesudah Revisi .....	94
Gambar 9:	Tampilan Utama Media Sebelum Direvisi .....	95
Gambar 10:	Tampilan Utama Media Setelah Direvisi .....	96
Gambar 11:	Tampilan Sajian Cerpen Sebelum Direvisi .....	97
Gambar 12:	Tampilan Sajian Cerpen Media Setelah Direvisi .....	98
Gambar 13:	Tampilan Respon Media Terhadap Jawaban Sebelum Direvisi .....	98
Gambar 14:	Tampilan Respon Media Terhadap Jawaban Setelah Direvisi.....	99
Gambar 15:	Sajian Cerpen di Toko Sebelum Direvisi .....	100
Gambar 16:	Sajian Cerpen di Toko Setelah Direvisi .....	101

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: <i>Storyboard</i> dan <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	
Membaca Cerpen .....	112
Lampiran 2: Transkrip Materi dan Soal .....	122
Lampiran 3: Media Pembelajaran Membaca Cerpen .....	179
Lampiran 4: Cover CD dan Label Media .....	185
Lampiran 5: Transkrip Hasil Wawancara .....	186
Lampiran 6: Analisis Data Hasil Validasi.....	201
Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Materi.....	212
Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Media .....	236
Lampiran 9: Lembar Evaluasi Uji Coba Siswa.....	251
Lampiran 10: Lembar Pernyataan Validasi Ahli .....	255
Lampiran 11: Dokumentasi Penelitian .....	258
Lampiran 12: Surat-surat Perizinan .....	262

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN  
DENGAN PERMAINAN INSTRUKSIONAL MONOPOLI  
BERBASIS MULTIMEDIA *SOFTWARE UNITY GAME ENGINE*  
UNTUK KELAS IX SMP**

**Oleh Annisa Nurul Aini  
NIM 11201241010**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran membaca cerpen dengan permainan instruksional monopoli berbasis multimedia *software unity game engine* untuk kelas IX SMP. Media yang dikembangkan ditinjau dari aspek kelayakan isi materi, aspek kelayakan penyajian materi, aspek kelayakan bahasa, aspek tampilan, dan aspek pemrograman.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada sepuluh tahap prosedur pengembangan Borg dan Gall. Prosedur penelitian tersebut kemudian disederhanakan menjadi enam tahap, yakni analisis kebutuhan, perencanaan, produksi, validasi, revisi, dan uji coba. Pengambilan data dilakukan dengan validasi ahli materi dan ahli media. Uji coba media dilakukan pada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas IX F SMP Negeri 3 Jetis Bantul. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan pedoman skala likert.

Produk media pembelajaran ini mengakomodasi kegiatan belajar dan bermain yang menyenangkan. Produk ini didesain agar siswa dapat tertarik untuk membaca cerpen dan menguji pemahaman melalui permainan monopoli yang relatif mudah dimainkan. Siswa akan memperoleh pengalaman baru dalam membaca cerpen pada setiap level sehingga aktivitas membaca cerpen menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan baik dan layak untuk digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan hasil uji coba guru dan siswa. Hasil validasi materi dari aspek kelayakan isi materi dengan sub komponen kesesuaian materi dengan SK-KD, keakuratan materi, dan pendukung materi pembelajaran menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 86% dengan rerata 4.3 berkategori sangat baik. Aspek penyajian materi berupa teknik penyajian materi dan penyajian pembelajaran yang bersifat partisipatif menunjukkan tingkat kelayakan 86% dengan nilai rerata 4.3 berkategori sangat baik. Aspek kelayakan bahasa berupa kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik dan komunikatif menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 86% dengan rerata skor 4.3 berkategori sangat baik. Hasil validasi media menunjukkan tingkat kelayakan aspek tampilan berupa desain gambar, ilustrasi, audio dan komposisi tata letak memperoleh tingkat kelayakan sebesar 68% dengan rerata 3.4 berkategori baik. Aspek pemrograman media berupa tingkat interaksi media dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 70% dengan rerata 3.5 berkategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, produk media ini dinyatakan layak dan dapat diterima serta diaplikasikan dalam pembelajaran, khususnya membaca cerpen.

*Kata kunci: media pembelajaran, membaca cerpen, monopoli cerpen, unity game engine*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar tertentu. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.32 tahun 2013 pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Atas dasar Peraturan Pemerintah tersebut, maka guru sebagai fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang sesuai. Salah satu langkah yang dapat ditempuh dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran tersebut adalah dengan menciptakan atau mengadakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran juga difungsikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Kustandi dan Sutjipto, 2013: 23).

Seiring dengan perkembangan teknologi, seharusnya media pembelajaran mengalami perkembangan yang signifikan pula. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* dan *logos* (Arsyad, 2011: 5). Komputer dengan berbagai kemampuan dan aplikasi merupakan produk teknologi yang banyak dikenal dan cenderung mudah digunakan. Di Indonesia, meskipun belum digunakan secara luas, tetapi perkembangannya cukup pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya laboratorium multimedia dan komputer di sekolah. Kondisi ini mendorong terciptanya peluang dalam pengembangan media pembelajarann berbasis multimedia dengan menggunakan komputer.

Beragam media pembelajaran dapat digunakan dengan memanfaatkan teknologi komputer, termasuk permainan. Permainan merupakan aktivitas yang banyak digemari oleh anak karena bersifat asyik dan menarik, bahkan tidak jarang menyebabkan kecanduan. Menurut Alsip dan Trollope (via Bitter dan Legacy, 2009: 286 ), mendefinisikan permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki karakteristik kompetisi, aturan, serta menang dan kalah. Di dalam bermain suatu permainan, kegiatan yang dilakukan tidak hanya sekedar menghibur, akan tetapi juga mengajarkan bersikap sportif. Gee (via Bitter dan Legacy, 2009: 287) berpendapat bahwa sebuah permainan komputer yang baik tidak hanya menghibur, tetapi menggabungkan 36 prinsip-prinsip pembelajaran. Salah satu bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah permainan instruksional. Permainan instruksional akan lebih membangkitkan minat siswa karena instruksi



akan lebih jelas, menarik, dan interaktif. Di dalam buku *Instructional Technology and Media for Learning* karangan Smaldino, Deborah dan James (2011: 39) menyatakan bahwa permainan bisa menantang dan menyenangkan untuk dimainkan. Permainan juga bisa memberikan pengalaman belajar yang beraneka ragam. Program piranti lunak dan praktik komputer sering kali juga bisa dijadikan permainan. Para siswa senang memainkan permainan dan diuntungkan karena pengalaman belajar siswa menjadi luas.

Selain karakteristik permainan yang menarik, jumlah pengguna *game* berbasis komputer di Indonesia cukup banyak. Hal ini dibuktikan berdasar hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2012, menyebutkan bahwa jumlah pengguna internet aktif Indonesia mencapai 63 juta orang atau sekitar 24% populasi penduduk Indonesia. Berdasarkan data pengguna internet aktif tersebut, diperkirakan pemain *game online* aktif Indonesia berkisar 6 jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet (Agung, melalui [www.teknopreneur.com](http://www.teknopreneur.com)). Jumlah ini mengindikasikan bahwa minat masyarakat Indonesia terhadap *game* berbasis komputer sangat tinggi dan bermain *game* merupakan kegiatan yang digemari.

Salah satu jenis permainan atau *game* yang sudah dikenal banyak orang adalah permainan monopoli. Beberapa permainan instruksional berasal dari banyak permainan tradisional seperti permainan papan, permainan logika, permainan petualangan, atau permainan kata, sedangkan yang lain awalnya diciptakan sebagai perangkat lunak (Bitter dan Legacy, 2009: 178). Monopoli merupakan salah satu jenis permainan instruksional yaitu permainan papan. Pada dasarnya permainan

monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan (poin) dan menguasai kompleks-komplek pada papan permainan monopoli. Sebagai sebuah media pembelajaran, permainan monopoli dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan agar materi dan evaluasi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan menyenangkan. Kemudahan modifikasi, relatif mudah dimainkan, serta telah dikenal banyak orang merupakan alasan pemilihan permainan ini untuk dikembangkan menjadi sebuah *game* edukasi

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, banyak perangkat lunak (*software*) yang ditawarkan sebagai piranti pembuat *game* berbasis komputer. *Unity game engine* merupakan sebuah perangkat lunak pembuat *game* yang dapat digunakan secara gratis di tengah peredaran *game engine* berbayar yang cukup mahal. Kelebihan dapat digunakan secara gratis inilah yang menjadi salah satu alasan pemilihan penggunaan *Unity game engine*. Selain itu, kepopuleran *Unity game engine* mempermudah pengguna mempelajari dan menggunakan *software* berdasarkan berbagai tutorial yang tersedia. Pengembangan media permainan monopoli yang dirancang menggunakan *Unity game engine* ini mengacu pada keterampilan membaca cerpen mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran cerpen merupakan salah satu materi Bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran cerpen tergabung dalam aspek keterampilan membaca dan menulis kelas IX SMP semester gasal. Pengembangan ini akan memfokuskan pada keterampilan membaca cerpen. Pada standar kompetensi membaca, siswa harus

mampu memahami wacana sastra melalui kegiatan membaca buku kumpulan cerita pendek (cerpen). Kompetensi dasar membaca cerpen adalah menemukan tema, latar, dan penokohan, pada cerpen-cerpen dalam satu kumpulan cerpen, dan menganalisis nilai-nilai kehidupan pada cerpen-cerpen dalam satu buku kumpulan cerpen.

Pada dasarnya aktivitas bersastra dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah merupakan aktivitas yang menyenangkan, mengingat di dalam cerpen terkandung nilai-nilai kehidupan yang menarik. Kenyataan di lapangan sering kali berbeda dari kondisi ideal tersebut. Menurut hasil wawancara dan observasi di SMPN 5 Jetis Bantul dan SMP Nusantara Tuntang, Kabupaten Semarang, siswa cenderung menganggap bahwa pembelajaran bahasa Indonesia belum optimal menumbuhkan minat belajar dan membaca. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya keterbatasan media yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan tiga guru bahasa Indonesia, peran media pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selama ini guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran, namun belum bersifat interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri. Keterbatasan media pembelajaran ini menyebabkan guru kurang dapat membuat inovasi pembelajaran yang menyenangkan, khususnya membaca cerpen.

Uraian di atas mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran cerpen dengan permainan instruksional monopoli berbasis multimedia dengan *software Unity game engine* merupakan langkah yang menarik, khususnya dalam hal keterampilan membaca cerpen. Di dalam permainan monopoli yang dimodifikasi

menjadi media pembelajaran, proses membaca dapat terjadi dalam permainan tersebut dengan cara yang menyenangkan.

Sesuai dengan tahapan proses membaca, permainan instruksional dapat memfasilitasi tahapan proses membaca melalui fitur-fitur yang disediakan dalam media pembelajaran menggunakan monopoli cerpen. Kelebihan permainan dalam kegiatan membaca adalah memberikan stimulus, motivasi dan minat yang baik agar membaca merupakan hal yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka kebutuhan akan media pembelajaran khususnya membaca cerpen berperan penting untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, terkait dengan media pembelajaran untuk membaca cerpen, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa permainan monopoli berbasis multimedia menggunakan *software Unity game engine*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut.

1. Masih terbatasnya ketersediaan media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cerpen untuk siswa.
2. Guru kurang optimal menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif, khususnya pada materi cerpen.
3. Keterbatasan waktu yang digunakan untuk mengajarkan materi sehingga menuntut peserta didik untuk belajar lebih mandiri.

4. Perlunya pengembangan media pembelajaran cerpen dengan permainan monopoli berbasis multimedia *software Unity game engine*.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, maka masalah yang ada masih sangat luas sehingga permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran cerpen dengan permainan monopoli berbasis multimedia *software Unity game engine* untuk kelas IX SMP.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana mengembangkan media pembelajaran cerpen dengan permainan monopoli berbasis multimedia *software Unity game engine* untuk kelas IX SMP?"

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran cerpen dengan permainan monopoli berbasis multimedia *software Unity game engine* untuk kelas IX SMP. Pengembangan media pembelajaran tersebut sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang inovatif, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran bersama maupun mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran cerpen.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran cerpen ini adalah sebagai berikut.

### **1. Manfaat bagi Siswa**

- a. Dapat mendorong dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen.
- b. Dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, serta kemampuan analisis siswa secara mandiri.
- c. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sumber belajar yang mempermudah dalam memperdalam materi cerpen dengan menarik dan menyenangkan.

### **2. Manfaat bagi Guru**

- a. Membantu guru membangkitkan dan mendorong motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya cerpen.
- b. Media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar atau penunjang pembelajaran di kelas, maupun mandiri.

### **3. Manfaat bagi peneliti**

- a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan peneliti mengenai cara mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya cerpen.
- b. Meningkatkan kreativitas dalam membuat sumber belajar dalam hal ini adalah media pembelajaran cerpen dengan permainan monopoli berbasis multimedia.

## **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran bernama monopoli cerpen berbasis multimedia dikemas dalam bentuk keping CD atau folder pada hardisk.
2. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran cerpen dengan menggunakan permainan instruksional monopoli berbasis multimedia, merupakan sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai media siswa dalam pembelajaran secara klasikal maupun mandiri.
3. Game edukasi tersebut dikembangkan dengan program *Unity game engine*, sebuah software pembuat *game*.
4. Game edukasi tersebut mencakup materi pembelajaran cerpen untuk kelas IX SMP, yaitu mencakup standar kompetensi membaca di semester gasal.

## **H. Batasan Istilah**

Istilah-istilah operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah menciptakan sesuatu yang baru atau mengembangkan konsep yang telah ada menjadi lebih baik dengan inovasi.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, secara lebih khusus materi pembelajaran kepada peserta didik agar menambah minat, motivasi, dan kemauan belajar.

## 3. Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang berupaya menemukan berbagai informasi yang terdapat pada tulisan.

## 4. Cerpen

Salah satu jenis karya sastra yang panjangnya sekitar 5000 kata dengan menghadirkan sebuah konflik utama sehingga memberikan efek tunggal pada pikiran pembaca.

## 5. Permainan Intruksional

Permainan instruksional adalah salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer yang memiliki karakteristik kompetisi, terdapat aturan, tantangan, hiburan, serta menyenangkan.

## 6. Monopoli

Monopoli adalah sebuah permainan menggunakan papan yang bertujuan menguasai semua petak (kotak), mengumpulkan poin dan menguasai seluruh fitur dalam permainan.

## 7. Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak dengan menggabungkan *link* dan *tool*



yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

8. *Software Unity Game Engine*

*Unity* adalah sebuah nama aplikasi pembuat *game* (*game engine*) yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah *game* berbasis komputer secara gratis maupun berbayar.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011: 2). Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Selain itu, Gagne (via Indriana, 2011: 14) menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Miarso menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup bahan-bahan tradisional seperti papan tulis, buku pegangan, bagan *slide*, OHP, objek-objek nyata, rekaman atau film. Selain itu bisa juga memanfaatkan teknologi mutakhir seperti komputer, DVD, CD- room, internet, dan penggunaan fasilitas konferensi video secara interaktif.

Berdasarkan paparan tersebut, apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Secara implisit, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan berbagai pengertian media di atas, maka dapat secara umum dapat ditegaskan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, secara lebih khusus materi pembelajaran kepada peserta didik agar menambah minat, motivasi, dan kemauan belajar. Media pembelajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pembelajaran secara maksimal, efektif, serta efisien.

## **2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Seiring dengan perkembangan teknologi, percetakan, behaviorisme, komunikasi, dan lajunya perkembangan teknologi elektronik, maka media dalam perkembangannya tampil dalam beragam jenis dan format. Media dapat berupa modul cetak, film, televisi, komputer, internet, film slide, video, VCD, DVD, program radio, LCD, dan sebagainya. Oleh karena itu, perlu adanya klasifikasi

terhadap alat-alat tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Berikut adalah pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran (Sanaky, 2013: 46).

a. Media pembelajaran dilihat dari sisi aspek bentuk fisik, dengan membagi jenis dan karakteristiknya sebagai berikut.

- 1) media elektronik berupa televisi, film, radio, *slide*, video, VCD, DVD, LCD, komputer, internet dan sebagainya,
- 2) media non-elektronik seperti buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, dan alat peraga.

b. Media pembelajaran dilihat dari aspek panca indera dibagi menjadi tiga sebagai berikut.

- 1) media audio (dengar),
- 2) media audio visual (melihat), termasuk media grafis,
- 3) media audio-visual (dengar-melihat).

c. Media pembelajaran dilihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut.

- 1) Alat Perangkat Keras (*hardware*) sebagai sarana yang menampilkan pesan
- 2) Perangkat Lunak (*software*), sebagai pesan atau informasi.

### **3. Dasar Pemilihan Media Pembelajaran**

Dasar atau kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut (Arsyad, 2011: 75).

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses proses pembelajarn secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan padakelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak semua media sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus memenuhi kriteria pemilihan media di atas agar

penggunaan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat. Menurut Hamalik (via Arsyad, 2011: 15), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Selanjutnya Sudjana dan Rivai (via Arsyad, 2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

## 5. Pengembangan Media Berbasis Komputer

Selain digunakan untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan besar dan kecil, komputer juga digunakan di sekolah-sekolah. Di negara maju misalnya Amerika Serikat, komputer sudah digunakan sejak tahun 1980-an dan kini di setiap sekolah, komputer sudah menjadi barang yang lumrah digunakan.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan software komputer berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Robert Heinich, Molenda, dan James D. Russel (via Rusman dkk, 2012: 97) yang mengatakan bahwa sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, dan inilah yang disebut pembelajaran berbasis komputer.

Terdapat beberapa prinsip-prinsip pembelajaran berbasis komputer diantaranya adalah sebagai berikut (via Rusman dkk, 2012: 98).

- a. berorientasi pada tujuan pembelajaran
- b. berorientasi pada pembelajaran individual
- c. berorientasi pada pembelajaran mandiri
- d. berorientasi pada pembelajaran tuntas

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (Computer Assisted Instruction – CAI, atau Computer Assisted Learning – CAL). Dilihat dari situasi belajar, CAI bisa berbentuk

*tutorial, drills and practice*, simulasi, dan permainan (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 106).

Kemampuan elektronika semakin besar, hal ini ditampilkan melalui bentuk informasi grafis, video, animasi, diagram, suara, dan sebagainya. Kemampuan ini dapat menghasilkan mutu yang baik dalam proses pembuatan media pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis komputer adalah permainan. Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya (Arsyad, 2011: 162).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peran komputer dalam pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang penting. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang tidak bisa dipungkiri berjalan semakin pesat, dan kondisi ini dapat dimanfaatkan secara positif dalam proses pendidikan. Khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Kemampuan komputer yang canggih dengan beragam aplikasi, dapat mempermudah penggunaan media pembelajaran serta memberikan banyak pilihan mengenai jenis media yang akan digunakan secara inovatif.

## **B. Permainan Instruksional Monopoli**

Permainan instruksional atau *instructional games* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan permainan instruksional (via Rusman dkk, 2012: 123) adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk



permainan yang mendidik. Permainan instruksional tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Permainan instruksional dapat terlihat dengan mengenali pola pembelajaran yang dirancang sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan.

### **1. Karakteristik Permainan Instruksional**

Terdapat beberapa tahapan yang harus ditempuh dalam pembuatan permainan instruksional sebagai model pembelajaran adalah sebagai berikut (via Rusman dkk, 2012: 122).

- 1) Tujuan, setiap permainan harus memiliki tujuan, yaitu tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pada beberapa permainan instruksional tujuan diidentikkan dengan pencapaian skor yang diharapkan.
- 2) Aturan, yaitu penetapan setiap tindakan yang dapat dilakukan dan yang tidak dapat dilakukan oleh pemain.
- 3) Kompetisi, seperti menyerang lawan, melawan diri sendiri, melawan kesempatan atau waktu yang ditetapkan.
- 4) Tantangan, yaitu menyediakan beberapa tantangan.
- 5) Khayalan, permainan sering bergantung pada pengembangan imajinasi untuk memberikan motivasi kepada pemain.
- 6) Keamanan, permainan menyediakan jalan yang aman untuk menghadapi bahaya nyata seperti permainan peperangan.

- 7) Hiburan, hampir semua permainan untuk menghibur, akan tetapi permainan dalam pembelajaran berfungsi sebagai penumbuh motivasi.

## **2. Tujuan Permainan Instruksional**

Kegiatan belajar melalui permainan tampaknya semakin populer karena beragam keunggulan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Motivasi dalam belajar memiliki peran yang penting karena menyangkut keberhasilan proses pembelajaran. Permainan instruksional merupakan alternatif yang menarik untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Selain tujuan permainan ini digunakan untuk membelajarkan siswa, permainan juga dapat digunakan untuk memperoleh beragam informasi seperti fakta, prinsip, proses, struktur, dan sistem yang dinamis, kemampuan dalam hal memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, kemampuan sosial seperti berkomunikasi, sikap, etika, dan berbagai kemampuan insidental, seperti berkompetisi yang alami, bagaimana siswa bekerja sama, dan aturan-aturan yang harus ditaati dalam membina disiplin siswa (Rusman dkk, 2012: 123)

Melalui permainan, terkadang siswa tidak menyadari bahwa sebenarnya sedang melakukan pembelajaran yang lebih kompleks. Secara tidak sadar, mereka mempelajari materi pembelajaran sekaligus berlatih untuk berkompetisi, berproses dan mendisiplinkan diri.

### 3. Komponen Permainan Instruksional

Permainan instruksional dibagi kedalam tiga komponen sebagai berikut (Rusman, 2012: 123).

#### a. Pendahuluan (*introduction*)

Tujuan pendahuluan adalah untuk menetapkan tahapan dari permainan dan menjamin siswa akan mengerti apa yang harus dilakukan. Jika dalam pembukaan kurang menarik, maka akan kehilangan tujuan pembelajarannya. Di dalam pembukaan, biasanya terdapat judul, aturan, petunjuk bermain, dan pilihan permainan.

#### b. Bentuk permainan Instruksional (*body of instructional games*)

Pada bagian ini meliputi skenario, tingkatan permainan, pelaku permainan, aturan permainan, tantangan dalam mencapai tujuan, rasa ingin tahu, kompetisi positif, hubungan bermakna antara pemain dan pembelajaran, kemampuan melawan kesempatan, menang atau kalah, pilihan permainan, alur, atau langkah-langkah yang harus dilakukan, pergantian, tipe kegiatan, dan interaksi dalam bermain.

#### c. Penutup (*closing*)

Dalam menutup permainan yang harus diperhatikan adalah memberi tahu siapa pemenangnya dengan memberikan skor terbaik, memeberikan penghargaan (*reward*) baik berupa benda seperti uang, makanan, atau permainan secara cuma-cuma, menyediakan informasi terutama dengan *feedback* untuk pemain dalam meningkatkan permainan dalam penampilan individual, dan terakhir penutup.

Jika ketiga komponen tersebut dipenuhi dalam sebuah permainan instruksional, maka permainan tersebut menjadi lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

#### **4. Kriteria Permainan Instruksional yang Baik**

Tidak semua permainan instruksional dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sesuai dengan karakter siswa. Guru harus dapat memilih permainan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Roblyger (2006: 93) menyebutkan tiga kriteria memilih permainan instruksional yang baik sebagai berikut.

##### **a. Format Permainan yang Menarik**

Malone (via Roblyger, 2006: 93) mengamati tentang hal-hal yang menyenangkan, yang mampu mengangkat minat siswa dalam belajar, ia mengemukakan bahwa sebuah permainan yang tepat adalah permainan yang mengandung unsur petualangan. Hal tersebut disebabkan tingkat kompleksitas yang terdapat dalam permainan yang mengandung unsur petualangan berpengaruh pada kemampuan siswa.

##### **b. Nilai Instruksional**

Guru harus memeriksa permainan instruksional secara hati-hati untuk memilih kualitas permainan instruksional tersebut, sehingga dapat efektif apabila dijadikan sebagai alat pendidikan dan motivasi.

##### **c. Meminimalkan Kekerasan**

Pada umumnya, anak laki-laki menyukai permainan jenis ini, akan tetapi hal tersebut dapat menimbulkan dampak negatif. Hal tersebut dikhawatirkan bahwa siswa

laki-laki akan meniru adegan-adegan yang ada di dalam permainan, dan terkadang anak perempuan dijadikan sasaran kekerasan.

Berdasarkan ketiga kriteria pemilihan permainan instruksional di atas, guru harus mampu memilih permainan instruksional yang sesuai dengan karakter siswa, tujuan pembelajaran, dan kualitas permainan. Jika pemilihan permainan ini dilakukan secara teliti, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

### **5. Permainan Monopoli**

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang terkenal, bahkan hampir di seluruh dunia. Permainan monopoli dahulu dikenal dengan sebutan *Auction Monopoly* yang kemudian di singkat menjadi Monopoli. Secara perlahan permainan ini mulai dipelajari oleh Charles Darrow yang akhirnya dipatenkan dan di jual kepada Parker Brothers sebagai penemunya sendiri. Akhirnya, Parker Brothers mulai memproduksi mainan Monopoli secara luas pada 5 November 1935 (Aulia, melalui [www.bglconline.com](http://www.bglconline.com))

Permainan monopoli merupakan sebuah permainan menggunakan papan yang bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, permainan monopoli banyak diadaptasi dan digunakan untuk berbagai tujuan. Jika pada awalnya

permainan monopoli digunakan untuk mempelajari prinsip-prinsip ekonomi, maka adaptasi dari permainan ini juga dapat digunakan untuk mempelajari sebuah materi, khususnya materi pembelajaran. Permainan monopoli ini dapat digunakan sebagai game edukasi yang memuat materi pembelajaran tanpa meninggalkan unsur permainan yang menyenangkan.

Permainan monopoli yang berwujud *game* edukasi dapat digunakan sebagai sebuah media pembelajaran dengan modifikasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Materi pembelajaran dapat disajikan melalui kotak-kotak monopoli beserta soal evaluasi. Sebagai penghargaan, pemain dapat mengumpulkan poin yang dapat ditukar dengan *reward* yang telah tersedia. Permainan monopoli ini tidak hanya dapat digunakan sebagai hiburan semata, akan tetapi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif jika dimodifikasi secara tepat.

## **C. Pembelajaran Berbasis Multimedia**

### **1. Konsep Multimedia**

Berbagai konsep mengenai multimedia berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, serta *software* pendukungnya. Menurut sudut pandang ahli media, sebelum berkembangnya dunia TIK, multimedia dipandang sebagai suatu pemanfaatan banyak media yang digunakan dalam suatu proses interaksi penyampaian pesan kepada penerima pesan, salah satunya dalam konteks pembelajaran antara guru dan peserta didik (Darmawan, 2012: 31).

Menurut Hofstetter, (via Rusman ddk, 2012: 296) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Sedangkan Robin dan Linda (2001), menyebutkan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

Multimedia meliputi sejumlah komponen yaitu: (1) harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita, (2) harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi, (3) harus ada alat navigasi yang memandu menjelajah jaringan informasi yang saling tergabung, (4) multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan dan informasi dan ide kita sendiri, Hofstetter (via Suyanto, 2003: 21)

Berdasarkan pemaparan para ahli mengenai konsep multimedia, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah media pembelajaran yang menggunakan komputer dalam menyampaikan materi pembelajaran, dapat berupa teks, grafik, audio, dan video yang dapat digunakan secara klasikal maupun mandiri.

## 2. Kategori Multimedia

Menurut Daryanto (2010: 51), multimedia terbagi menjadi dua kategori sebagai berikut.

### 1. Multimedia Linier

Suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan, contohnya TV dan film).

### 2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Berikutnya, Daryanto (2010: 53-54) menyatakan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran haruslah memenuhi kriteria di bawah ini.

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Apabila pembelajaran berbasis multimedia dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi guru



dan siswa. Secara umum dapat diperoleh manfaat pembelajaran akan lebih menarik, inovatif, dan menyenangkan.

## **D. Membaca Cerpen**

### **1. Pengertian Cerpen**

Di dalam dunia cipta sastra dikenal jenis puisi, drama, dan naratif (yang meliputi novel atau roman dan cerita pendek, serta novelet) yang sebelumnya hanya dikenal jenis drama dan cerita. (Wiyatmi, 2009: 27). Cerpen juga merupakan jenis fiksi. Menurut Edgar Allan Poe (via Nurgiyantoro, 2012: 10), cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam, suatu hal yang sekiranya tidak mungkin dilakukan untuk sebuah novel. Walaupun sama-sama pendek, panjang cerpen itu sendiri bervariasi. Terdapat cerpen yang pendek (*short short story*), bahkan mungkin pendek sekali, berkisar 500-an kata. Terdapat pula cerpen yang panjangnya cukupan (*middle short story*), serta cerpen yang panjang (*long short story*) yang terdiri dari puluhan (atau bahkan beberapa puluh) ribu kata (Nurgiyantoro, 2012:10).

Plot cerpen umumnya tunggal, hanya terdiri dari satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir (bukan selesai, sebab banyak cerpen, juga novel, yang tidak berisi penyelesaian yang jelas, penyelesaian diserahkan kepada interpretasi pembaca), begitu pula dengan tema cerpen yang hanya berisi satu tema (Nurgiyantoro, 2012: 13). Ciri khas cerpen adalah kemampuannya mengemukakan lebih banyak ( secara implisit dari sekedar apa yang diceritakan).

## **2. Ciri-ciri Cerita Pendek**

Menurut Purba (2012: 52) berdasarkan pengertian cerita pendek yang sederhana dan luas secara umum dapat dikemukakan ciri - ciri cerita pendek adalah sebagai berikut.

- a. Singkat, padu, dan ringkas
- b. Jumlah dan pengembangan pelaku terbatas
- c. Bahasa tajam, sugestif, dan menarik perhatian
- d. Memberikan efek tunggal dalam pikiran pembaca
- e. Cerita hanya berpusat pada satu peristiwa atau konflik pokok

Berdasarkan ciri-ciri cerpen di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen secara garis besar merupakan sebuah cerita yang biasanya terdiri tidak lebih dari 10.000 kata dan memiliki satu peristiwa utama yang menguasai jalannya cerita sehingga memberikan efek tunggal.

## **3. Unsur-unsur Pembangun Cerpen**

Unsur-unsur pembangun cerpen terdiri dari unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra (Nurgiyantoro, 2012: 23).

Unsur-unsur intrinsik cerpen memiliki fungsi membangun suatu karya sastra, khususnya cerpen mejadi sebuah karya yang utuh. Berikut adalah unsur-unsur

pembangun fiksi, termasuk di dalamnya cerpen menurut Stanton (via Wiyatmi, 2009: 30).

#### **a. Tokoh**

Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi (cerpen). Tokoh merupakan ciptaan pengarang, meskipun dapat juga merupakan gambaran dari orang-orang yang hidup di alam nyata. Oleh karena itu, dalam sebuah fiksi, tokoh hendaknya dihadirkan secara alamiah.

Selain tokoh, Nurgiantoro (2012: 166) juga menjelaskan mengenai penokohan yang memiliki pengertian lebih luas daripada tokoh dan perwatakan. Penokohan juga mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menyaran pada teknik pewujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita.

#### **b. Alur**

Alur adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas. Menurut Sayuti (2000: 33), secara garis besar alur (plot) dibagi dalam tiga bagian, yaitu awal, tengah, dan akhir. Bagian awal berisi eksposisi yang mengandung instabilitas dan konflik. Bagian tengah mengandung klimaks yang merupakan puncak konflik. Bagian akhir mengandung *denouement* (penyelesaian atau pemecahan).

#### **c. Latar (*setting*)**

Dalam fiksi termasuk di dalamnya cerpen, latar dibedakan menjadi tiga macam, yaitu latar tempat, waktu, dan sosial. Latar tempat berkaitan dengan masalah

geografis. Di lokasi dimana peristiwa terjadi. Latar waktu berkaitan dengan masalah waktu, hari, jam, maupun historis. Latar sosial berkaitan dengan kehidupan masyarakat (Sayuti, 2000: 126).

#### **d. Judul**

Judul merupakan hal pertama yang paling mudah dikenal oleh pembaca karena sampai saat ini tidak ada karya yang tanpa judul. Judul sering kali mengacu pada tokoh, latar, tema, maupun kombinasi dari beberapa unsur tersebut.

#### **e. Sudut Pandang (*point of view*)**

Sudut pandang atau *point of view* mempermasalahkan siapa yang bercerita. Sudut pandang dibedakan menjadi sudut pandang orang pertama dan orang ketiga. Masing-masing sudut pandang tersebut dibedakan lagi sebagai berikut.

1. Sudut pandang *first person central* atau akuan sertaan.

Pada sudut pandang ini cerita disampaikan oleh tokoh utama, karena cerita dilihat dari sudut pandangnya, maka dia memakai kata ganti aku.

2. Sudut pandang *first person peripheral* atau akuan taksertaan

Sudut pandang ini terjadi ketika pencerita adalah tokoh pembantu yang hanya muncul di awal dan akhir cerita.

3. Sudut pandang *third person omniscient* atau diaan mahatahu

Pencerita berada di luar dan menjadi pengamat yang mengetahui banyak hal tentang tokoh-tokoh lain.

4. Sudut pandang *third person limited* atau diaan terbatas

Dalam sudut pandang ini, pencerita hanya tahu dan menceritakan tokoh yang menjadi tumpuan cerita saja. Penggunaan sudut pandang ini sangat jarang ditemui karena detil tokoh yang terbatas, cerita menjadi tidak hidup.

#### **f. Gaya dan Nada**

Gaya (gaya bahasa) merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat).

#### **g. Tema**

Tema merupakan makna cerita. Tema pada dasarnya merupakan sejenis komentar terhadap subjek atau pokok masalah, baik secara eksplisit maupun implisit. Di dalam tema terkandung sikap pengarang terhadap subjek atau pokok cerita. Tema memiliki fungsi untuk menyatukan unsur-unsur lainnya. Di samping itu, juga berfungsi untuk melayani visi atau response pengarang terhadap pengalaman dan hubungan totalnya dengan jagad raya (Sayuti, 2000: 187)

### **4. Konsep Membaca**

Membaca merupakan kegiatan yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat pada tulisan. Menurut Tarigan (2013: 7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan agar terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan

dapat diketahui. Di dalam hal ini, membaca adalah suatu usaha menelusuri makna yang ada dalam tulisan.

Di sekolah, pembelajaran membaca perlu difokuskan pada aspek kemampuan memahami isi bacaan. Oleh sebab itu, siswa perlu dilatih secara intensif untuk memahami sebuah teks bacaan. Hal ini berarti siswa bukan menghafal isi bacaan tersebut, melainkan memahami isi bacaan. Uji keterampilan membaca, sebaiknya ujian tersebut lebih ditekankan pada kemampuan memahami isi bacaan, yaitu sebagai berikut (Dalman, 2013: 9).

1. memahami makna kata-kata yang dibaca;
2. memahami makna istilah-istilah di dalam konteks kalimat;
3. memahami inti sebuah kalimat yang dibaca;
4. memahami ide, pokok pikiran, atau tema dari suatu paragraph yang dibaca;
5. menangkap dan memahami beberapa pokok pikiran dari suatu wacana yang dibaca, dan menarik kesimpulan dari suatu wacana yang dibaca;
6. membuat rangkuman isi bacaan secara tertulis dengan menggunakan bahasa sendiri;
7. menyampaikan hasil pemahaman isi bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri di depan kelas.

Pembelajaran cerpen merupakan salah satu materi Bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran cerpen tergabung dalam aspek keterampilan membaca dan menulis kelas IX SMP semester gasal. Pengembangan ini akan memfokuskan pada

keterampilan membaca cerpen. Dalam standar kompetensi membaca, siswa harus mampu memahami wacana sastra melalui kegiatan membaca buku kumpulan cerita pendek (cerpen). Kompetensi dasar membaca cerpen adalah menemukan tema, latar, dan penokohan, pada cerpen-cerpen dalam satu kumpulan cerpen, dan menganalisis nilai-nilai kehidupan pada cerpen-cerpen dalam satu buku kumpulan cerpen. Media pengembangan ini akan mengembangkan permainan dalam aspek keterampilan membaca cerpen tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan.

Pemilihan media permainan instruksional monopoli cerpen merupakan media yang di dalamnya terkandung tahapan proses membaca yang dilakukan secara menarik dan menyenangkan.

Membaca dapat pula dikatakan sebagai proses mendapat informasi atau pesan yang disampaikan oleh penulis dengan cara memahami lambang, tanda atau tulisan yang bermakna. Menurut Dalman (2013: 93) proses membaca terdiri atas beberapa tahap berikut yang dapat difasilitasi menggunakan permainan instruksional monopoli cerpen.

#### 1) Membaca sebagai Proses Psikologis

Membaca sebagai proses psikologis adalah bahwasanya kesiapan dan kemampuan membaca seseorang itu dapat dipengaruhi serta berkaitan erat dengan faktor-faktor yang bersifat psikis seperti motivasi, minat, latar belakang, sosial ekonomi, serta tingkat pengembangan dirinya, seperti intelegensi dan usia (*mental age*).

Dalam permainan instruksional monopoli cerpen, pengguna media dapat didorong dari segi psikis untuk membaca seperti peningkatan motivasi, dan minat. Setiap permainan memiliki target yang harus ditakhlukkan seperti halnya permainan monopoli. Pemain harus mengumpulkan poin dengan jumlah banyak agar bisa menikmati *item* yang sudah disediakan. Target ini dapat meningkatkan motivasi dan minat pengguna media dalam membaca cerpen.

## 2) Membaca sebagai Proses Sensoris

Membaca merupakan proses sensoris, yakni dimulai dari melihat (bagi mereka yang normal), stimulus masuk lewat indra penglihatan mata. Hal ini menunjukkan kemampuan yang secara umum disebut membaca. Semakin baik stimulus seseorang untuk membaca, maka semakin baik pula proses perseptualnya sehingga mampu memahami isi bacaan dengan baik.

Pada permainan instruksional monopoli, desain tampilan papan monopoli dan berbagai fitur yang disediakan dibuat semenarik mungkin sehingga stimulus awal yang diberikan dapat optimal. Stimulus pada kegiatan membaca ini juga dapat berwujud tampilan, animasi, maupun gambar yang membingkai bacaan dengan maenarik, sehingga proses perseptualnya semakin baik yang berpengaruh pada pemahaman bacaan. Selain itu, komponen utama membaca, yaitu bacaan berupa cerpen dibuat dengan jelas dan ukuran huruf yang disesuaikan agar pembaca dapat menikmati dengan baik, dan mendapat stimulus yang maksimal melalui permainan ini.



### 3) Membaca sebagai Proses Perseptual

Proses perseptual dalam membaca mempunyai kaitan yang erat dalam proses sensoris. Vernon (via Dalman, 2013: 93) memberikan penjelasan proses perseptual dalam membaca itu terdiri dari empat bagian diantaranya sebagai berikut.

- a. Kesadaran akan rangsangan visual.
- b. Kesadaran akan persamaan pokok untuk mengadakan klasifikasi umum kata-kata.
- c. Klasifikasi lambang-lambang untuk kata-kata yang ada di dalam kelas yang umum.
- d. Identifikasi kata-kata yang dilakukan dengan jalan menyebutnya.

Secara umum, keempat bagian dari proses perseptual membaca ada dalam permainan instruksional monopoli melalui kegiatan membaca dan memahami materi, menguji pemahaman akan materi melalui membaca soal dan melakukan reaksi, serta menikmati karya sastra yang disajikan pada fitur monopoli cerpen.

Berdasarkan uraian proses membaca beserta kaitannya dengan permainan instruksional monopoli cerpen, maka dapat dilihat bahwa permainan ini sesuai untuk keterampilan membaca. Kelebihan permainan ini digunakan untuk kegiatan membaca adalah memberikan stimulus, motivasi dan minat yang baik agar membaca merupakan hal yang menyenangkan.

## 5. Tes Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca siswa dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami informasi yang disampaikan melalui sarana tulis (Nurgiyantoro, 2011: 371). Jadi, tes kemampuan siswa dimaksudkan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam memahami informasi yang terdapat dalam wacana.

Lebih lanjut Supriyono (2009: 1) mengukur tingkat kemampuan membaca dengan menggunakan taksonomi Barrett. Taksonomi Barrett adalah taksonomi membaca yang mengandung dimensi kognitif dan afektif yang dikembangkan oleh Thomas C. Barrett pada tahun 1968. Berdasarkan taksonomi Barrett tingkat pemahaman bacaan diklasifikasikan menjadi lima, yaitu pemahaman literal, mereorganisasi, pemahaman inferensial, evaluasi, dan apresiasi.

### 1) Pemahaman Literal

Pada tahap pemahaman literal ini siswa dituntut untuk dapat memahami ide atau informasi yang dengan jelas surat di dalam bacaan atau wacana. Pemahaman literal dapat dikembangkan dengan cara memfasilitasi siswa untuk mengenali fakta dan kejadian dengan mengidentifikasi fakta-fakta, menemukan ide utama dari bacaan atau wacana.

### 2) Mereorganisasi

Pada tahap mereorganisasi siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman makna wacana dengan menganalisis, mensintesis, dan mereorganisasikan pikiran yang dikemukakan secara tersurat dalam wacana.

### 3) Pemahaman Inferensial

Dalam tahap pemahaman inferensial siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman terhadap ide atau gagasan penulis yang dinyatakan secara tersirat. Pada komprehensi ini pembaca melakukan penafsiran terhadap wacana.

### 4) Evaluasi

Dalam tahap evaluasi siswa diharapkan mampu memberikan penilaian dan pendapat tentang isi wacana dan dengan menggunakan pengalaman, pengetahuan, kriteria, dan nilai-nilai yang dimiliki siswa maupun menggunakan sumber-sumber lain.

### 5) Apresiasi

Pada tahap ini siswa diharapkan mampu melakukan apresiasi terhadap maksud penulis dalam wacana secara emosi, sensitif terhadap estetika, dan memberikan reaksi terhadap nilai-nilai wacana dalam elemen psikologis dan artistik.

## ***E. Software Unity Game Engine***

*Game engine* adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat sebuah game. Sebuah *game engine* biasanya dibangun dengan mengenkapsulasi beberapa fungsi standar yang umum digunakan dalam pembuatan sebuah game. Misalnya fungsi *rendering*, pemanggilan suara, *network*, atau pembuatan partikel untuk *special effect*. Sebagian besar game engine umumnya berupa *library* atau sekumpulan fungsi-fungsi yang penggunaannya dipadukan dengan bahasa pemrograman, Roedavan (2014: 1).

Salah satu *game engine* yang cukup populer adalah *Unity*. *Unity Technologies* dibangun di tahun 2004 oleh David Helgason, Nicholas Francis, dan Joachimm Ante. *Game engine* ini dibangun atas dasar kepedulian mereka terhadap *indie developer* yang tidak bisa membeli *game engine* karena terlalu mahal. Fokus perusahaan ini adalah membuat sebuah perangkat lunak yang bisa digunakan oleh semua orang, khususnya untuk membangun sebuah game. Di tahun 2009, *Unity* diluncurkan secara gratis dan di April 2012, *Unity* mencapai popularitas tertinggi dengan lebih dari 1 juta *developer* terdaftar di seluruh dunia. Berikut adalah beberapa jendela kerja dari *Unity game engine*.

### 1. *Interface Unity*

Berikut adalah tampilan awal *Unity*. Secara *default* terdapat tiga tab di sebelah kiri yaitu *scene*, *game*, *project* dan *inspector*. Bagian-bagian ini memiliki fungsi masing-masing dalam pembuatan dasar *game*.

### 2. *Project View*

Setiap proyek *Unity* berisi *folder asset*. Isi folder disajikan dalam *project view*, tempat menyimpan semua *asset* dalam permainan seperti *script*, model 3D, tekstur dan *file audio*.

### 3. *Build Settings*

Bagian ini berfungsi untuk melihat permainan yang telah dibuat dan bagaimana menjalankannya di luar *editor*. Di bagian ini akan muncul daftar *edit* dari adegan yang akan disertakan saat membuat permainan.

## **F. Komponen Materi dan Media dalam Validasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, secara lebih khusus materi pembelajaran agar menarik minat dan motivasi siswa. Di dalam sebuah media pembelajaran, komponen penting yang harus terdapat di dalamnya adalah materi dan pemrograman media yang bertujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menarik. Agar penyusunan materi dan pemrograman media sesuai dengan tujuan, maka diperlukan adanya validasi atau evaluasi terhadap komponen tersebut. Berikut adalah komponen-komponen validasi materi dan media dalam sebuah program media pembelajaran.

### **1. Komponen Materi Media Pembelajaran**

Materi dalam sebuah media pembelajaran berperan penting untuk menentukan tujuan dibuatnya suatu media. Materi diperlukan sebagai sarana menyampaikan pesan-pesan pembelajaran pada pengguna media. Agar materi tersusun dengan baik, maka diperlukan adanya validasi materi oleh ahli. Validasi media dalam penelitian ini mengadaptasi instrumen penilaian buku teks dari Badan Standar Nasional pendidikan (BSNP) tahun 2014. Di dalam panduan instrumen penilaian tersebut, dapat diketahui aspek dan sub komponen materi yang harus terdapat dalam sebuah media pembelajaran. Berikut adalah sub komponen validasi materi yang dinilai.

- a. Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK-KD)
- b. Keakuratan materi

- c. Pendukung materi pembelajaran
- d. Teknik penyajian materi
- e. Penyajian pembelajaran
- f. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik
- g. Bahasa komunikatif

## **2. Komponen Media Pembelajaran**

Pemrograman dalam media pembelajaran juga memiliki peranan yang penting. Penyusunan media yang dilakukan dengan baik akan semakin meningkatkan minat, ketertarikan dan motivasi siswa untuk belajar. Di dalam sebuah media pembelajaran validasi terhadap media perlu dilakukan oleh ahli agar media memenuhi standar kelayakan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Validasi media dalam media ini mengacu pada komponen-komponen multimedia yang harus dinilai menurut Munir (2013: 16). Komponen multimedia tersebut kemudian dibagi menjadi sub komponen sebagai berikut.

- a. Desain tampilan yang meliputi proporsi layar, kualitas teks, kualitas audio dan kualitas navigasi.
- b. Pemrograman media yang meliputi tingkat interaktivitas media, dan kemudahan penggunaan media.

### **G. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Pertama, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian *Pengembangan Media Permainan Instruksional Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Kelas VII Kurikulum 2013* oleh Rospita Nur Fauziah Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2010). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak, baik dari ketiga aspek materi, maupun keempat aspek dari segi media. Ketiga aspek dari segi materi adalah aspek kualitas pembelajaran berkategori baik dengan rerata 3,11 (tingkat kelayakan 80%), aspek penyajian materi pembelajaran berkategori baik dengan nilai rerata 3,28 (tingkat kelayakan 81%), dan aspek pembelajaran materi berkategori baik dengan rerata 3,22 (tingkat kelayakan 81%). Keempat aspek dari segi media adalah aspek materi pembelajaran berkategori baik dengan nilai rerata 3,4 (tingkat kelayakan 84,3%), aspek manfaat berkategori sangat baik dengan nilai rerata 4 (tingkat kelayakan 100%), aspek desain tampilan berkategori baik dengan nilai rerata 3,4 (tingkat kelayakan 84,1), dan aspek pengoperasian berkategori sangat baik dengan nilai rerata 3,5 (tingkat kelayakan 87,5).

Penelitian yang dilakukan Rospita relevan dengan penelitian pengembangan ini. Persamaan penelitian terletak pada metode yang digunakan, yakni *Research and Development (R&D)* dan objek yang diteliti adalah media pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada variabel terikat dan variabel bebas yang digunakan. Variabel

terikat yang digunakan dalam penelitian Rospita adalah menulis cerita pendek, sedangkan penelitian ini membaca cerpen. Variabel bebas yang digunakan Rospita adalah *Adobe Flash*, sedangkan dalam penelitian ini *Unity Game Engine*.

Kedua, penelitian pengembangan yang dilakukan Dea Aransa, Sudarmin, dan Stephani Diah dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi media pembelajaran monopoli IPA menunjukkan bahwa penilaian pakar materi memperoleh persentase sebesar 89,58% dengan kriteria sangat layak, penilaian pakar media memperoleh persentase sebesar 84,09% dengan kriteria layak. Secara keseluruhan, media pembelajaran monopoli IPA ini telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPA di SMP kelas VII sebagaimana indikator-indikator pada aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan yang diajukan sesuai penilaian aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran yang telah dimodifikasi dari BSNP.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang dilakukan oleh Dea Aransa, dkk., relevan dengan penelitian ini. Persamaan kedua penelitian ini adalah metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dan objek yang diteliti adalah media pembelajaran. Selain itu, kedua penelitian ini mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Perbedaan keduanya adalah penelitian milik Dea Aransa, dkk menggunakan aplikasi bantuan seperti *Coreldraw Graphic Suite x4* yang digunakan untuk mendesain papan monopoli dan permainan dimainkan secara manual (non multimedia), sedangkan penelitian ini mengembangkan permainan



monopoli berbasis multimedia menggunakan aplikasi *Unity Game Engine*. Materi pelajaran yang digunakan dalam produk pengembangan ini juga berbeda. Dea Aransa, dkk menggunakan materi IPA tema Organisasi Kehidupan, sedangkan penelitian ini adalah bahasa Indonesia materi membaca cerpen.

## **H. Kerangka Pikir**

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dipaparkan, maka akan diadakan Pengembangan *Media Pembelajaran Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine*. Media ini dirancang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik sehingga diharapkan mampu memotivasi peserta didik agar dapat belajar lebih efektif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis multimedia yaitu: (1) belajar harus menyenangkan (menantang, fantasi, dan ingin tahu); (2) interaktifitas (dukungan komputer yang dinamis, dukungan sosial yang dinamis, aktif, dan *power*); dan (3) kesempatan berlatih yang dapat memotifasi, cocok, dan tersedia *feedback*.

Model pengembangan adalah model prosedural yang diadaptasi dari model pengembangan desain instruksional menurut Dick & Carey dan model penelitian pengembangan menurut Borg & Gall, dengan tahap-tahap pengembangan sebagai berikut.

### **1. Analisis Kebutuhan**

Dalam tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa melalui studi pustaka dan studi lapangan yang dilakukan dengan wawancara tiga orang guru SMP negeri, satu

orang guru SMP swasta, dan lima siswa SMP mengenai keadaan di lapangan dan kebutuhan media pembelajaran, khususnya media membaca cerpen. Selain itu, analisis kebutuhan dilakukan dengan kajian pustaka untuk memperkuat teori dan konsep mengenai media pembelajaran.

## 2. Desain produk

Desain produk yang dilakukan oleh peneliti diawali dari pembuatan *storyboard* permainan instruksional monopoli. *Storyboard* ini disesuaikan dengan kemudahan dan kebutuhan pemakai produk serta konsep game edukasi.

## 3. Produksi

Produksi produk dalam penelitian ini menggunakan *software unity game engine* yang memerlukan waktu yang cukup panjang. Proses produksi dilakukan dengan langkah-langkah pemrograman game seperti membuat dan mengumpulkan *asset*, penggunaan *algoritma* dan *coding* dalam pembuatan, serta *trial* hingga *finishing*.

## 4. Validasi

Dalam tahap ini produk penelitian akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru Bahasa Indonesia sebagai praktisi pendidikan. Validasi dapat dilakukan dalam beberapa tahap sesuai dengan kebutuhan hingga dinyatakan layak.

## 5. Revisi Produk

Dalam tahap ini peneliti merevisi produk yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru Bahasa Indonesia sebagai praktisi pendidikan. Revisi ini juga dilakukan dengan beberapa tahap sampai dinyatakan layak digunakan.

## 6. Uji Coba Terbatas

Uji coba dilaksanakan ketika produk dinyatakan layak oleh para ahli tanpa adanya revisi. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IX SMP sebanyak kurang lebih 30 siswa sebagai pengguna media. Setelah menggunakan media tersebut siswa memberikan penilaian terhadap produk.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau sering dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Gay, Mills, dan Airasian (via Emzir, 2013: 263), dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan dan menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk. Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran cerpen dengan permainan instruksional monopoli berbasis multimedia menggunakan *software Unity game engine* untuk kelas IX SMP.

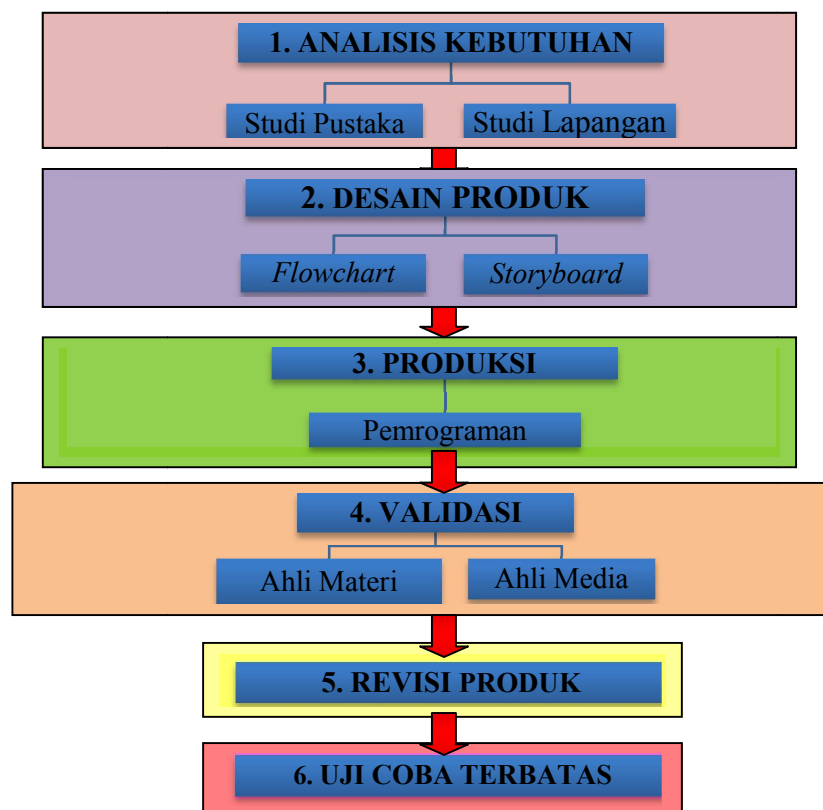
#### **B. Prosedur Penelitian**

Prosedur atau langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (via Emzir, 2013: 270-271) penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Informasi
3. Desain Produk

4. Validasi Desain
5. Perbaiki Desain
6. Uji Coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji Coba Pemakaian
9. Revisi Produk Tahap Akhir
10. Produksi Massal

Dari sepuluh langkah penelitian pengembangan di atas, penelitian ini memodifikasi langkah-langkah penelitian pengembangan tersebut menjadi enam langkah penelitian seperti yang tertera dalam bagan berikut.



**Gambar 1: Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran**

### **1. Analisis Kebutuhan**

Di dalam tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan siswa melalui studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat teori dan konsep mengenai media pembelajaran dan membaca cerpen.

Studi lapangan dilakukan dengan teknik wawancara. Wawancara dilakukan pada tiga orang guru bahasa Indonesia, yaitu dua guru di SMP negeri dan satu orang guru di SMP swasta. Selain itu, wawancara juga dilakukan pada lima siswa SMP untuk mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran, khususnya media membaca cerpen.

### **2. Desain produk**

Desain produk yang dilakukan oleh peneliti diawali dari pembuatan *storyboard* permainan instruksional monopoli. *Storyboard* ini disesuaikan dengan kemudahan dan kebutuhan pemakai produk serta konsep *game* edukasi.

### **3. Produksi**

Produksi produk dalam penelitian ini menggunakan *software unity game engine* yang memerlukan waktu yang cukup panjang. Proses produksi dilakukan dengan langkah-langkah pemrograman game seperti membuat dan mengumpulkan *asset*, penggunaan *algoritma* dan *coding* dalam pembuatan, serta *trial* hingga *finishing*.

#### **4. Validasi**

Dalam tahap ini produk penelitian akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dapat dilakukan dalam beberapa tahap sesuai dengan kebutuhan hingga dinyatakan layak.

#### **5. Revisi Produk**

Dalam tahap ini peneliti merevisi produk yang telah divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi. Revisi ini juga dilakukan dengan beberapa tahap sampai dinyatakan layak digunakan.

#### **6. Uji Coba Terbatas**

Uji coba dilaksanakan ketika produk dinyatakan layak oleh para ahli tanpa adanya revisi. Uji coba dilakukan pada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas IX SMP sebanyak 32 siswa sebagai pengguna media. Setelah menggunakan media tersebut, guru dan siswa memberikan penilaian terhadap produk.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian terhadap produk yang dihasilkan adalah narasumber validasi. Penilaian dilakukan dengan mengisi instrumen penilaian yang telah disediakan. Adapun ahli yang menjadi narasumber adalah satu orang dosen ahli materi, satu orang dosen ahli media, satu orang guru bahasa Indonesia, dan 32 siswa kelas IX SMP sebagai pengguna media.

#### **D. Jenis Data**

Data merupakan informasi yang berkaitan dengan keadaan, keterangan, dan atau ciri khas tentang suatu hal pada subjek penelitian yang dijadikan bahan analisis (Nurgiantoro dkk, 2012: 27). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Jenis data kuantitatif diperoleh melalui tahapan validasi produk yang diperoleh dengan pengisian angket penilaian. Angket merupakan serangkaian (daftar) pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada peserta didik (dalam penelitian: responden) mengenai masalah-masalah tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik (responden) tersebut (Nurgiantoro, 2012: 91).

Hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan asiswa sebagai pengguna media pada tahap validasi dan uji coba kemudian dikonversi menggunakan skala Likert, dengan rentang skor 1 sampai 5. Hasil konversi nilai akan menunjukkan kategori dari nilai validasi yang dihasilkan. Data hasil konversi tersebut juga akan menunjukkan tingkat kelayakan suatu produk pengembangan.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui validitas produk pengembangan yaitu metode kuesioner atau angket validasi. Pembuatan instrumen pengumpulan data tersebut sesuai dengan prosedur pembuatan instrumen. Menurut Suharshimi Arikunto (2006: 166), prosedur yang ditempuh dalam pengadaan instrumen yang baik adalah:



- a. Perencanaan, meliputi perumusan tujuan penelitian, menentukan variabel. Langkah ini meliputi pembuatan tabel spesifikasi.
- b. Penulisan butir soal, atau item kuesioner, dan penyusunan skala.
- c. Penyuntingan, yaitu melengkapi instrumen dengan pedoman mengerjakan, surat pengantar validasi dan hal-hal lain yang diperlukan.
- d. Evaluasi instrumen, yaitu dilakukan oleh dosen pembimbing penelitian atau dosen ahli evaluasi instrumen yang ditunjuk dosen pembimbing.
- e. Analisis hasil, analisis item, melihat pola jawaban peninjauan saran-saran, dan sebagainya.
- f. Mengadakan revisi terhadap item-item yang dirasa kurang baik, dengan mendasarkan diri pada data sewaktu evaluasi.

Selain mengikuti langkah-langkah penyusunan validasi di atas, instrumen validasi materi juga mengacu standar kelayakan bahan ajar dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), sedangkan instrumen validasi media mengacu pada komponen multimedia yang harus dinilai (Munir, 2013: 16). Lembar validasi yang disusun meliputi dua jenis sesuai peran dan posisi responden dalam penelitian pengembangan ini, yaitu ahli materi dan ahli media. Selanjutnya validasi juga dilakukan pada guru Bahasa Indonesia dan siswa sebagai pengguna produk. Angket validasi produk berisi penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini. Angket yang digunakan terdiri dari dua bagian, yaitu kolom *check list* meliputi daftar penilaian dan skala penilaiannya serta lembar

komentar, tanggapan, kritik dan saran dari validator. Masukan dari lembar validasi tersebut digunakan untuk melakukan analisis dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

Lembar validasi materi disusun meliputi tiga aspek yang masing-masing memiliki sub komponen yang lebih rinci. Tiga aspek tersebut adalah 1) aspek kelayakan isi, 2) aspek kelayakan penyajian, 3) aspek kelayakan bahasa. Selain itu, terdapat dua aspek penilaian media yaitu aspek tampilan dan pemrograman yang masing-masing memiliki sub komponen dan kriteria yang lebih rinci. Hal ini untuk menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dan mampu menambah motivasi siswa untuk belajar menggunakan berbagai sumber belajar, salah satunya menggunakan media pembelajaran permainan instruksional yang dikembangkan.

Skala pengukuran pada angket validasi produk pengembangan menggunakan skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Variabel penelitian yang diukur dengan skala Likert dijabarkan menjadi indikator variabel yang kemudian dijadikan sebagai titik tolak penyusun item-item instrumen, bisa berbentuk pernyataan atau pertanyaan. Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

#### **F. Uji Validasi Instrumen**

Sebelum digunakan untuk menguji kualitas produk, instrumen terlebih dahulu dilakukan uji validitas. Pengujian ini dilakukan agar instrumen dapat mengukur aspek

yang harus diukur secara tepat. Untuk memperoleh informasi tentang validitas instrumen, butir-butir instrumen diserahkan kepada ahli/ pakar yang dipandang sesuai untuk memberikan penilaian (*expert judgment*) terhadap aspek-aspek yang tercantum pada instrumen. Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli bidang sastra, Ibu Kusmarwanti, M.Pd. M.A., yang merupakan salah satu dosen di Prodi Sastra Indonesia. Validasi media dilakukan oleh ahli bidang media pembelajaran, Ibu Suyantiningsih, M.Ed. Saat ini beliau merupakan salah satu dosen di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan. Validasi materi II dilakukan oleh guru bahasa Indonesia Kelas IX SMP Negeri 3 Jetis sebagai narasumber materi II, Ibu Suprihatin, S.Pd.

### G. Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Pada tahap akhir pengembangan dalam penelitian ini adalah uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen penelitian berupa lembar evaluasi/angket digunakan untuk mengumpulkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan untuk validasi instrumen.

**Tabel 1: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Materi**

I. ASPEK KELAYAKAN ISI	
Sub Komponen	Kriteria
A. Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1. Kesesuaian tujuan dengan indikator 2. Ketepatan materi cerpen 3. Kesesuaian materi dengan rumusan SK-KD 4. Ketepatan pemilihan gambar dan contoh cerpen 5. Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa

B. Keakuratan Materi	6. Kemenarikan judul cerpen 7. Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa 8. Kesesuaian alur dengan karakteristik siswa 9. Kemenarikan variasi tokoh dan penokohan 10. Kesesuaian bahasa amanat dan pesan pada cerpen 11. Kesesuaian amanat dengan karakteristik siswa 12. Kesesuaian penyajian teori dengan sistematika keilmuan 13. Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan 14. Kesesuaian soal dengan materi dan cerpen 15. Ketepatan kunci jawaban pada soal membaca cerpen 16. Tingkat kesulitan soal mengacu pada taksonomi Barret 17. Ketepatan jumlah soal evaluasi 18. Kemenarikan variasi penyampaian soal
C. Pendukung Materi Pembelajaran	19. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi 20. Kesesuaian contoh cerpen dengan kejadian yang ada (kontekstual). 21. Kesesuaian soal menumbuhkan kreativitas siswa 22. Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata 23. Ketepatan materi menarik minat siswa 24. Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia 25. Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi
<b>II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN</b>	
<b>Sub Komponen</b>	<b>Kriteria</b>
A. Teknik Penyajian	26. Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan 27. Penyajian materi dan soal secara variatif 28. Penyajian materi menurut alur berfikir deduktif
B. Penyajian Pembelajaran	29. Penyajian materi bersifat partisipatif 30. Penyajian materi mengembangkan kompetensi
<b>III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA</b>	
<b>Sub Komponen</b>	<b>Kriteria</b>
A. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	31. Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa 32. Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa
B. Komunikatif	33. Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa 34. Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD 35. Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten

**Tabel 2: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Media**

I. ASPEK TAMPILAN	
Sub Komponen	Kriteria
A. Desain Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian komposisi tata letak komponen media</li> <li>2. Keterkaitan penataan tata letak komponen media</li> <li>3. Kesesuaian ukuran tombol navigasi dan papan monopoli</li> <li>4. Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan</li> <li>5. Ketepatan penggunaan ukuran huruf</li> <li>6. Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf.</li> <li>7. Kesesuaian pemilihan warna teks pada media</li> <li>8. Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan</li> <li>9. Kesesuaian spasi yang digunakan pada media</li> <li>10. Ketepatan desain gambar pada papan monopoli</li> <li>11. Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan objek yang dipelajari</li> <li>12. Kemenarikan desain papan monopoli bagi siswa</li> <li>13. Kejelasan gambar yang disajikan dalam media</li> <li>14. Kejernihan kualitas audio yang disajikan</li> <li>15. Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.</li> <li>16. Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.</li> <li>17. Kejelasan fungsi tombol navigasi</li> <li>18. Kemudahan penggunaan tombol navigasi</li> </ol>
II. ASPEK PEMROGRAMAN	
B. Pemrograman	<ol style="list-style-type: none"> <li>19. Keintensifan interaksi siswa dengan media</li> <li>20. Pemberian umpan balik terhadap respon siswa</li> <li>21. Ketepatan cara bermain memudahkan siswa</li> <li>22. Kesesuaian sistem permainan dengan karakteristik siswa</li> <li>23. Ketepatan pemberian motivasi melalui permainan</li> <li>24. Menumbuhkan sikap kompetisi dan keingintahuan siswa</li> </ol>

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul

sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 207). Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut.

1. Hasil skor penilaian dijumlahkan berdasarkan butir aspek penilaian.
2. Jumlah setiap hasil skor dibagi jumlah butir aspek penilaian.

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

**Keterangan:**

M : mean (rata-rata)

$\Sigma X$  : jumlah skor

N : jumlah butir aspek penilaian

Nilai rata-rata tersebut kemudian dikonversi berdasarkan konversi skala likert yang telah disesuaikan dengan instrumen.

**Tabel 3: Panduan Konversi Hasil Skor Validasi**

No.	Rerata Skor	Kategori
1.	$4,20 < X \leq 5,00$	Sangat baik
2.	$3,40 < X \leq 4,20$	Baik
3.	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
4.	$1,80 < X \leq 2,60$	Kurang
5.	$1,00 < X \leq 1,80$	Sangat kurang

Kemudian untuk menghitung rerata persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi lima skala. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam persentase seperti tabel di bawah ini.

**Tabel 4: Panduan Konversi Persentase Skor Validasi**

No.	Persentase Skor	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup
4.	21% - 40%	Kurang
5.	0% - 20%	Sangat kurang

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa suatu produk pengembangan dapat dikatakan layak jika memperoleh skor persentase minimal 61% dan validator menyimpulkan produk tidak perlu direvisi. Jika produk belum mencapai skor persentase 61% atau kesimpulan tersebut, maka harus dilakukan revisi tahap selanjutnya.

## I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diuji dengan validitas konstruk (*construct validity*), validitas isi, dan validitas eksternal. Validitas konstruk dilakukan dengan menguji produk media pembelajaran membaca cerpen berbasis multimedia dengan aplikasi *unity game engine* kepada para ahli. Ahli yang menguji kelayakan produk adalah ahli media dan ahli materi. Ahli yang menguji adalah para pakar yang ahli di bidangnya. Pada penelitian ini, ahli yang menguji kelayakan media adalah dosen teknologi pendidikan yang ahli di bidang media pembelajaran. Uji materi dilakukan oleh dosen bidang Sastra Indonesia, khususnya membaca cerpen.

Validitas isi (*content validity*) pada penelitian ini dicapai dengan *expert judgment* dengan ahli dan konsultasi instrumen kepada dosen pembimbing. Validitas selanjutnya adalah validitas eksternal. Validitas tersebut dilakukan dengan menguji kelayakan produk secara eksternal kepada siswa dan guru di sekolah. Instansi sekolah yang menjadi sasaran validasi adalah SMP Negeri 3 Jetis Bantul. Produk akan diujikan kepada guru bahasa Indonesia dan siswa satu kelas, yaitu kelas IX. Reliabilitas dalam pengembangan produk ini adalah dengan menguji materi dan media pembelajaran secara berulang untuk mencapai kelayakan produk. Kelayakan media pembelajaran akan dicapai apabila menurut ahli materi dan ahlimedia produk yang dikembangkan layak untuk diujikan di sekolah tanpa adanya revisi.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan instruksional monopoli berbasis multimedia. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah *Unity game engine* yang cenderung mudah digunakan dan memiliki kapasitas memadai sebagai pembuat *game*. Media ini memiliki sifat interaktif sehingga mendukung pembelajaran mandiri.

Tahapan pengembangan produk ini diadaptasi dari sepuluh langkah pengembangan yang disampaikan oleh Borg dan Gall yang kemudian disederhanakan menjadi enam langkah. Enam langkah tersebut adalah analisis kebutuhan, desain produk, produksi, validasi materi dan media, revisi media, dan uji coba terbatas.

#### **1. Pengembangan Media**

##### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan salah satu komponen penelitian pengembangan yang sangat penting. Hasil analisis kebutuhan dapat dijadikan dasar pengembangan suatu produk agar tepat sasaran dan kebutuhan di lapangan. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan dengan studi literatur, wawancara, dan observasi.

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan teori-teori mengenai media pembelajaran dan multimedia serta peran pentingnya dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, studi literatur juga dilakukan dengan mengumpulkan materi membaca cerpen yang digali dari berbagai sumber. Data-data mengenai penggunaan aplikasi *Unity game engine* juga dilakukan sebagai aplikasi pendukung pembuatan media pembelajaran.

Observasi pada penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Jetis, Bantul dan SMP Nusantara Tuntang, Kebumen, Kabupaten Semarang. Berdasarkan observasi, terdapat beberapa siswa yang antusias mengikuti pembelajaran, dan sebagian lainnya memberikan respon yang kurang positif. Guru pada saat pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah atau pemaparan saat menerangkan materi. Di dua sekolah ini, telah tersedia fasilitas pendukung pembelajaran seperti laboratorium bahasa dan LCD, namun penggunaannya belum optimal pada setiap pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya ketersediaan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Wawancara dilakukan pada tiga orang guru Bahasa Indonesia dan lima siswa kelas IX SMP dengan pedoman wawancara yang telah disusun (lihat lampiran 5). Hasil wawancara dengan 3 orang guru dengan rincian 2 orang guru di sekolah negeri dan 1 orang guru di sekolah swasta menghasilkan beberapa kesimpulan terkait pembelajaran dan penggunaan media pada pembelajaran membaca cerpen. Secara keseluruhan, minat siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia belum optimal dan masih perlu ditingkatkan.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, media telah digunakan di beberapa materi, termasuk membaca cerpen meskipun penggunaannya belum maksimal. Media

pembelajaran yang biasa digunakan dalam materi membaca cerpen adalah LCD dan majalah yang tidak bersifat interaktif.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa sebenarnya media pembelajaran dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran. Kendala yang dihadapi adalah minimnya ketersediaan variasi media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan mandiri sehingga penggunaan media pun masih bergantung pada guru di kelas. Penggunaan media interaktif yang dapat digunakan secara mandiri sebenarnya telah didukung oleh fasilitas sekolah misalnya laboratorium bahasa dan komputer yang dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran membaca cerpen.

#### **b. Desain Produk**

Tahapan kedua penelitian ini adalah mendesain produk dengan melakukan pembuatan prototipe media pembelajaran. Desain produk dalam media pembelajaran ini mengadaptasi permainan monopoli. Terdapat beberapa bagian yang dipertahankan dari permainan monopoli seperti langkah permainan menggunakan dadu yang digantikan menjadi hitungan buah apel untuk menentukan langkah pion, papan permainan, penggunaan pion, dan kotak lubang hitam.

Hal yang dikembangkan adalah konten masing-masing kotak monopoli berupa materi, tantangan untuk menjawab soal, serta fitur toko cerpen sebagai *reward*. Selain itu, media ini dilengkapi fitur-fitur yang berfungsi untuk mendukung kegiatan membaca cerpen agar tujuan dan SK-KD dapat tercapai. Permainan monopoli yang

biasanya dilakukan dengan papan manual, dikembangkan menjadi berbasis multimedia berupa aplikasi media pembelajaran. Jadi, produk pengembangan ini berwujud sebuah *game* yang bersifat edukatif dengan menyajikan pembelajaran menggunakan prinsip-prinsip permainan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam desain produk adalah pembuatan *storyboard* atau naskah media, serta *flowchat* media (lihat lampiran 1). Naskah *game* yang dibuat adalah media pembelajaran membaca cerpen berbasis multimedia berupa permainan monopoli cerpen dengan aplikasi *Unity game engine*. Naskah ini dibuat untuk memudahkan pembuatan *game* pada tahap produksi.

### **c. Produksi**

Setelah prototipe selesai dan disetujui, langkah selanjutnya adalah proses produksi. Dalam tahap ini, *storyboard* diwujudkan menjadi sebuah permainan cerpen dengan aplikasi *Unity game engine*. Langkah-langkah proses pembuatan *game* menggunakan *Unity* adalah membuat dan mengumpulkan *asset game*, misalnya ikon, logo, desain tampilan, karakter *game*, menentukan latar musik, dan lainnya. *Aset game* yang dikumpulkan harus memiliki keterkaitan agar *game* yang dihasilkan memiliki tema yang jelas.

Setelah pembuatan dan pengumpulan *aset game*, selanjutnya adalah pemrograman *game* dengan melibatkan *coding* dan algoritma agar komponen *game* dapat bergerak sesuai yang direncanakan. *Trial* atau percobaan dilakukan beberapa kali hingga *game* dapat beroperasi sesuai dengan keinginan. Setelah semua tahapan

selesai, dilakukan *finishing* dan mengekstrak menjadi sebuah aplikasi permainan utuh.

#### **d. Validasi Materi dan Media**

Tahap keempat dari penelitian pengembangan ini adalah tahap validasi materi dan media yang dilakukan oleh ahli. Validasi materi I dilakukan oleh dosen sastra Indonesia yang ahli di bidangnya, Ibu Kusmarwanti, M.P.d., M.A. Validasi materi dilakukan sebanyak 2 tahap dengan beberapa saran berikut.

- a. Cerpen yang disajikan cenderung monoton sehingga perlu variasi, terutama cerpen remaja.
- b. Materi dan cerpen harus disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP.
- c. Soal perlu disesuaikan dengan tujuan membaca cerpen.
- d. Kurangnya eksplorasi soal-soal agar lebih tepat dan variatif.

Validasi media dilakukan oleh Ibu Suyantiningsih, M.Ed., seorang dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY yang ahli dalam bidang media dan multimedia. Dalam tahap ini, terdapat beberapa kekurangan pada media sebagai berikut.

- a. Variasi warna media dominan biru sehingga memberikan efek monoton.
- b. Petunjuk permainan terlalu kompleks dan kurang bisa dipahami siswa.
- c. Tidak terdapat ilustrasi pada setiap level cerpen.
- d. Ketepatan penggunaan huruf perlu diperhatikan.

- e. Perlu ditambah kalimat motivasi pada respon media terhadap jawaban siswa.

#### **e. Revisi Media**

Pada tahap pengembangan media berupa revisi ini, produk direvisi sesuai dengan saran para ahli. Revisi ini dilakukan secara bertahap dengan perbaikan sebagai berikut.

- a. Melakukan seleksi kembali dan menyajikan cerpen remaja *Misteri Bingkai Foto* pada level 1, *Adikku Sayang* pada level 2, *Another Story* pada level 4, dan *Telepon Pinky* pada level 5.
- b. Penyesuaian materi dan cerpen dengan karakteristik siswa SMP.
- c. Penyesuaian soal dengan tujuan dan SK-KD membaca cerpen.
- d. Eksplorasi soal-soal agar lebih tepat dan variatif.

Pada tahap validasi media, dilakukan tiga tahap validasi dengan dua kali revisi. Revisi tersebut berkaitan dengan desain tampilan dan pemrograman. Pada revisi tahap pertama, dilakukan perbaikan berikut.

- a. Perbaikan petunjuk permainan dengan menyederhanakan kalimat petunjuk dan perintah agar mudah dipahami siswa SMP.
- b. Warna pada media dibuat lebih menarik dengan menggunakan kombinasi beberapa warna diantaranya oranye, gradasi hijau, pink, biru, kuning dan ungu dalam setiap tampilan agar lebih menarik
- c. Penambahan gambar ilustrasi pada setiap cerpen.

- d. Perbaiki ukuran huruf agar lebih mudah dibaca.
- e. Pemberian kalimat motivasi pada respon jawaban siswa.

Revisi media tahap kedua difokuskan pada perbaikan pemrograman pada produk media yaitu penambahan gambar, pembuatan dadu yang dinamis, dan penguatan terhadap respon siswa dengan menambahkan *emoticon*.

#### **f. Uji Coba Terbatas**

Tahap akhir dari pengembangan media ini adalah uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di SMP N 3 Jetis, Bantul pada guru bahasa Indonesia dan 32 siswa kelas IXF. Uji coba dilaksanakan di laboratorium bahasa pada tanggal 27 Agustus 2015.

Kegiatan uji coba diawali dengan penjelasan mengenai tujuan, aturan permainan dan cara pengoperasian media pembelajaran. Setelah penjelasan mengenai media, siswa diberi kesempatan untuk menggunakan media sekitar 2 jam pelajaran. Siswa tampak antusias dan berkompetisi memperoleh skor tinggi. Selanjutnya, siswa mengisi angket penilaian media dengan seksama. Uji coba terbatas pada penelitian ini hanya sampai pada tahap untuk mengetahui kelayakan media, tidak sampai pada uji keefektifan.

## **2. Deskripsi Data Validasi**

Tahap validasi merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru bahasa Indonesia, serta siswa sebagai pengguna media. Di dalam penelitian ini, validasi materi dilakukan oleh ahli materi, dosen sastra Indonesia.

### **a. Data Validasi Ahli Materi**

Narasumber ahli materi adalah Ibu Kusmarwanti, M.Pd.,M.A. dosen sastra Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY. Komponen validasi materi terdiri dari tiga aspek yaitu 1) aspek kelayakan isi, 2) aspek kelayakan penyajian, 3) aspek kelayakan bahasa. Ketiga aspek ini memiliki sub komponen dan kriteria penilaian yang lebih rinci. Validasi dilakukan melalui dua tahap dan revisi sampai dinyatakan layak dan dapat diujikan di sekolah.

#### **1) Aspek Kelayakan Isi**

Aspek kelayakan isi adalah aspek media pembelajaran yang berkaitan dengan kelengkapan materi, kedalaman materi, akurasi pemilihan cerpen, akurasi konsep/teori, akurasi evaluasi, kesesuaian dengan perkembangan teknologi, kesesuaian contoh cerpen, pemecahan masalah, penerapan, kemenarikan materi, dan kandungan materi yang tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi. Berikut adalah hasil validasi materi I yang dilakukan dalam 2 tahap.



**Tabel 5: Hasil Validasi Aspek Kelayakan Isi oleh Ahli Materi Tahap I dan Tahap II**

NO.	Kriteria Penilaian	Tahap 1	Tahap 2
1.	Kesesuaian tujuan dengan indikator	5	5
2.	Ketepatan materi cerpen	3	5
3.	Kesesuaian materi dengan rumusan SK-KD	3	5
4.	Ketepatan pemilihan gambar dan contoh cerpen	3	5
5.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa	2	5
6.	Kemenarikan judul cerpen	3	4
7.	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa	3	5
8.	Kesesuaian alur dengan karakteristik siswa	3	5
9.	Kemenarikan variasi tokoh dan penokohan	3	4
10.	Kesesuaian bahasa amanat dan pesan pada cerpen	3	5
11.	Kesesuaian amanat dengan karakteristik siswa	4	5
12.	Kesesuaian penyajian teori dengan sistematika keilmuan	3	4
13.	Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan	3	5
14.	Kesesuaian soal dengan materi dan cerpen	3	5
15.	Ketepatan kunci jawaban pada soal membaca cerpen	3	5
16.	Tingkat kesulitan soal mengacu pada taksonomi Barret	3	5
17.	Ketepatan jumlah soal evaluasi	3	5
18.	Kemenarikan variasi penyampaian soal	3	5
19.	Kesesuaian materi dengan ilmu dan teknologi	3	5
20.	Kesesuaian contoh cerpen dengan kejadian yang ada	3	5
21.	Kesesuaian soal menumbuhkan kreativitas siswa	3	5
22.	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata	3	5
23.	Ketepatan materi menarik minat siswa	3	5
24.	Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia	3	5
25.	Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi	4	5
	<b>Jumlah skor</b>	<b>84</b>	<b>122</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>3,3</b>	<b>4,9</b>
	<b>Persentase</b>	<b>66%</b>	<b>98%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>cukup</b>	<b>sangat baik</b>

Berdasarkan tabel 5, hasil validasi materi oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa validasi tahap I memperoleh rerata 3,3 dan dikategorikan cukup. Validasi tahap II menghasilkan rerata 4,9 dengan kategori sangat baik.

## 2) Aspek Kelayakan Penyajian

Pada aspek kelayakan penyajian adalah aspek media pembelajaran yang berkaitan dengan penyajian materi dan soal, keruntutan penyajian, keterpusatan pada siswa, mendorong daya imajinasi, dan kreasi siswa yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan. Berikut adalah hasil validasi materi aspek kelayakan penyajian oleh ahli materi yang dilakukan dalam 2 tahap.

**Tabel 6: Hasil Validasi Aspek Kelayakan Penyajian oleh Ahli Materi Tahap I dan Tahap II**

NO.	Kriteria Penilaian	Tahap 1	Tahap 2
1.	Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan	3	5
2.	Penyajian materi dan soal secara variatif	3	4
3.	Penyajian materi menurut alur berfikir deduktif	3	5
4.	Penyajian materi bersifat partisipatif	3	5
5.	Penyajian materi mengembangkan kompetensi	3	5
	<b>Jumlah skor</b>	<b>15</b>	<b>25</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>3,0</b>	<b>4,8</b>
	<b>Persentase</b>	<b>60%</b>	<b>96%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>cukup</b>	<b>sangat baik</b>

Berdasarkan tabel 6, hasil validasi materi oleh ahli materi I dapat disimpulkan bahwa validasi tahap I aspek kelayakan penyajian memperoleh rerata 3,0 dan dikategorikan cukup baik. Validasi tahap II menghasilkan rerata 4,8 dengan kategori sangat baik.

## 3) Aspek Kelayakan Bahasa

Aspek kelayakan bahasa adalah aspek media pembelajaran yang terkait dengan kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa, kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa, keterbacaan siswa, dan ketepatan bahasa.

**Tabel 7: Hasil Validasi Aspek Kelayakan Bahasa oleh Ahli Materi Tahap I dan Tahap II**

NO.	Kriteria Penilaian	Tahap 1	Tahap 2
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa	3	5
2.	Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa	3	5
3.	Kemenerikan dan ketepatan penggunaan bahasa	3	4
4.	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD	3	5
5.	Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna	3	5
	<b>Jumlah skor</b>	<b>15</b>	<b>24</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>3,0</b>	<b>4,8</b>
	<b>Kategori</b>	<b>cukup</b>	<b>sangat baik</b>

Berdasarkan tabel 7, hasil validasi materi oleh ahli materi I dapat disimpulkan bahwa validasi tahap I aspek kelayakan penyajian memperoleh rerata 3,0 dan dikategorikan cukup. Validasi tahap II menghasilkan rerata 4,8 dengan kategori sangat baik.

#### **b. Data Validasi Ahli Media**

Narasumber ahli media adalah Ibu Suyantiningsih, M.Ed. dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY. Komponen validasi media terdiri dari dua aspek yaitu aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Kedua aspek ini memiliki sub komponen dan kriteria penilaian yang lebih rinci. Validasi dilakukan melalui dua tahap dan revisi hingga dinyatakan layak dan dapat diujikan di sekolah.

##### **1) Aspek Tampilan**

Aspek tampilan isi adalah aspek media pembelajaran yang berkaitan dengan proporsi layar, kualitas teks, kualitas grafis, kualitas audio, dan kualitas navigasi. Berikut adalah hasil validasi media yang dilakukan dalam 3 tahap (lihat lampiran 5).

**Tabel 8: Hasil Validasi Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap I, II, dan III**

NO	Kriteria Penilaian	Tahap I	Tahap II	Tahap III
1	Kesesuaian komposisi tata letak komponen media	3	3	4
2	Keterkaitan penataan tata letak komponen media	2	3	4
3	Kesesuaian ukuran tombol navigasi dan papan monopoli	3	4	5
4	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan	2	3	4
5	Ketepatan penggunaan ukuran huruf	3	3	4
6	Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf.	3	4	5
7	Kesesuaian pemilihan warna teks pada media	2	3	4
8	Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan	2	4	4
9	Kesesuaian spasi yang digunakan pada media	3	3	4
10	Ketepatan desain gambar pada papan monopoli	2	4	4
11	Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan objek yang dipelajari	2	3	5
12	Kemenarikan desain papan monopoli bagi siswa	3	3	4
13	Kejelasan gambar yang disajikan dalam media	3	3	5
14	Kejernihan kualitas audio yang disajikan	3	5	5
15	Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.	3	4	4
16	Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.	2	4	5
17	Kejelasan fungsi tombol navigasi	2	4	4
18	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	3	3	4
	<b>Jumlah skor</b>	<b>46</b>	<b>63</b>	<b>78</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>2,5</b>	<b>3,5</b>	<b>4,3</b>
	<b>Persentase</b>	<b>50%</b>	<b>68%</b>	<b>86%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>kurang</b>	<b>baik</b>	<b>sangat baik</b>

Berdasarkan tabel 8, hasil validasi materi oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa validasi tahap I aspek tampilan memperoleh rerata 2,5 dan dikategorikan kurang. Validasi tahap II menghasilkan rerata 3,5 dengan kategori baik, dan validasi tahap III menghasilkan rerata 4,3 dengan kategori sangat baik.

## 2) Aspek Pemrograman

Aspek pemrograman adalah aspek media pembelajaran yang berkaitan dengan tingkat interaktivitas media dan penggunaan media yang berkaitan dengan pemrograman media. Berikut adalah hasil validasi media yang dilakukan dalam 3 tahap.

**Tabel 9: Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap I, II, dan III**

<b>NO.</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Tahap I</b>	<b>Tahap II</b>	<b>Tahap III</b>
1.	Keintensifan interaksi siswa dengan media	3	3	4
2.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	2	4	4
3.	Ketepatan cara bermain memudahkan siswa	3	3	5
4.	Kesesuaian sistem permainan dengan karakteristik siswa	2	3	4
5.	Ketepatan pemberian motivasi melalui permainan	3	4	4
6.	Menumbuhkan sikap kompetisi dan keingintahuan siswa	3	4	5
	<b>Jumlah skor</b>	<b>16</b>	<b>21</b>	<b>26</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>2,7</b>	<b>3,5</b>	<b>4,3</b>
	<b>Persentase</b>	<b>54%</b>	<b>70%</b>	<b>86%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>cukup</b>	<b>baik</b>	<b>sangat baik</b>

Berdasarkan tabel 9, hasil validasi materi oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa validasi tahap I aspek pemrograman memperoleh rerata 2,7 dan dikategorikan cukup. Validasi tahap II menghasilkan rerata 3,5 dengan kategori baik, dan validasi tahap III menghasilkan rerata 4,3 dengan kategori sangat baik.

#### **c. Data Uji Coba Produk pada Guru dan Siswa**

Tahapan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah uji coba di lapangan, yaitu pada guru bahasa Indonesia kelas IX dan siswa kelas IX. Uji coba ini dilakukan pada guru bahasa Indonesia SMPN 3 Jetis dan jumlah 32 siswa kelas IXF. Tahap ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan produk media pembelajaran.

### a) Uji Coba Produk pada Guru

Uji coba pada guru dalam penelitian pengembangan ini adalah Ibu Suprihatin, S.Pd. Beliau adalah guru bahasa Indonesia kelas IX di SMP Negeri 3 Jetis Bantul. Uji coba dilakukan pada tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan aspek kelayakan bahasa.

#### 1) Aspek Kelayakan Isi

**Tabel 10: Hasil Uji Coba Aspek Kelayakan Isi oleh Guru**

NO.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian tujuan dengan indikator	5
2.	Ketepatan materi cerpen	5
3.	Kesesuaian materi dengan rumusan SK-KD	5
4.	Ketepatan pemilihan gambar dan contoh cerpen	5
5.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa	5
6.	Kemenarikan judul cerpen	5
7.	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa	5
8.	Kesesuaian alur dengan karakteristik siswa	5
9.	Kemenarikan variasi tokoh dan penokohan	5
10.	Kesesuaian bahasa amanat dan pesan pada cerpen	5
11.	Kesesuaian amanat dengan karakteristik siswa	5
12.	Kesesuaian penyajian teori dengan sistematika keilmuan	4
13.	Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan	5
14.	Kesesuaian soal dengan materi dan cerpen	5
15.	Ketepatan kunci jawaban pada soal membaca cerpen	5
16.	Tingkat kesulitan soal mengacu pada taksonomi Barret	4
17.	Ketepatan jumlah soal evaluasi	4
18.	Kemenarikan variasi penyampaian soal	4
19.	Kesesuaian materi dengan ilmu dan teknologi	5
20.	Kesesuaian contoh cerpen dengan kejadian yang ada	5
21.	Kesesuaian soal menumbuhkan kreativitas siswa	5
22.	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata	5
23.	Ketepatan materi menarik minat siswa	5
24.	Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia	5
25.	Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi	5
	<b>Jumlah skor</b>	<b>121</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4,8</b>
	<b>Persentase</b>	<b>96%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>sangat baik</b>

Berdasarkan tabel 10, hasil uji coba materi oleh guru dapat disimpulkan bahwa pada aspek kelayakan isi materi memperoleh rerata 4,8 dan dikategorikan sangat baik.

## 2) Aspek Kelayakan Penyajian

**Tabel 11: Hasil Uji Coba Aspek Kelayakan Penyajian oleh Guru**

<b>NO</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor</b>
1.	Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan	5
2.	Penyajian materi dan soal secara variatif	5
3.	Penyajian materi menurut alur berfikir deduktif	5
4.	Penyajian materi bersifat partisipatif	4
5.	Penyajian materi mengembangkan kompetensi	5
	<b>Jumlah skor</b>	<b>24</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4,8</b>
	<b>Persentase</b>	<b>96%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>sangat baik</b>

Berdasarkan tabel 11, hasil uji coba oleh guru dapat disimpulkan bahwa pada aspek kelayakan penyajian materi memperoleh rerata 4,8 dan dikategorikan sangat baik.

## 3) Aspek Kelayakan Bahasa

**Tabel 12: Hasil Uji Coba Aspek Kelayakan Bahasa oleh Guru**

<b>NO</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Tahap 2</b>
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa	5
2.	Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa	5
3.	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa	4
4.	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD	5
5.	Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten	5
	<b>Jumlah skor</b>	<b>24</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4,8</b>
	<b>Kategori</b>	<b>96%</b>

Pada tabel 12, hasil validasi uji coba produk pada guru dapat disimpulkan bahwa pada aspek kelayakan penyajian materi memperoleh rerata 4,8 dan dikategorikan sangat baik.

### b) Hasil Uji Coba Produk pada Siswa

Terdapat tiga aspek yang menjadi fokus penilaian produk yaitu aspek tampilan dan audio, aspek materi, dan aspek pemrograman media (lihat lampiran 9). Berikut adalah penjabaran hasil uji coba siswa pada setiap aspek.

#### 1) Aspek Tampilan dan Audio

Aspek tampilan dan audio merupakan salah satu bagian penting dalam media pembelajaran yang harus dicermati. Aspek ini berkaitan dengan desain tampilan papan monopoli, pilihan *background* pada tampilan media, ukuran huruf pada media, dan audio yang disajikan. Berikut adalah hasil uji coba pada siswa aspek tampilan dan audio.

**Tabel 13: Hasil Uji Coba Aspek Tampilan dan Audio oleh Siswa**

Siswa	Indikator				Jumlah	Rerata	%	Kategori
	1	2	3	4				
1	3	4	4	3	14	3.5	70%	Baik
2	3	3	4	4	14	3.5	70%	Baik
3	3	3	4	6	16	4	80%	Baik
4	3	3	4	8	18	4.5	90%	Sangat baik
5	4	5	5	2	16	4	80%	Baik
6	4	4	3	3	14	3.5	70%	Baik
7	3	4	4	2	13	3.25	65%	Cukup
8	5	4	5	3	17	4.25	85%	Sangat baik
9	4	3	4	3	14	3.5	70%	Baik
10	4	4	5	2	15	3.75	75%	Baik
11	4	4	4	4	16	4	80%	Baik
12	4	4	3	3	14	3.5	70%	Baik
13	4	4	5	4	17	4.25	85%	Sangat baik



14	3	3	3	3	12	3	60%	Cukup
15	4	4	5	2	15	3.75	75%	Baik
16	4	4	4	4	16	4	80%	Baik
17	4	4	4	4	16	4	80%	Baik
18	3	4	4	3	14	3.5	70%	Baik
19	4	3	4	3	14	3.5	70%	Baik
20	5	4	4	4	17	4.25	85%	Sangat baik
21	3	4	4	3	14	3.5	70%	Baik
22	4	4	3	3	14	3.5	70%	Baik
23	4	3	4	3	14	3.5	70%	Baik
24	4	3	4	3	14	3.5	70%	Baik
25	5	4	4	4	17	4.25	85%	Sangat baik
26	4	3	3	4	14	3.5	70%	Baik
27	3	3	4	4	14	3.5	70%	Baik
28	4	4	5	4	17	4.25	85%	Sangat baik
29	3	4	4	3	14	3.5	70%	Baik
30	4	4	4	4	16	4	80%	Baik
31	4	3	4	3	14	3.5	70%	Baik
32	4	4	5	4	17	4.25	85%	Sangat baik
<b>rata-rata seluruh siswa</b>					<b>15.03</b>	<b>3.76</b>	<b>75%</b>	<b>Baik</b>

**Keterangan Indikator:**

1. Desain papan monopoli jelas dan menarik dengan gambar yang mendukung permainan
2. Pilihan *background* pada tampilan media memberikan kesan yang menarik.
3. Ukuran huruf pada media sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.
4. Musik pada media berkualitas jernih dan mendukung suasana belajar.

Berdasarkan hasil uji coba pada tabel 13 aspek tampilan dan audio dapat disimpulkan perolehan skor rata-rata sebanyak 32 siswa adalah 3,67 dengan kategori baik.

## 2) Aspek Materi

Aspek materi dalam media pembelajaran berkaitan dengan beberapa indikator diantaranya penyajian materi, bahasa yang digunakan, dan cerpen yang disajikan. Berikut adalah hasil coba produk siswa aspek materi.

**Tabel 14: Hasil Uji Coba Aspek Materi oleh Siswa**

Siswa	Indikator			Jumlah	Rerata	%	Kategori
	1	2	3				
1	4	5	5	14	4.7	93%	Sangat baik
2	4	4	5	13	4.3	87%	Sangat baik
3	4	5	5	14	4.7	93%	Sangat baik
4	5	5	4	14	4.7	93%	Sangat baik
5	4	4	4	12	4.0	80%	Baik
6	4	4	3	11	3.7	73%	Baik
7	4	5	5	14	4.7	93%	Sangat baik
8	5	4	4	13	4.3	87%	Sangat baik
9	4	4	2	10	3.3	67%	Cukup
10	5	5	5	15	5.0	100%	Sangat baik
11	3	5	4	12	4.0	80%	Baik
12	4	4	3	11	3.7	73%	Baik
13	4	4	5	13	4.3	87%	Sangat baik
14	4	4	3	11	3.7	73%	Baik
15	5	5	5	15	5.0	100%	Sangat baik
16	4	4	4	12	4.0	80%	Baik
17	4	5	4	13	4.3	87%	Sangat baik
18	5	4	4	13	4.3	87%	Sangat baik
19	4	4	5	13	4.3	87%	Sangat baik
20	4	4	5	13	4.3	87%	Sangat baik
21	4	5	5	14	4.7	93%	Sangat baik
22	3	4	3	10	3.3	67%	Cukup
23	4	4	3	11	3.7	73%	Baik
24	4	5	4	13	4.3	87%	Sangat baik
25	4	4	4	12	4.0	80%	Baik
26	4	3	4	11	3.7	73%	Baik
27	4	4	5	13	4.3	87%	Sangat baik
28	4	5	5	14	4.7	93%	Sangat baik
29	4	3	4	11	3.7	73%	Baik
30	4	4	4	12	4.0	80%	Baik
31	4	5	4	13	4.3	87%	Sangat baik
32	4	5	5	14	4.7	93%	Sangat baik
<b>rata-rata seluruh siswa</b>				<b>12.63</b>	<b>4.21</b>	<b>84%</b>	<b>Sangat baik</b>

**Keterangan Indikator:**

1. Materi yang disajikan jelas dan dapat dipahami.
2. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.
3. Cerpen yang disajikan dalam media menarik.

Berdasarkan tabel 14, perolehan skor rata-rata sebanyak 32 siswa pada aspek materi adalah 4,21 dengan kategori sangat baik.

### 3) Aspek Pemrograman Media

Aspek materi dalam media pembelajaran berkaitan dengan beberapa indikator diantaranya kemenarikan permainan sebagai salah satu cara belajar, cara penyajian permainan, dan peningkatan motivasi belajar siswa. Berikut adalah hasil coba produk siswa aspek materi.

**Tabel 15: Hasil Uji Coba Aspek Pemrograman Media oleh Siswa**

Siswa	Indikator			Jumlah	Rerata	%	Kategori
	1	2	3				
1	4	5	5	14	4.7	93%	Sangat baik
2	4	4	4	12	4.0	80%	Baik
3	5	5	5	15	5.0	100%	Sangat baik
4	4	4	5	13	4.3	87%	Sangat baik
5	5	4	4	13	4.3	87%	Sangat baik
6	4	4	3	11	3.7	73%	Baik
7	5	5	4	14	4.7	93%	Sangat baik
8	4	5	4	13	4.3	87%	Sangat baik
9	3	3	4	10	3.3	67%	Cukup baik
10	5	5	5	15	5.0	100%	Sangat baik
11	3	4	4	11	3.7	73%	Baik
12	4	4	3	11	3.7	73%	Baik
13	5	4	5	14	4.7	93%	Sangat baik
14	4	4	3	11	3.7	73%	Baik
15	5	5	5	15	5.0	100%	Sangat baik
16	4	4	5	13	4.3	87%	Baik
17	4	4	4	12	4.0	80%	Baik
18	5	5	4	14	4.7	93%	Sangat baik
19	4	5	4	13	4.3	87%	Sangat baik
20	4	4	4	12	4.0	80%	Baik
21	5	5	4	14	4.7	93%	Sangat baik

22	4	4	3	11	3.7	73%	Baik
23	5	4	5	14	4.7	93%	Sangat baik
24	4	5	4	13	4.3	87%	Sangat baik
25	4	4	5	13	4.3	87%	Sangat baik
26	4	3	4	11	3.7	73%	Baik
27	4	4	4	12	4.0	80%	Baik
28	4	5	4	13	4.3	87%	Sangat baik
29	3	4	4	11	3.7	73%	Baik
30	4	4	5	13	4.3	87%	Sangat baik
31	4	5	4	13	4.3	87%	Sangat baik
32	4	5	4	13	4.3	87%	Sangat baik
<b>rata-rata seluruh siswa</b>				<b>12.72</b>	<b>4.24</b>	<b>85%</b>	<b>Sangat baik</b>

**Keterangan Indikator:**

1. Permainan monopoli cerpen menarik untuk dimainkan sebagai salah satu cara belajar membaca cerpen.
2. Cara bermain disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memulai permainan.
3. Permainan monopoli cerpen memotivasi siswa untuk belajar melalui sebuah permainan yang menarik.

Berdasarkan tabel 15, pada aspek pemrograman media, perolehan skor uji coba pada 32 siswa adalah 4,24 dengan kategori sangat baik.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Analisis Data Hasil Validasi**

Analisis data hasil validasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengkonversi data kuantitatif ke data kualitatif pada lembar validasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui setiap aspek yang telah dinilai. Pengubahan data kuantitatif ke data kualitatif dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan

rentang skor 1-5. Rentang dimulai dari kategori sangat kurang hingga kategori sangat baik. Berikut adalah analisis data hasil validasi ahli.

#### a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

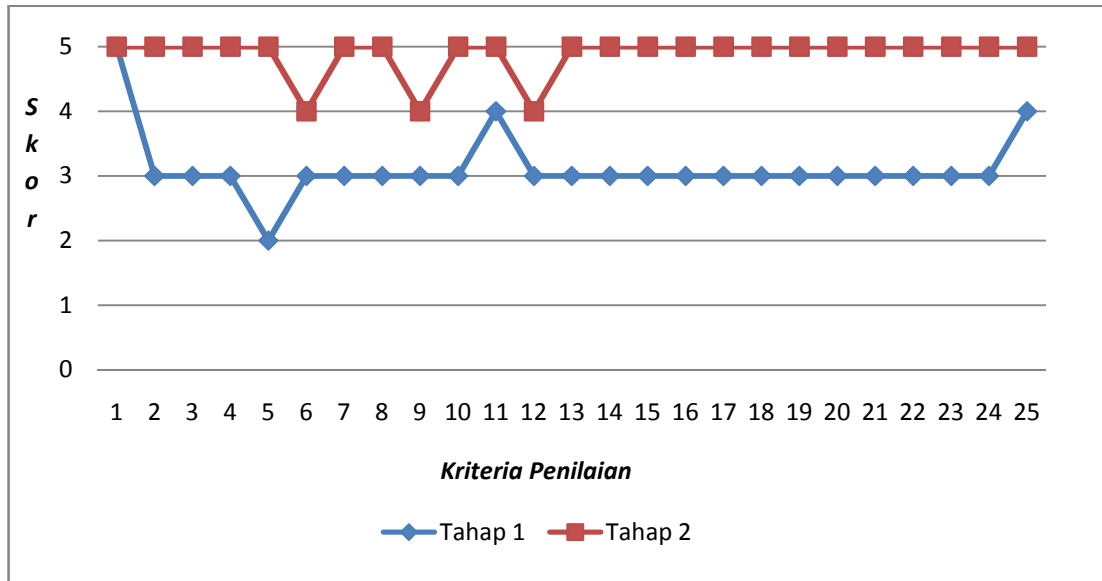
Berdasarkan uraian hasil validasi ahli materi sebelumnya, dapat dilihat kategori dari masing-masing aspek yang dinilai. Terdapat tiga aspek yang dinilai dalam validasi materi oleh ahli materi diantaranya 1) aspek kelayakan isi, 2) aspek kelayakan penyajian, 3) aspek kelayakan bahasa. Berikut adalah hasil data hasil validasi ahli materi I.

**Tabel 16: Kategori Kualitas Aspek Kelayakan Isi, Penyajian, dan Bahasa Berdasarkan Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2**

Tahap	No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Rerata	Kategori
1	1	Aspek kelayakan isi	3,3	Cukup
	2	Aspek kelayakan penyajian	3,0	Cukup
	3	Aspek kelayakan bahasa	3,0	Cukup
<b>Rerata</b>			<b>3,1</b>	<b>Cukup</b>
2	1	Aspek kelayakan isi	4,9	Sangat baik
	2	Aspek kelayakan penyajian	4,8	Sangat baik
	3	Aspek kelayakan bahasa	4,8	Sangat baik
	<b>Rerata</b>			<b>4,8</b>

#### 1) Aspek Kelayakan Isi

Berdasarkan validasi tahap 1, perolehan skor rata-rata pada aspek isi adalah **3.3**, yaitu berkategori “cukup”. Perolehan skor terkecil adalah 2 yang berkategori “kurang” dan perolehan skor terbesar adalah 4 yang berkategori “baik”. Seiring dengan dilakukannya revisi, pada tahap 2 skor yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek kelayakan isi dengan skor rerata **4,9** yang berkategori “sangat baik”. Berikut adalah gambar diagram hasil validasi aspek kelayakan isi tahap 1, dan tahap 2.



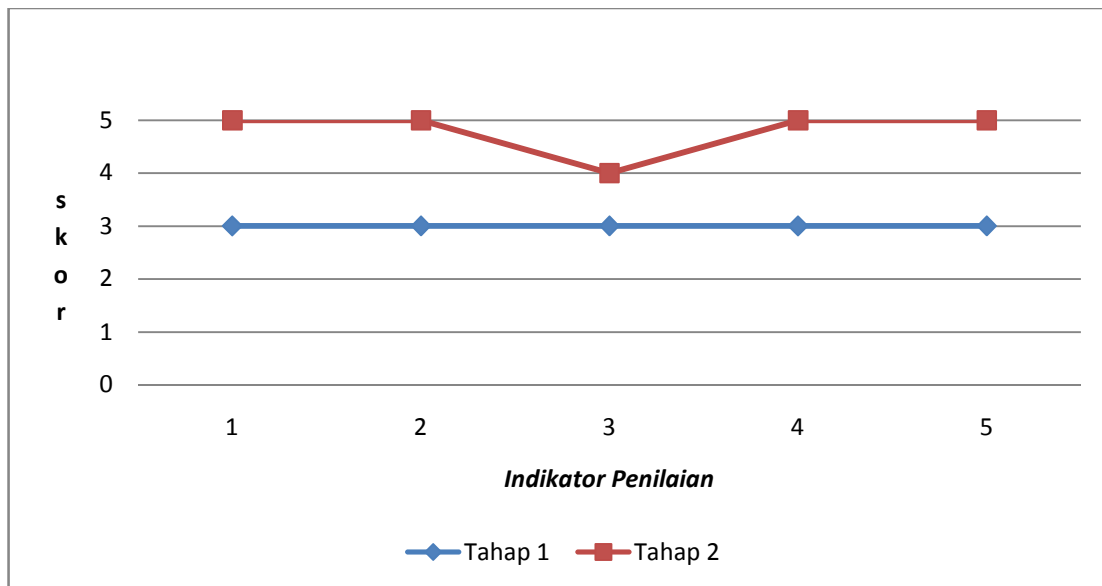
**Gambar 2: Diagram Hasil Validasi Aspek Kelayakan Isi Materi oleh Ahli Materi pada Tahap 1 dan Tahap 2**

Berdasarkan gambar 2, pada validasi tahap I, diperoleh nilai yang masih rendah pada setiap indikator dan perlu adanya perbaikan. Pada validasi tahap pertama, indikator lima yang membahas kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa yang memiliki nilai sangat rendah. Menurut Ibu Kusmarwanti (validator materi I), materi yang disajikan masih terlalu sulit bagi siswa SMP.

Berdasarkan saran dari validator, maka dilakukan perbaikan media dengan menyesuaikan isi materi dengan SK-KD membaca cerpen. Setelah diadakan perbaikan, maka dilakukan validasi tahap 2 dan diperoleh nilai yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan sebesar 1,8. Pada tahap 2, diperoleh skor validasi dengan rata-rata mendekati 5 sehingga pada aspek kelayakan isi dinyatakan layak dan dapat digunakan.

## 2) Aspek Kelayakan Penyajian

Pada validasi tahap 1, perolehan skor rata-rata pada aspek penyajian adalah **3.0**, yaitu berkategori “cukup”. Perolehan skor terkecil adalah 3 yang berkategori “cukup” dan perolehan skor terbesar adalah 3 yang berkategori “baik”. Setelah dilakukan revisi, pada tahap 2 skor yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek kelayakan isi dengan skor rerata **4,8** yang berkategori “sangat baik”. Berikut adalah gambar diagram hasil validasi aspek kelayakan isi tahap 1, dan tahap 2.



**Gambar 3: Diagram Hasil Validasi Aspek Kelayakan Penyajian oleh Ahli Materi pada Tahap 1 dan Tahap 2**

Berdasarkan gambar 3, pada validasi tahap I, diperoleh nilai yang masih rendah pada setiap indikator dan perlu adanya perbaikan. Pada validasi tahap pertama, lima kriteria pada aspek kelayakan penyajian masih mencapai nilai yang rendah dengan

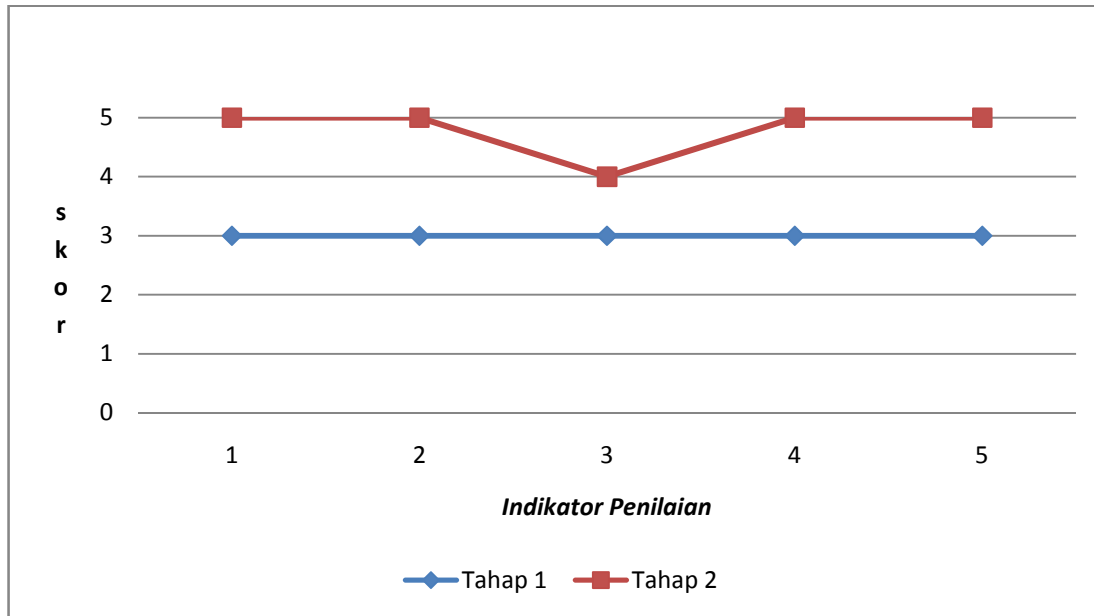
kategori cukup. Menurut validator materi , penyajian materi dan soal dalam media harus disesuaikan dengan kompetensi membaca cerpen.

Berdasarkan saran dari validator, maka dilakukan perbaikan penyajian materi dan soal dengan memperhatikan kompetensi membaca cerpen dan karakteristik siswa. Setelah diadakan perbaikan, maka dilakukan validasi tahap 2 pada tanggal 25 Juni 2015 dan diperoleh nilai yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 2,0. Pada tahap 2, diperoleh skor validasi dengan rata-rata 5 sehingga pada aspek kelayakan penyajian dinyatakan layak dan dapat digunakan.

### **3) Aspek Kelayakan Bahasa**

Berdasarkan validasi tahap 1, perolehan skor rata-rata pada aspek kelayakan bahasa adalah **3.0**, yaitu berkategori “cukup”. Perolehan skor terkecil adalah 3 yang berkategori “cukup” dan perolehan skor terbesar adalah 3 yang berkategori “cukup”. Setelah dilakukan revisi, pada tahap 2 skor yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek kelayakan bahasa dengan skor rerata yang berkategori “sangat baik”. Berikut adalah gambar diagram hasil validasi aspek kelayakan bahasa tahap 1, dan tahap 2.





**Gambar 4: Diagram Hasil Validasi Aspek Kelayakan Bahasa oleh Ahli Materi pada Tahap 1 dan Tahap 2**

Berdasarkan gambar 4, pada validasi tahap I, diperoleh nilai yang masih rendah pada setiap indikator dan perlu adanya perbaikan. Pada validasi tahap pertama, lima kriteria pada aspek kelayakan bahasa masih mencapai nilai yang rendah dengan kategori cukup. Menurut validator materi, aspek bahasa masih perlu disesuaikan dengan tingkat intelektual dan karakteristik siswa.

Berdasarkan saran dari validator, maka dilakukan penyederhanaan kalimat dan perintah dalam media agar sesuai dengan tingkat intelektual dan karakteristik siswa. Selain itu, penggunaan bahasa juga berpedoman pada EYD. Setelah diadakan perbaikan, maka dilakukan validasi tahap 2 pada tanggal 25 Juni 2015 dan diperoleh nilai yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 2,0. Pada tahap 2, diperoleh skor

validasi dengan rata-rata 4,8 sehingga pada aspek kelayakan bahasa dinyatakan layak dan dapat digunakan.

#### **b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media**

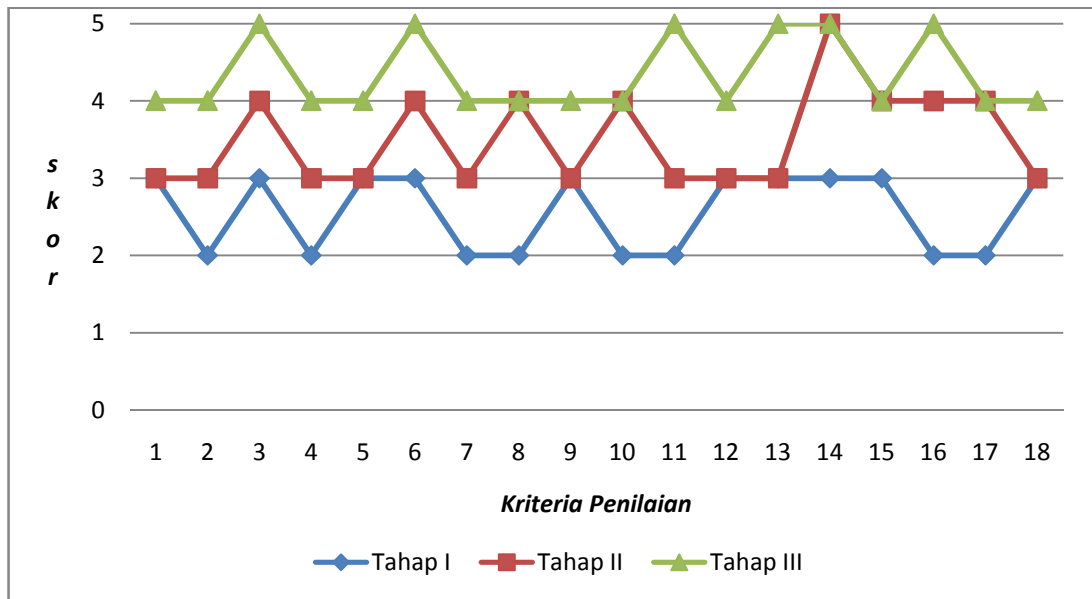
Berdasarkan uraian hasil validasi ahli materi sebelumnya, dapat dilihat kategori dari masing-masing aspek yang dinilai. Terdapat dua aspek yang dinilai dalam validasi media oleh ahli media diantaranya 1) aspek tampilan media, 2) aspek pemrograman (lihat lampiran 8). Berikut adalah hasil data hasil validasi ahli media.

**Tabel 18: Kategori Kualitas Aspek Tampilan dan Pemrograman Validasi Ahli Media**

<b>Tahap</b>	<b>No.</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Nilai Rerata</b>	<b>Kategori</b>
1.	1	Aspek tampilan	2,5	Kurang baik
	2	Aspek pemrograman	2,7	Cukup baik
	<b>Rerata</b>		<b>2,6</b>	<b>Cukup baik</b>
2.	1	Aspek tampilan	3,5	Baik
	2	Aspek pemrograman	3,5	Baik
	<b>Rerata</b>		<b>3,5</b>	<b>Baik</b>
3.	1	Aspek tampilan	4,3	Sangat baik
	2	Aspek pemrograman	4,3	Sangat baik
	<b>Rerata</b>		<b>4,3</b>	<b>Sangat baik</b>

#### **1) Aspek Tampilan**

Berdasarkan perolehan skor validasi media tahap 1, tahap 2, dan tahap 3, diperoleh perbedaan perolehan nilai. Berikut adalah diagram hasil validasi media tahap 1, tahap 2, dan tahap 3 aspek tampilan.



**Gambar 5: Diagram Hasil Validasi Aspek Tampilan Media oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3**

Pada gambar 5, validasi ahli media dilakukan dalam 3 tahap. Validasi tahap 1, diperoleh skor rata-rata pada aspek tampilan media adalah 2,5 yaitu berkategori kurang. Sebagian besar perolehan nilai pada setiap kriteria penilaian adalah 2 dengan kategori kurang. Perolehan skor terbesar pada tahap ini adalah 3 dengan kategori cukup. Perolehan skor yang masih rendah disebabkan oleh kurangnya variasi *background*, warna, keterbacaan teks, belum tersedia ilustrasi cerpen, dan kejelasan fungsi tombol navigasi. Berdasarkan masukan dari validator media, maka diadakan perbaikan pada aspek tampilan sesuai dengan saran.

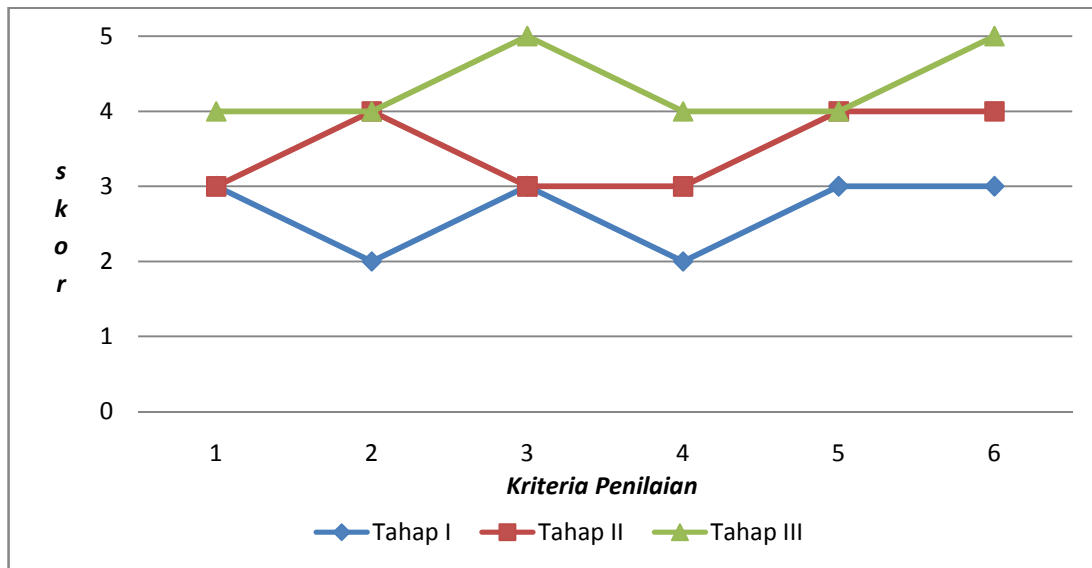
Setelah diadakan perbaikan produk pada tahap 1, selanjutnya adalah melakukan validasi tahap 2 oleh ahli. Perolehan skor rata-rata validasi 2 pada aspek tampilan adalah 3,5, yaitu berkategori baik. Skor terkecil pada aspek tampilan tahap

ini adalah 3 yang berkategori cukup dan perolehan skor terbesar adalah 5 yang berkategori sangat baik. Meskipun perolehan skor rata-rata telah mencapai kategori baik, validator masih memberikan saran perbaikan berupa penambahan ilustrasi cerpen pada fitur toko. Berdasarkan saran tersebut, dilakukan perbaikan produk masukan ahli media.

Validasi terakhir produk media adalah validasi tahap 3. Setelah dilakukan perbaikan, pada tahap 3 skor yang diperoleh aspek tampilan mengalami peningkatan dengan skor rerata 4.3 yang berkategori sangat baik. Perolehan skor terkecil adalah 4 yang berkategori baik dan perolehan skor terbesar adalah 5 yang berkategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, aspek tampilan pada produk dinyatakan layak dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan.

## **2) Aspek Pemrograman**

Berdasarkan perolehan skor validasi media tahap 1, tahap 2, dan tahap 3, diperoleh perbedaan perolehan nilai. Berikut adalah diagram hasil validasi media tahap 1, tahap 2, dan tahap 3 aspek pemrograman.



**Gambar 6: Diagram Hasil Validasi Aspek Pemrograman Media oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3**

Pada gambar 6, validasi ahli media aspek pemrograman dilakukan dalam 3 tahap. Validasi tahap 1, diperoleh skor rata-rata pada aspek pemrograman adalah 2,7 dengan kategori cukup. Perolehan nilai pada beberapa kriteria penilaian adalah 2 dengan kategori kurang. Perolehan skor terbesar pada tahap ini adalah 4 dengan kategori baik. Penyebab utama perolehan skor yang masih rendah karena kurangnya pemberian umpan balik terhadap respon siswa dalam media. Berdasarkan masukan dari validator media, maka diadakan perbaikan pada penambahan kalimat motivasi sebagai umpan balik terhadap jawaban siswa pada kotak soal.

Setelah diadakan perbaikan produk pada tahap 1, selanjutnya adalah melakukan validasi tahap 2 oleh ahli. Perolehan skor rata-rata validasi 2 pada aspek pemrograman adalah 3,5 yaitu berkategori baik. Skor terkecil pada aspek pemrograman tahap ini adalah 3 dengan kategori cukup dan perolehan skor terbesar

adalah 4 dengan kategori baik. Meskipun perolehan skor rata-rata telah mencapai kategori baik, validator masih memberikan saran perbaikan berupa pembuatan dadu agar lebih dinamis. Berdasarkan saran tersebut, dilakukan perbaikan produk masukan ahli media.

Validasi terakhir produk media adalah validasi tahap 3. Setelah dilakukan perbaikan, pada tahap 3 skor yang diperoleh adalah 4.3 dengan kategori sangat baik. Perolehan skor terkecil adalah 4 yang berkategori baik dan perolehan skor terbesar adalah 5 yang berkategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, aspek tampilan produk dinyatakan layak dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan.

## 2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan kategori masing-masing aspek berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Aspek-aspek dinilai layak apabila dari rata-rata skor yang didapatkan berada dalam kategori baik (61% - 80%) dan sangat baik (81% - 100%). Berikut ini adalah analisis kelayakan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media.

**Tabel 19: Analisis Kelayakan Berdasarkan Ahli Materi dan Ahli Media**

Narasumber Validasi	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori	Tingkat Kelayakan
Ahli Materi	Kelayakan Isi Materi	86%	sangat baik	sangat layak
	Kelayakan Penyajian Materi	86%	sangat baik	sangat layak
	Kelayakan Bahasa	86%	sangat baik	sangat layak
	<b>Jumlah</b>	<b>86%</b>	<b>sangat baik</b>	<b>sangat layak</b>
Ahli Media	Tampilan Media	68%	baik	layak
	Pemrograman Media	70%	baik	layak
	<b>Jumlah</b>	<b>69%</b>	<b>baik</b>	<b>layak</b>

**a. Aspek Kelayakan Isi**

Analisis kelayakan isi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian akhir dari ahli materi yaitu, perolehan skor rata-rata adalah 4.3 dengan tingkat kelayakan 86%. Dengan demikian, aspek kelayakan isi materi dari media pembelajaran monopoli cerpen dinyatakan layak dengan kategori sangat baik.

**b. Aspek Kelayakan Penyajian**

Analisis kelayakan penyajian materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, yaitu monopoli cerpen. Berdasarkan hasil penilaian akhir validasi materi oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,3 dengan tingkat kelayakan 86%. Berdasarkan data tersebut, aspek penyajian materi dalam media pembelajaran dinyatakan layak dengan kategori sangat baik.

**c. Aspek Kelayakan Bahasa**

Analisis kelayakan bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian akhir dari ahli materi yaitu, perolehan skor rata-rata adalah 4.3 dengan tingkat kelayakan 86%. Dengan demikian, aspek kelayakan kelayakan bahasa pada media pembelajaran monopoli cerpen dinyatakan layak dengan kategori sangat baik.

**d. Aspek Tampilan Media**

Analisis kelayakan tampilan media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian akhir validasi

media oleh ahli media diperoleh skor rata-rata 3,4 dengan tingkat kelayakan 68% pada kategori baik. Berdasarkan data tersebut, aspek tampilan media dalam media pembelajaran dinyatakan layak.

#### **e. Aspek Pemrograman Media**

Analisis kelayakan pemrograman media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian akhir validasi media oleh ahli media diperoleh skor rata-rata 3,5 dengan tingkat kelayakan 70% pada kategori baik. Berdasarkan data tersebut, aspek tampilan media dalam media pembelajaran dinyatakan layak.

### **3. Revisi dan Perbaikan Produk**

#### **a. Revisi Produk Ahli Materi**

Materi dalam produk media pembelajaran ini mengalami dua tahap validasi dengan satu kali revisi. Berdasarkan validasi ahli materi I pada hari Kamis, 25 Juni 2015, diperoleh beberapa masukan dan saran perbaikan pada materi membaca cerpen. Berikut beberapa revisi yang harus diperbaiki pada materi.

##### **1) Revisi Penggunaan Cerpen dalam Media**

Pada tahap validasi materi I, hal utama yang harus diperbaiki adalah pemilihan cerpen yang disajikan dalam setiap level permainan. Cerpen yang disajikan pada tahap validasi I adalah *Kenangan yang Tertinggal*, *Kerbau Pak Bejo*, *Bendera*, *Anjing Manis dan Sebuah Rencana Hujan*. Menurut validator, sebagian besar cerpen memiliki alur yang hampir serupa dan merupakan cerpen “serius”. Penggunaan



cerpen tersebut di setiap level akan mengakibatkan pembaca jenuh dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan alasan tersebut, validator memberikan saran untuk melakukan seleksi kembali untuk menentukan cerpen yang akan disajikan. Cerpen yang dipilih harus mengandung nilai moral bagi siswa, dan sesuai dengan karakteristik remaja. Setelah melakukan seleksi, dipilihlah cerpen *Misteri Bingkai Foto, Adikku Sayang, Bendera, Another Truth, dan Telepon Pinky*. Cerpen tersebut dipilih karena konflik cerita yang disajikan cenderung ringan, variatif, dan sesuai karakteristik remaja. Terdapat satu cerpen yang dipertahankan yaitu *Bendera* karena cerpen ini mengandung nilai – nilai nasionalisme yang disajikan dengan ringan dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Setelah diadakan seleksi ulang cerpen, maka dilakukan proses validasi tahap 2 oleh ahli materi I. Pada tahap validasi ini, cerpen yang disajikan dinyatakan memenuhi kriteria cerpen remaja yang layak disajikan pada siswa SMP.

## **2) Revisi Materi Membaca Cerpen**

Pada tahap validasi materi I, salah satu hal yang harus diperbaiki adalah isi materi yang disajikan pada media pembelajaran. Menurut validator, isi materi yang disajikan masih terlalu sulit bagi siswa SMP dari segi bahasa, maupun konten materi. Misalnya pada pengertian tema, bahasa yang digunakan harus memudahkan pemahaman siswa SMP. Selain itu, materi sudut pandang dan teknik pelukisan watak

tokoh juga perlu disederhanakan. Materi yang disajikan harus sesuai dengan tingkat intelektual siswa SMP.

Setelah dilakukan perbaikan pada materi, dilakukan validasi tahap 2 pada tanggal 28 Juli 2015. Pada tahap ini validator menilai materi yang disajikan telah sesuai dengan karakteristik dan tingkat intelektual siswa SMP. Berdasarkan hal tersebut, materi dinyatakan layak dan dapat digunakan.

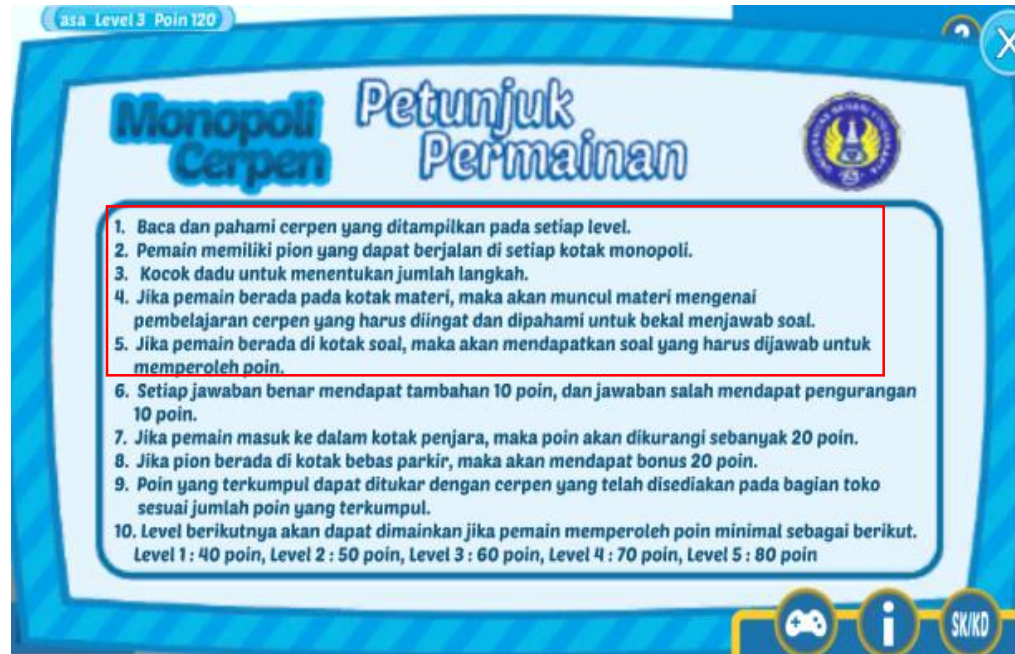
### **3) Revisi Soal**

Komponen materi yang perlu diperbaiki pada validasi tahap I adalah soal. Pada validasi tahap I, validator menilai beberapa soal yang disajikan pada media kurang sesuai dengan SK-KD membaca cerpen. Misalnya terdapat soal yang menanyakan kalimat apresiasi terhadap cerpen. Hal ini kurang sesuai dengan kompetensi dasar menemukan tema, latar, dan penokohan cerpen pada silabus. Selain itu, terdapat penyesuaian soal seiring dengan pergantian cerpen sebelumnya.

Setelah diadakan revisi pada soal, maka dilakukan proses validasi tahap 2 oleh ahli materi I. Pada tahap validasi ini, soal yang disajikan telah sesuai dengan SK-KD membaca cerpen dan dinyatakan layak.

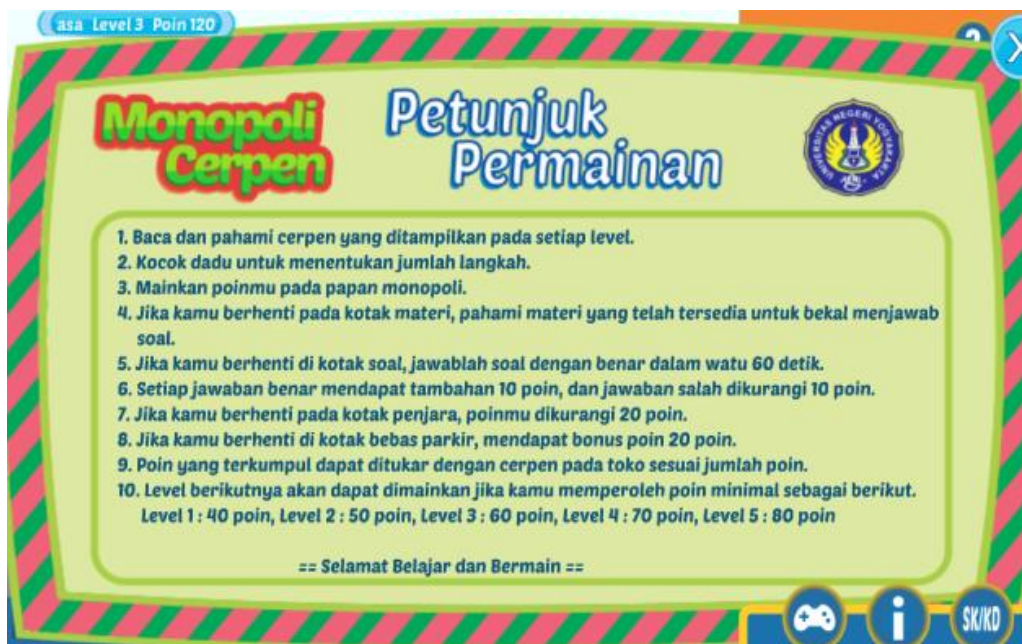
### **4) Revisi Aturan Permainan**

Salah satu komponen materi adalah aturan permainan pada media. Pada validasi tahap I, aturan permainan disusun dengan uraian panjang dan cenderung kurang efektif. Berikut adalah tampilan aturan permainan sebelum direvisi.



**Gambar 7: Tampilan Fitur Aturan Permainan Sebelum Direvisi**

Pada gambar 7, penyusunan aturan permainan masih disajikan dalam uraian panjang dan kurang efektif sehingga terlalu sulit dipahami siswa. Validator materi I memberikan saran agar dilakukan perbaikan penyusunan aturan permainan dari segi redaksional kalimat dan keefektifan penyusunan aturan permainan agar lebih mudah dipahami. Berikut adalah tampilan fitur aturan permainan setelah perbaikan.



**Gambar 8: Tampilan Fitur Aturan Permainan Sebelum Direvisi**

Setelah dilakukan revisi, aturan permainan yang disajikan pada media lebih singkat dan efektif. Terdapat penyederhanaan kalimat pada aturan permainan nomor 2-5. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami aturan permainan lebih baik dengan kalimat dan penyusunan yang sederhana. Setelah dilakukan perbaikan tersebut, aturan permainan dinyatakan layak dan dapat digunakan pada tahap validasi tahap 2.

### **b. Revisi Produk Ahli Media**

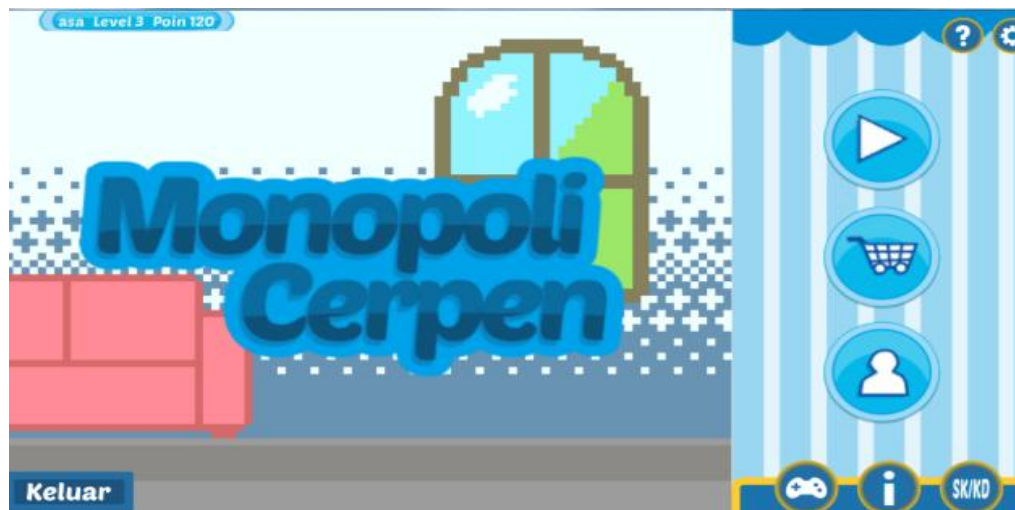
Revisi produk pada ahli media mengalami proses revisi sebanyak 3 tahap validasi. Setiap tahap validasi menghasilkan saran yang harus diperbaiki agar produk dinyatakan layak.

Berdasarkan validasi ahli media pada hari Kamis, 9 Juli 2015 terdapat beberapa revisi yang harus diperbaiki. Jenis kesalahan pada validasi tahap 1 adalah a) perlu variasi warna pada media, jangan dominan biru; b) perlu ditambahkan gambar ilustrasi pada setiap level cerpen; c) respon terhadap jawaban benar atau salah perlu ditambah kalimat motivasi; d) dadu pada permainan diubah menjadi dinamis.

Berikut adalah rangkuman tampilan pada produk media pembelajaran sebelum dan sesudah mengalami revisi.

### 1) Revisi Tampilan Media

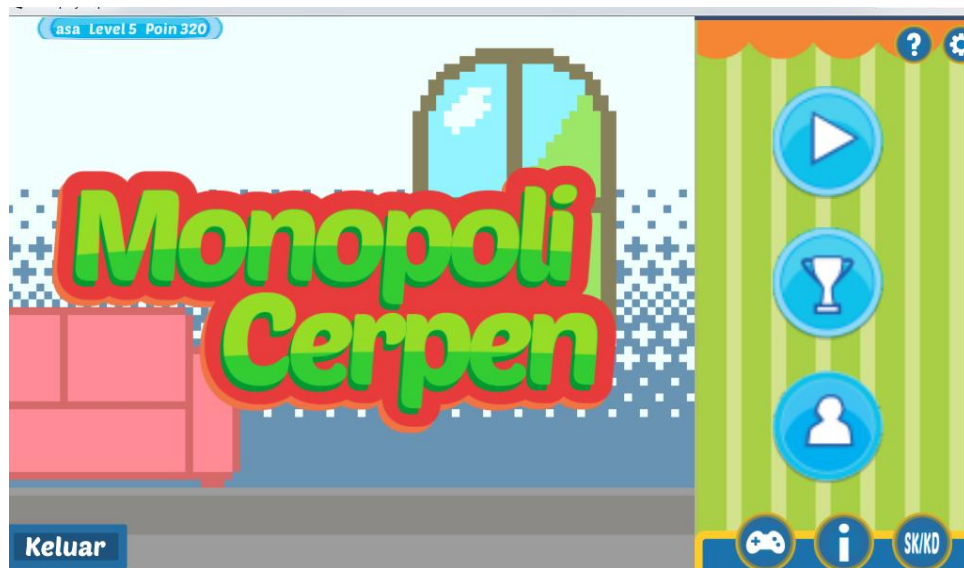
Tampilan utama adalah salah satu komponen penting dalam sebuah media pembelajaran. Tampilan utama berperan untuk menarik pengguna media mengoperasikan sebuah media. Pada tahap validasi, tampilan utama menjadi hal pokok yang harus diperbaiki. Berikut adalah tampilan utama media sebelum direvisi.



**Gambar 9: Tampilan Utama Media Sebelum Direvisi**

Pada gambar 9, kekurangan dari tampilan utama tersebut adalah warna yang digunakan dominan biru sehingga memberikan efek monoton. Validator media

memberikan saran agar warna yang digunakan dalam media lebih variatif. Setelah dilakukan revisi dengan menambah warna lain, maka dilakukan validasi tahap selanjutnya. Berikut adalah tampilan menu utama setelah dilakukan revisi.

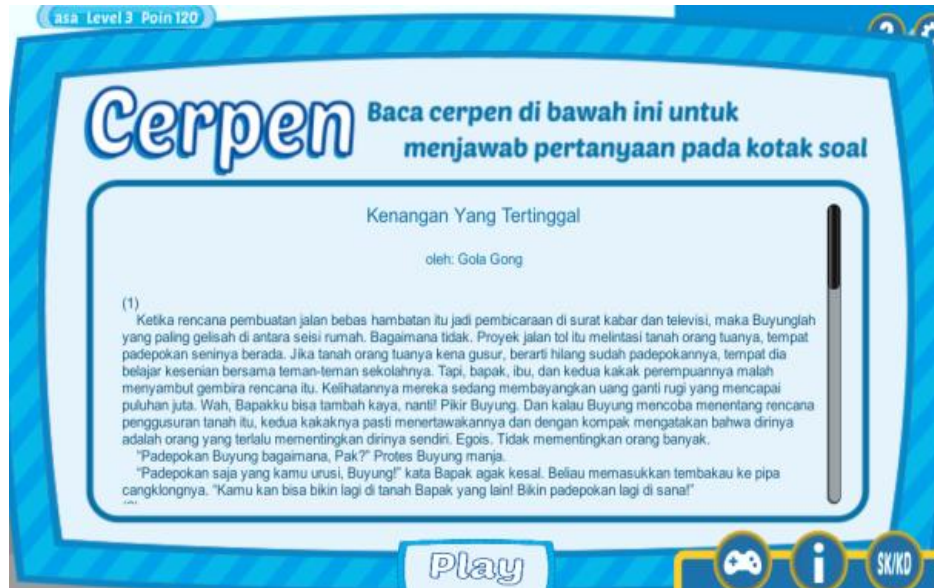


**Gambar 10: Tampilan Utama Media Setelah Direvisi**

Pada gambar 10, telah dilakukan revisi dengan menambah unsur warna lain seperti gradasi hijau, oranye, merah muda, dan biru. Penambahan warna tersebut memberikan efek lebih segar dan berfungsi sebagai stimulus bagi pengguna media untuk bermain. Setelah dilakukan revisi tersebut, validator menyatakan tampilan media layak dan dapat digunakan.

## **2) Revisi Sajian Cerpen pada Permainan**

Salah satu komponen media yang harus diperbaiki adalah bagian tampilan cerpen. Pada awalnya cerpen disajikan tanpa ilustrasi pendukung. Pada tahap validasi, tampilan cerpen menjadi salah satu komponen yang harus diperbaiki. Berikut adalah sajian cerpen sebelum direvisi.



**Gambar 11: Tampilan Sajian Cerpen Media Sebelum Direvisi**

Pada gambar 11, kekurangan dari tampilan cerpen tersebut adalah sajian cerpen tidak dilengkapi ilustrasi pendukung. Hal ini berfungsi untuk memvisualisasikan imajinasi siswa saat membaca cerpen. Selain itu, dengan adanya gambar ilustrasi, tampilan akan semakin menarik. Validator media memberikan saran agar cerpen dilengkapi gambar ilustrasi yang mendukung. Setelah dilakukan revisi dengan menambah ilustrasi, maka dilakukan validasi tahap selanjutnya. Berikut adalah tampilan sajian cerpen setelah dilakukan revisi.



**Gambar 12: Tampilan Sajian Cerpen Media Setelah Direvisi**

Pada gambar 12, telah dilakukan revisi dengan menambah ilustrasi pada sajian cerpen. Penambahan ilustrasi tersebut memberikan daya tarik bagi pengguna media untuk membaca cerpen dan sara visualisasi isi cerpen. Setelah dilakukan revisi tersebut, validator menyatakan sajian cerpen layak dan dapat digunakan.

### 3) Revisi Respon Media Terhadap Jawaban Soal



**Gambar 13: Tampilan Respon Media Terhadap Jawaban Sebelum Direvisi**



Pada gambar 13, kekurangan dari pemrograman tersebut adalah pada media belum memberikan respon terhadap jawaban pengguna media. Media hanya memberikan respon dengan memunculkan perolehan poin setelah menjawab soal. Validator media memberikan saran agar media dilengkapi dengan kalimat penyemangat atau motivasi agar respon media terhadap jawaban lebih baik. Hal ini bertujuan agar pengguna media lebih termotivasi menjawab soal-soal berikutnya. Setelah dilakukan revisi dengan menambah ilustrasi, maka dilakukan validasi tahap selanjutnya. Berikut adalah respon media terhadap jawaban setelah direvisi.



**Gambar 14: Tampilan Respon Media Terhadap Jawaban Setelah Direvisi**

Pada gambar 14, telah dilakukan revisi dengan menambah kalimat respon media terhadap jawaban pengguna. Terdapat kalimat “*Belajar lebih giat lagi ya*” dengan *emoticon* merupakan penghargaan dan respon media terhadap usaha pengguna menjawab soal. Setelah dilakukan revisi tersebut, validator menyatakan

respon media terhadap jawaban pengguna tidak perlu direvi kembali dan dapat digunakan.

#### 4) Revisi Sajian Cerpen Pada Toko

Salah satu komponen media yang harus diperbaiki adalah bagian sajian cerpen pada fitur toko. Pada awalnya cerpen disajikan tanpa ilustrasi pendukung. Pada tahap validasi, tampilan cerpen tersebut menjadi salah satu komponen yang harus diperbaiki. Berikut adalah tampilan sajian cerpen sebelum direvisi.



**Gambar 15: Sajian Cerpen di Toko Sebelum Direvisi**

Pada gambar 15, kekurangan dari tampilan cerpen tersebut adalah sajian cerpen tidak dilengkapi ilustrasi pendukung. Hal ini berfungsi untuk memvisualisasikan imajinasi siswa saat membaca cerpen. Selain itu, dengan adanya gambar ilustrasi, tampilan akan semakin menarik. Validator media memberikan saran agar cerpen dilengkapi gambar ilustrasi yang mendukung. Setelah dilakukan revisi dengan

menambah ilustrasi, maka dilakukan validasi tahap selanjutnya. Berikut adalah tampilan sajian cerpen setelah dilakukan revisi.



**Gambar 16: Sajian Cerpen di Toko Setelah Direvisi**

Pada gambar 16, telah dilakukan revisi dengan menambah ilustrasi pada sajian cerpen dalam fitur toko. Penambahan ilustrasi tersebut memberikan daya tarik bagi pengguna media untuk membaca cerpen dan sara visualisasi isi cerpen. Setelah dilakukan revisi tersebut, validator menyatakan sajian cerpen tidak perlu direvisi dan dapat digunakan.

#### **4. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran di Sekolah**

Produk akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran membaca cerpen dengan permainan instruksional monopoli berbasis multimedia *software Unity Game Engine*. Tujuan utama dari diproduksinya media ini adalah sebagai sarana siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan menyenangkan. Guru

juga dapat memanfaatkan media ini sebagai sarana alternatif dalam KBM agar lebih inovatif.

Produk media ini telah divalidasi oleh ahli materi I, ahli materi II, dan ahli media sebelum layak diujicobakan. Uji coba produk ini dilakukan di SMP Negeri Jetis, bantul pada kelas IX F dengan jumlah siswa 32 siswa. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada hari Kamis, 27 Agustus 2015 pada jam 4 dan 5 di laboratorium bahasa. Uji coba diawali peneliti dengan memberikan pengantar dan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan, petunjuk permainan, dan pengoperasian media. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran dengan fasilitas komputer.

Hambatan yang ditemui pada proses uji coba adalah ketersediaan komputer yang kurang memadai. Terdapat beberapa computer yang tidak dapat dipakai sehingga siswa menggunakan satu computer untuk 2-3 siswa. Walaupun demikian, proses uji coba tetap dilaksanakan secara individu karena siswa menggunakan media secara bergantian. Selain kendala jumlah komputer, beberapa *headset* juga tidak berfungsi dengan baik sehingga siswa terganggu dalam mendengarkan audio.

Hasil dari permainan ini, sebagian besar siswa dapat bermain hingga level 2 dan 3 karena keterbatasan waktu dan beberapa kendala tersebut. Secara keseluruhan, uji coba dapat dikatakan berjalan dengan lancar karena siswa tampak antusias dan tujuan media dapat tersampaikan. Respon guru dan siswa juga cukup positif mengenai produk media pembelajaran ini.

Sesuai dengan prosedur penelitian pada penelitian ini, uji coba produk media terbatas hanya pada uji kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Produk tidak diuji coba hingga tahap keefektifan produk dalam proses pembelajaran membaca cerpen. Jadi penelitian pengembangan ini hanya berfokus pada uji coba untuk mengukur tingkat produk pengembangan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran membaca cerpen dengan permainan instruksional monopoli dengan software *Unity Game Engine*. Terdapat enam tahap prosedur pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini. *Pertama*, analisis kebutuhan dengan melakukan studi literatur, wawancara dan observasi untuk mengetahui kebutuhan di lapangan. *Kedua*, mendesain produk dengan terlebih dahulu membuat *flowchart* dan *storyboard*, serta rancangan naskah materi dan soal yang akan menjadi konten media. *Ketiga*, pada tahap produksi, *storyboard* diwujudkan menjadi sebuah aplikasi permainan edukasi dengan *software unity*.

*Keempat*, adalah tahap valiasi produk. Validasi produk dilakukan melalui beberapa tahap dari ahli materi I, ahli materi II, dan ahli media. Proses validasi media dilakukan dalam beberapa tahap hingga dinyatakan layak. Pada aspek isi materi diperoleh skor rerata 4,3 dengan tingkat kelayakan 86%, aspek kelayakan penyajian materi mendapat skor rerata 4,3 dengan tingkat kelayakan 86%, dan aspek kelayakan bahasa memperoleh skor rerata 4,3 dengan tingkat kelayakan 86%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa materi dalam media ini dinyatakan sangat layak dengan kategori skor sangat baik.

Validasi media pada aspek tampilan media memperoleh skor rerata 3,4 dengan tingkat kelayakan 68% dan skor rerata aspek pemrograman media sebesar 3,5 dengan tingkat kelayakan 70%. Berdasarkan perolehan skor tersebut, semua aspek pada media dinyatakan layak dengan kategori skor baik.

*Kelima*, sebelum dinyatakan layak, produk pengembangan media pembelajaran mengalami beberapa kali tahapan revisi hingga dinyatakan layak. *Keenam*, produk pengembangan yang telah dinyatakan layak diujicobakan pada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Jetis, Bantul. Hasil uji coba menyatakan respon yang positif melalui angket evaluasi dengan perolehan rata-rata skor berkategori sangat baik.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran monopoli cerpen hanya dapat dioperasikan dengan bantuan komputer atau laptop, dan tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai.
2. Tahapan pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada uji kelayakan, sehingga belum diketahui tingkat keefektifan media dalam pembelajaran membaca cerpen.
3. Di dalam penggunaan media pembelajaran monopoli cerpen di sekolah, guru perlu menjelaskan pengertian monopoli dalam konteks media ini. Hal ini diperlukan agar siswa memahami pengertian monopoli cerpen, karena tidak semua siswa telah memahami istilah monopoli.

## **C. Saran, Deseminasi, dan Pengembangan**

### **1. Saran**

Penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Media ini juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa tanpa bergantung pada KBM di kelas. Pembelajaran membaca cerpen pada permainan monopoli ini juga diharapkan mampu memotivasi siswa untuk gemar membaca cerpen.

### **2. Deseminasi**

Penelitian pengembangan ini dilakukan deseminasi atau penyebarluasan produk yang telah divalidasi dan diujicobakan. Deseminasi atau penyebarluasan produk ini dilakukan pada beberapa kalangan yaitu dosen, guru, mahasiswa atau calon guru, dan siswa kelas IX SMP. Hal ini bertujuan agar produk pengembangan memberikan kebermanfaatan dan bahkan dapat lebih dikembangkan.

### **3. Pengembangan**

Pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini adalah produk dapat diuji keefektifannya pada pembelajaran membaca cerpen. Selain itu, aplikasi media pembelajaran ini dapat dikembangkan hingga dapat digunakan dalam sistem android, dan ditambah fitur *multiplayer* agar lebih menarik. Guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan memodifikasi materi bahasa Indonesia lain sesuai dengan kebutuhan.



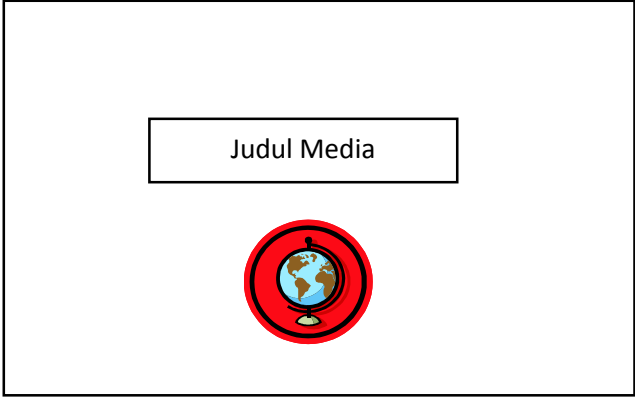
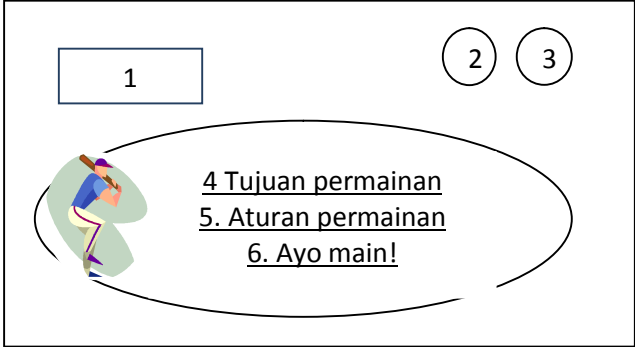
## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Farid. 2014. *Di Balik Serunya Permainan Monopoli*. Artikel diunduh dari <http://www.bglconline.com/2013/02/di-balik-serunya-permainan-monopoli/>. Pada 20 Januari 2015.
- Agung. 2014. “*Event Game sebagai Sarana Masuki Pasar Game Indonesia*”. Artikel diunduh dari <http://teknopreneur.com/dinamika/teknopreneur-event-game-sebagai-sarana-masuki-pasar-game-indonesia>. Pada 20 Januari 2015.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bitter dan Legacy. 2009. *Using Technology in the Classroom*. Boston: Omegatype Typography, Inc.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Affabeta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Purba, Antila. 2012. *Sastra Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Roblyer. 2006. *Integrating Educational Technology into Teaching (Fourth Edition)*. United States: Pearson Merill (Prentice hall).
- Roedavan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika

- Rusman dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, James D. Russell. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* Terjemahan *Instructional Technology and Media for Learning* oleh Arif Rahman. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. 2009. *Membimbing Siswa Cerdas dengan Taksonomi Barret*. Artikel diunduh dari <http://www.awidyarso65.files.wordpress.com>. Pada 19 Januari 2015.
- Suyanto. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Satra*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

# **Lampiran 1:**

*Storyboard dan Flowchart*  
Pengembangan Media Pembelajaran  
Membaca Cerpen

Tampilan	Deskripsi	Navigasi	Visual	Audio
<p><b>1. Intro Media</b></p> 	<p><b>Intro media:</b> Tampilan pada saat pertama kali membuka media.</p>	<p>-</p>	<p><b>Teks:</b> MONOPOLI CERPEN</p> <p><b>Gambar:</b> monopoli/ animasi</p>	<p>Musik Pengiring (<i>back sound</i>)</p>
<p><b>2. Menu Utama</b></p> 	<p><b>Menu Utama:</b> menghubungkan ke semua bagian media.</p>	<p>2 = tombol tentang <i>link</i> menuju profil pengembang 3 = tombol keluar 4 = tombol menuju tujuan permainan "Monopoli Cerpen" 5= tombol menuju aturan permainan 6 = tombol menuju permainan monopoli cerpen</p>	<p><b>Teks:</b> 1 = "Menu utama" 4 = Ayo main!</p> <p><b>Gambar:</b> 2 = Gambar <i>icon</i> senyum 3 = Gambar tanda silang</p>	<p>Musik Pengiring (<i>back sound</i>)</p>

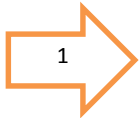
### 3. Bagian Papan Permainan Monopoli Cerpen

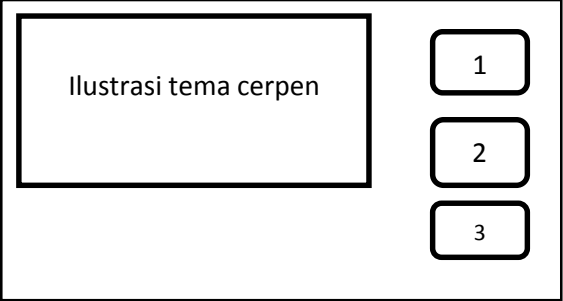
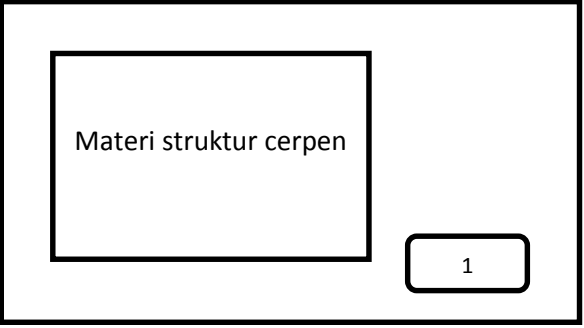


8                      9                      3                      10                      3                      11                      12

<p><b>BEBAS PARKIR</b> 😊</p>	<p><b>LATAR</b></p>	<p><b>KOTAK SOAL</b></p>	<p><b>ALUR</b></p>	<p><b>KOTAK SOAL</b></p>	<p><b>TOKOH DAN PENOKOHAN</b></p>	<p><b>PENJARA</b></p>	
<p><b>KONFLIK CERPEN</b></p>	<div style="text-align: center;"> <p><b>MONOPOLI CERPEN</b></p> </div>	<p><b>SUDUT PANDANG</b></p>					
<p><b>KOTAK SOAL</b></p>		<p><b>KOTAK SOAL</b></p>					
<p><b>STRUKTUR TEKS CERPEN</b></p>		<p><b>PROFIL SASTRAWAN</b></p>					
<p><b>PENJARA</b></p> <p><b>HANYA LEWAT</b></p>		<p><b>KOTAK SOAL</b></p>	<p><b>TEMA CERPEN</b></p>	<p><b>KOTAK SOAL</b></p>	<p><b>PLOT CERPEN</b></p>	<p><b>KONSEP CERPEN</b></p>	<p><b>START</b></p>

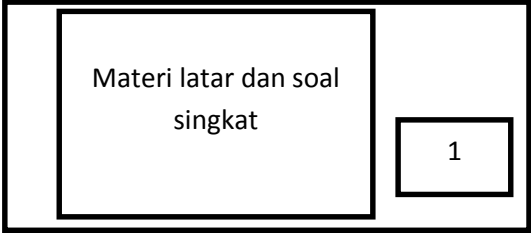
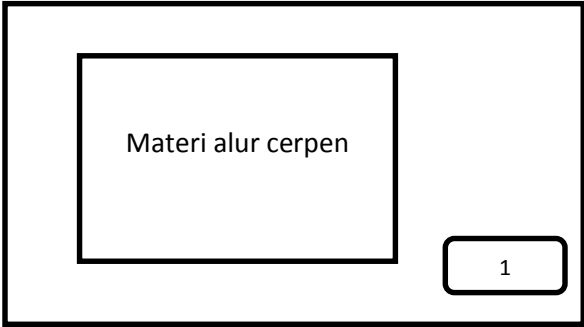
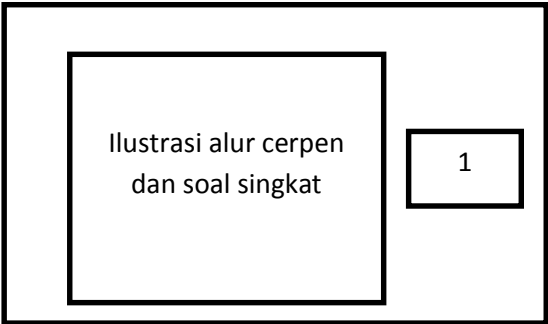
<p>Bagian Permainan Monopoli Cerpen (gambar di atas)</p>	<p><b>Deskripsi:</b> Permainan ini menerapkan prinsip monopoli. Pemain bergerak dari satu kotak ke kotak yang lain dengan mengacak dadu. Setiap kotak monopoli akan menghantarkan pemain pada materi atau soal terkait cerpen. Jika pemain berada pada kotak yang berisi soal, ia harus menjawab soal. Jika jawaban benar, pemain dapat berpindah ke kotak selanjutnya dan mendapat poin, jika salah maka poin pemain berkurang. Pemain dapat mendapatkan poin dari menjawab soal pada kotak kesempatan atau kotak sebelumnya yang menguji pengetahuan pemain tentang cerpen. Selain itu, pemain akan mendapatkan materi tentang cerpen pada kotak-kotak lain jika berhenti di atasnya. Materi ini berdifat random, jadi pemain tidak berkemungkinan mendapatkan materi berbeda walau di kotak yang sama lebih</p>	<p><b>Navigasi:</b> 1 = kotak menuju materi tema cerpen dan ilustrasi 2 = kotak menuju materi struktur cerpen 3 = kotak menuju kesempatan menjawab soal dengan banyak poin 4 = kotak menuju materi tokoh dan penokohan dan soal singkat 5 = kotak peringatan untuk mengingat materi. 6 = kotak menuju materi latar dan soal singkat. 7 = kotak menuju materi alur. 8 = kotak ilustrasi tentang alur cerpen. 9 = kotak materi</p>	<p><b>Teks:</b> 1-14 = sesuai dengan gambar dan desain kotak monopoli. 15 = angka perolehan poin <b>Gambar</b> 16 = ikon keranjang 17=ikon rumah</p>	<p>Musik Pengiring (<i>back sound</i>)</p>

	<p>dari sekali. Materi inilah yang dapat dijadikan bekal untuk menjawab soal selanjutnya pada kotak lain. Pemain harus mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya untuk dapat ditukar dengan cerpen pada toko (16). Jika pemain masuk pada kotak penjara, maka pemain harus menjawab beberapa soal tanpa tambahan poin untuk dapat bermain lagi.</p>	<p>tentang watak tokoh.  10 = kotak materi tentang sudut pandang dan soal singkat.  11 = kotak materi rangkaian peristiwa dalam cerpen.  12 = kotak soal tanpa penambahan poin.  13= ilustrasi konflik cerpen dan soal singkat  14 = kotak ilustrasi materi nilai moral cerpen  15 = indikator poin  16 = tombol menuju ke toko  17 = tombol ke menu utama.</p>		
<p>4. Bagian materi tema cerpen</p> <div data-bbox="222 1149 842 1393" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div data-bbox="323 1224 638 1383" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           Pengertian dan jenis-jenis tema cerpen         </div> <div data-bbox="676 1253 814 1370" style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 20px;">  </div> </div>				

<p>5. Bagian ilustrasi tema cerpen</p> 	<p>Bagian ini menampilkan contoh atau ilustrasi penggunaan tema tertentu dalam cerpen. Pemain mengidentifikasi tema apa yang digunakan dalam kutipan cerpen yang ditampilkan</p>	<p>1 = tombol kembali ke papan monopoli (jawaban tepat)  2 = tombol jawaban salah  3 = tombol jawaban salah</p>	<p><b>Gambar</b>  1 = gambar bertema laut (jawaban benar)  2 = gambar bertema sekolah (salah)  3 = gambar bertema kebersihan (salah)</p>	
<p>6. Bagian materi struktur cerpen</p> 	<p>Bagian ini menampilkan bagian struktur cerpen yang menambah pengetahuan pemain tentang cerpen.</p>	<p>1 = tombol kembali ke papan monopoli</p>	<p><b>Teks</b>  1= saya paham</p>	

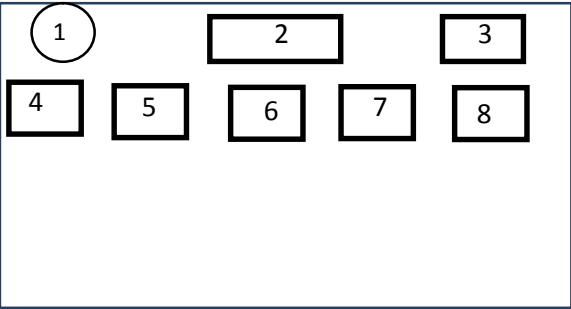
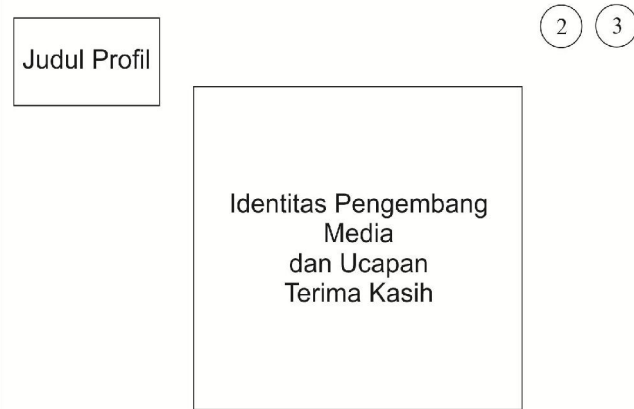


<p>7. Kotak kesempatan menjawab soal</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>Soal 1 Soal 2 Soal 3 Soal 4 Soal 5</p> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px; margin-left: 20px;">1</div> </div>	<p>Bagian ini merupakan kotak kesempatan bagi pemain untuk memperoleh banyak poin dengan menjawab benar pertanyaan yang disajikan.</p>	<p>1= tombol perolehan poin</p>	<p>Teks 1= poin</p>	
<p>8. Bagian materi tokoh dan penokohan dan soal singkat</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <p style="text-align: center;">Materi tokoh dan penokohan dan soal singkat</p> </div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px; margin-left: 20px;">1</div> </div>	<p>Berisi materi mengenai tokoh dan penokohan dan pertanyaan singkat untuk mendapat 1 poin</p>	<p>1= indikator perolehan poin</p>	<p>1 = poin</p>	
<p>9. Bagian penjara hanya lewat</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <p style="text-align: center;">Peringatan mengingat materi</p> <p style="text-align: center;">☺</p> </div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px; margin-left: 20px;">1</div> </div>	<p>Bagian ini berisi peringatan untuk mengingat materi sebelum memasuki kotak kesempatan menjawab soal.</p>	<p>1 = tombol keluar menuju papan monopoli</p>	<p>Teks 1= oke</p>	

<p>10. Bagian kotak materi latar dan soal singkat.</p> 	<p>Berisi materi mengenai tokoh dan penokohan dan pertanyaan singkat untuk mendapat 1 poin</p>	<p>1= indikator perolehan poin</p>	<p>1= poin</p>	
<p>11. Bagian materi alur cerpen.</p> 	<p>Bagian ini menampilkan bagian materi alur cerpen yang menambah pengetahuan pemain tentang cerpen.</p>	<p>1 = tombol kembali ke papan monopoli</p>	<p>Teks 1= saya paham</p>	
<p>12. Bagian ilustrasi tentang alur cerpen.</p> 	<p>Bagian ini pemain mengidentifikasi penggunaan alur cerpen dalam ilustrasi yang disajikan.</p>	<p>1= indikator perolehan poin</p>	<p>1= poin</p>	

<p>13. Bagian materi tentang watak tokoh.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Materi watak tokoh dan ilustrasinya</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 10px;">1</div> </div>	<p>Bagian ini menampilkan bagian materi watak tokoh yang menambah pengetahuan pemain, serta implementasinya dalam cerpen.</p>	<p>1 = tombol kembali ke papan monopoli</p>	<p>Teks 1= saya paham</p>	
<p>14. Materi tentang sudut pandang dan soal singkat.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Materi sudut pandang dan soal singkat</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 10px;">1</div> </div>	<p>Berisi materi mengenai sudut pandang dan pertanyaan singkat untuk mendapat 1 poin</p>	<p>1= indikator perolehan poin</p>	<p>1= poin</p>	
<p>15. Materi rangkaian peristiwa dalam cerpen.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Materi rangkaian peristiwa dalam cerpen</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 10px;">1</div> </div>	<p>Bagian ini menampilkan bagian materi rangkaian peristiwa cerpen yang menambah pengetahuan pemain tentang cerpen.</p>	<p>1 = tombol kembali ke papan monopoli</p>	<p>Teks 1= saya paham</p>	

<p>16. Bagian kotak penjara (soal tanpa penambahan poin.)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>Soal 1 Soal 2 Soal 3 Soal 4 Soal 5</p> </div>	<p>Bagian ini merupakan kotak penjara bagi pemain yang berada di kotak ini. Pemain dapat bebas dari penjara jika menjawab benar soal-soal dalam kotak ini tanpa penambahan poin.</p>			
<p>17. Ilustrasi konflik cerpen dan soal singkat</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 20px; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> <p>Ilustrasi konflik cerpen dan soal singkat</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 20px;"> <p>1</p> </div> </div>	<p>Bagian ini pemain mengidentifikasi konflik cerpen dalam ilustrasi yang disajikan.</p>	<p>1= indikator perolehan poin</p>	<p>1= poin</p>	
<p>18. ilustrasi materi nilai moral cerpen</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 20px; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> <p>Ilustrasi materi nilai moral cerpen dan soal singkat</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 20px;"> <p>1</p> </div> </div>	<p>Pada bagian ini pemain mengidentifikasi nilai moral pada cuplikan cerpen yang disajikan pada ilustrasi untuk mendapatkan 1 poin</p>	<p>1= indikator perolehan poin</p>	<p>1= poin</p>	

<p>19. Bagian toko</p>  <p>11</p>	<p>Pada bagian ini pemain dapat menukarkan poin yang di dapat dengan beragam pilihan misal berupa beberapa cerpen, atau rangkuman materi secara lengkap dengan poin tertentu.</p>	<p>1 = tombol kembali  2 = indikator poin  3 = tombol tukar poin  4 = cerpen 1  5 = cerpen 2  6 = cerpen 3  7 = cerpen 4  8 = cerpen 5</p>	<p>Gambar:  1 = tanda silang  2= indikator poin  Teks:  4 = cerpen 1  5 = cerpen 2  6 = cerpen 3  7 = cerpen 4  8 = cerpen 5</p>	
<p>20. Bagian Tentang</p> 	<p>Bagian tentang berisi mengenai identitas pengembang dan nama-nama dosen pembimbing, serta kerabat pengembang yang telah membantu.</p>	<p>2 = Tombol kembali ke menu utama  3 = Tombol keluar</p>	<p><b>Teks:</b>  2 = “Kembali”  3 = “Keluar”  “  <b>Gambar:</b>  2 = Gambar <i>icon</i> rumah  3 = Gambar tanda silang  <b>Video:</b> -</p>	<p>Musik Pengiring (<i>back sound</i>)</p>

## **Lampiran 2:**

Transkrip Materi dan Soal  
Media Membaca Cerpen

### KISI-KISI SOAL MONOPOLI CERPEN

Soal ini dibuat berdasarkan taksonomi Barret yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca. Taksonomi Barrett memiliki 5 kategori yang terdiri dari: (1) pemahaman Literal, (2) reorganisasi, (3) pemahaman inferensial, (4) evaluasi, dan (5) apresiasi.

<b>Judul Cerpen</b>	<b>Tingkat Pemahaman</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>
<b>Cerpen Level 1</b> Misteri Bingkai Foto	Pemahaman Literal	Siswa dapat menentukan latar tempat dalam cerpen	7	2
		Siswa dapat menentukan tokoh utama pada cerpen.	1	
	Reorganisasi	Siswa dapat menyimpulkan penyelesaian cerpen.	14	2
		Siswa dapat menentukan struktur plot dalam cerpen.	5	
	Pemahaman Inferensial	Siswa dapat menentukan teknik pengarang melukiskan tokoh cerpen.	6	8
		Siswa dapat menentukan watak tokoh dalam cerpen	8	
		Siswa dapat menentukan alur cerpen	10	
		Siswa dapat menentukan suasana pada salah satu paragraf dalam cerpen.	3, 4	
		Siswa dapat menentukan tema dalam cerpen	9	
	Siswa dapat menentukan jenis	15		

		konflik pada cerpen		
		Siswa dapat menentukan sudut pandang yang digunakan dalam cerpen	2	
	Evaluasi	Siswa dapat menentukan amanat yang terkandung dalam cerpen	12	2
		Siswa dapat menentukan kata yang paling tepat dalam cerpen.	11	
	Apresiasi	Siswa dapat menentuka nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen.	13	1
<b>Cerpen 2</b> Adikku Sayang	Pemahaman Literal	Siswa dapat menemukan latar tempat pada cerpen.	4	2
		Siswa dapat menentukan tokoh utama dalam cerpen.	7	
	Mereorganisasi	Siswa dapat menunjukkan konflik yang tertera pada cerpen	5	2
		Siswa dapat menentukan struktur plot pada cerpen	8	
	Pemahaman Inferensial	Siswa dapat menentukan tema yang diangkat dalam cerpen <i>Adikku Sayang</i>	12	8
		Siswa dapat menentukan suasana yang terbangun dalam cerpen	2	
		Teknik pengarang melukiskan watak tokoh pada cerpen.	9	
		Siswa dapat menentukan watak tokoh dalam cerpen.	11	
		Siswa dapat menentukan sudut pandang pada cerpen	10	
		Siswa dapat menentukan alur	13	



		pada cerpen.		
		Siswa dapat menentukan jenis konflik cerpen.	3	
		Siswa dapat menentukan tema pada cerpen	12	
	Evaluasi	Siswa dapat menentukan bukti watak salah satu tokoh pada cerpen	6	2
		Siswa dapat amanat dalam cerpen <i>Adikku Sayang</i>	15	
	Apresiasi	Siswa dapat nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen.	13	1
<b>Cerpen Level 3</b> Bendera	Pemahaman Literal	Siswa dapat menemukan latar tempat terjadinya peristiwa pada cerpen <i>Bendera</i>	4	1
		Siswa dapat menentukan tokoh utama dalam cerpen <i>Bendera</i> .	6	
	Mereorganisasi	Siswa dapat menentukan latar waktu berdasarkan uraian pada cerpen.	3	2
		Siswa dapat menentukan struktur plot cerpen.	8	
	Pemahaman Inferensial	Siswa dapat menentukan alur penceritaan alur cerpen	7	7
		Siswa dapat menentukan sudut pandang pada cerpen.	1	
		Siswa dapat menentukan tema berdasarkan isi cerita dalam cerpen tersebut.	9	
		Siswa dapat menentukan cara	5,2	

		pengarang melukiskan watak tokoh.		
		Siswa dapat menentukan suasana yang tersirat dalam cerpen	13	
		Siswa dapat menentukan penyebab konflik dalam cerpen <i>Bendera</i> .	15	
	Evaluasi	Siswa dapat menentukan amanat yang terkandung dalam cerpen	11	
		Siswa dapat menanggapi isi cerpen dengan pernyataan yang tepat.	13	2
	Apresiasi	Siswa dapat watak tokoh dengan pernyataan yang tepat.	12	
		Siswa dapat nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen	10	2
<b>Cerpen Level 4</b> <i>Another Truth</i>	Pemahaman Literal	Siswa dapat menentukan tokoh utama pada cerpen.	3	1
	Mereorganisasi	Siswa dapat menentukan latar tempat pada cerpen	4	
		Siswa dapat menentukan struktur plot pada suatu paragraf cerpen.	7	2
	Pemahaman Inferensial	Siswa dapat menyimpulkan suasana yang terbangun dalam kutipan cerpen.	1	
		Siswa dapat menentukan teknik pengarang melukiskan satu tokoh.	6	
		Siswa dapat menentukan sudut pandang pada cerpen.	5	9

		Siswa dapat menentukan watak tokoh.	8		
		Siswa dapat menentukan tema cerpen.	11		
		Siswa dapat menentukan alur pada cerpen.	10		
		Siswa dapat menentukan penyelesaian pada cerpen.	14		
		Siswa dapat menentukan penyebab konflik cerpen	13		
		Siswa dapat menentukan jenis konflik pada cerpen.	15		
	Evaluasi		Siswa dapat menentukan amanat pada cerpen.	12	2
			Siswa dapat menentukan bukti watak salah satu tokoh cerpen.	2	
	Apresiasi		Siswa dapat menentukan nilai-nilai yang sesuai dalam cerpen	9	1
	<b>Cerpen Level 5</b>  Telepon Pingky	Pemahaman Literal	Siswa dapat menentukan tokoh utama cerpen	4	1
Mereorganisasi		Siswa dapat struktur alur pada cerpen yang digunakan pengarang.	1	5	
		Siswa dapat menentukan struktur plot cerpen.	7		
		Siswa dapat menentukan jenis konflik cerpen.	3		
		Siswa dapat menentukan latar tempat pada cerpen	6		
		Siswa dapat menentukan	12		

		penyelesaian cerpen.		
Pemahaman Inferensial		Siswa dapat menentukan teknik pengarang melukiskan tokoh.	8	7
		Siswa dapat watak tokoh cerpen	5	
		Siswa dapat menentukan penyebab konflik dalam cerpen	2	
		Siswa dapat menentukan sudut pandang pada cerpen.	9	
		Siswa dapat menentukan alur cerpen.	10	
		Siswa dapat menentukan suasana yang terbangun dalam cerpen.	15	
		Siswa dapat menentukan tema cerpen.	14	
Apresiasi		Siswa dapat menentukan amanat yang terkandung dalam cerpen.	11	1
Evaluasi		Siswa dapat menentukan bukti watak tokoh cerpen.	13	1

MATERI CERPEN  
(Kotak Materi Monopoli)

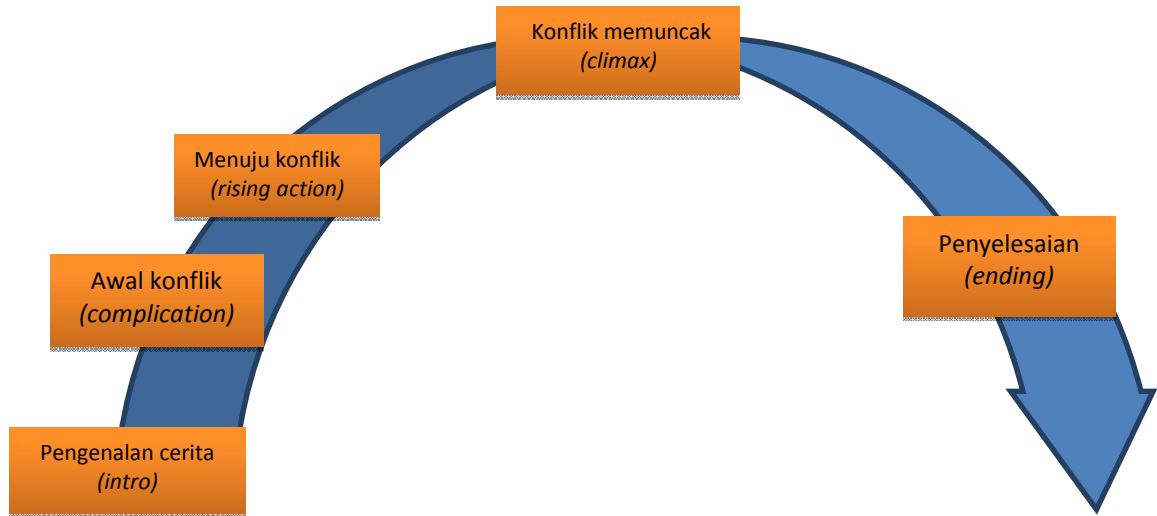
**A. Kotak 1 (Konsep Cerpen)**

- Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang berwujud prosa. Sesuai dengan namanya, cerpen merupakan cerita dalam bentuk pendek (kurang dari 10.000 kata). Kisah dalam cerpen merupakan kisah tunggal atau hanya terpusat pada satu peristiwa pokok. Cerpen dapat dengan mudah dijumpai dalam koran, majalah, atau buku-buku kumpulan cerpen. Buku kumpulan cerpen biasa disebut dengan istilah antologi cerpen.
- Ciri-ciri Cerpen
  - (1) Singkat, padu dan ringkas
  - (2) Jumlah dan pengembangan pelaku terbatas
  - (3) Bahasa tajam, sugestif dan menarik perhatian
  - (4) Memberikan efek tunggal dalam pikiran pembaca
  - (5) Cerita berpusat pada suatu peristiwa atau konflik pokok
- Unsur Instrinsik Cerpen

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang terdapat dalam cerpen itu sendiri. Unsur intrinsik cerpen meliputi unsur tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, sudut pandang, gaya dan bahasa, serta amanat.

(Diolah dari Burhan Nurgiantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, 2012,  
Yogyakarta: Gadjah Mada University Press)

## B. Kotak 2 (Struktur Alur)



- **Keterangan**

1. **Pengenalan cerita (*intro*)**

Di bagian ini, pengarang mengawali cerita dengan memperkenalkan tokoh utama, penataan adegan, dan penceritaan tentang hubungan antartokoh.

2. **Awal perselisihan/ konflik (*complication*)**

Di bagian ini, pengarang mulai memunculkan bagian-bagian yang menimbulkan berbagai masalah.

3. **Menuju konflik (*rising action*)**

Di bagian ini, pengarang semakin meningkatkan permasalahan yang sedang dihadapi tokoh.

4. **Konflik memuncak (*climax*)**

Di bagian ini, merupakan puncak permasalahan yang dihadapi tokoh. Di bagian ini pula, tokoh dihadapkan dalam penentuan nasib yang dialaminya. Keberhasilan atau kegagalan biasanya menjadi penentuan nasib tokoh.

5. **Penyelesaian (*ending*)**

bagian ini biasanya menjelaskan bagaimana nasib tokoh setelah mengalami turning point. Akan tetapi, ada pula pengarang yang menyerahkan ending ceritanya kepada pembaca. Akhir cerita dibiarkan menggantung.

(Sumber: Nurhadi dkk, *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas IX*, 2007, Jakarta: Erlangga)

### C. Kotak 3 (Tema Cerpen)

- Tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Dengan kata lain, tema menjadi dasar dalam bercerita. Tema juga berisi gagasan pikiran yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca.
- Tema-tema yang sering dipakai dalam penulisan cerpen adalah masalah sosial, keagamaan, kemiskinan, kesenjangan, lingkungan, kepahlawanan, perjuangan, kasih sayang, keluarga, persahabatan, percintaan, dan lain-lain.

(Diolah dari Suminto A. Sayuti, *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*, 2000, Yogyakarta: Gama Media)

### D. Kotak 5 (Konflik Cerpen)

Konflik merupakan kejadian yang tergolong penting dalam cerpen. Konflik adalah sesuatu yang tidak menyenangkan yang terjadi atau dialami oleh tokoh-tokoh dalam cerpen. Secara garis besar konflik dibedakan sebagai berikut.

1. Konflik eksternal, konflik yang terjadi di luar dirinya, bisa dengan lingkungan alam, bisa dengan lingkungan manusia. Konflik ini dibedakan menjadi konflik fisik dan konflik sosial.

- Konflik fisik, adalah konflik adanya benturan tokoh dengan alam misalnya bencana, banjir, dan lainnya.
  - Konflik sosial disebabkan oleh hubungan antar manusia dan permasalahannya. Misalnya peperangan, perkelahian, percekocokan dan penindasan.
2. Konflik Internal (batin/ kejiwaan)
- Konflik yang dialami tokoh dengan pikiran, hati atau jiwanya sendiri. Jadi merupakan konflik dengan dirinya sendiri. Misalnya adanya pertentangan dua keyakinan, keinginan, harapan dan lainnya.

(Diolah dari Burhan Nurgiantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, 2012, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press)

#### **E. Kotak 6 (Latar Cerpen)**

##### Latar Cerpen

Latar juga disebut dengan istilah *setting*. Secara garis besar latar dikategorikan menjadi tiga bagian yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

- a. Latar tempat merujuk pada lokasi atau tempat terjadinya peristiwa dalam cerpen. Misalnya di kota tertentu, kamar, sungai, kelas, jalan, dan latar tempat lainnya.
- b. Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” peristiwa dalam cerpen terjadi. Misalnya pada pagi, siang, sore, tanggal, tahun dan hari tertentu, dan latar waktu lainnya.
- c. Latar sosial berkaitan dengan kehidupan kemasyarakatan. Bisa juga menunjukkan status tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya. Misalnya seperti status sosial seorang tokoh sebagai kaum bangsawan, priyayi, pejabat, buruh, dan status sosial lainnya.

(Diolah dari Burhan Nurgiantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, 2012, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press)



### F. Kotak 7 (Alur)

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Secara umum alur dibedakan menjadi berikut.

a. Alur maju (*linier*)

Peristiwa dalam cerpen diceritakan secara berurutan dari awal hingga akhir cerita. Penggunaan alur ini lebih mudah dipahami pembaca karena urutan peristiwa tersusun dengan runtut.

b. Alur mundur (*flash back*)

Peristiwa akhir dikisahkan terlebih dahulu, selanjutnya kejadian awal dan diikuti rangkaian peristiwa lainnya. Alur sorot balik ini biasanya digunakan untuk menceritakan masa lalu tokoh, atau penyebab kejadian dalam suatu cerita pendek.

c. Alur campuran

Alur campuran adalah perpaduan antara alur maju dan alur mundur dalam sebuah cerita. Misal pada awal cerita dikisahkan dengan alur maju, kemudian di tengah menggunakan alur mundur, dan pada akhirnya kembali pada alur maju.

(Diolah dari Nurhadi dkk, *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas IX*, 2007, Jakarta: Erlangga)

### G. Kotak 8 (Tokoh dan Penokohan)

- *Tokoh* adalah pelaku-pelaku dalam cerita. Berdasarkan perannya, tokoh dapat dikelompokkan menjadi tokoh utama dan tokoh sampingan.
- Seperti halnya dengan manusia, tokoh dalam cerpen juga memiliki watak-watak tertentu. Dalam upaya memahami watak pelaku, secara umum pengarang melukiskan watak tokoh dengan cara berikut.

1. Tuturan langsung

Watak tokoh dapat diketahui melalui tuturan langsung ketika pengarang secara jelas menyebutkan watak seorang tokoh. Misalnya pengarang langsung mengungkapkan bahwa tokoh A memiliki watak jujur, suka menolong, dan pandai bergaul.

2. Perilaku dan perbuatan tokoh

Pada teknik ini pengarang mengungkapkan watak tokoh melalui perilaku atau perbuatan tokoh dalam cerita. Misalnya untuk menunjukkan tokoh A memiliki sifat jujur, maka pengarang menceritakan ketika tokoh A menerima uang kembalian lebih dari warung, ia dengan senang hati mengembalikan.

3. Cakapan tokoh

Teknik cakapan ini adalah watak tokoh dapat dinilai dari perkataan yang sering ia ucapkan dalam jalinan cerita. Misalnya tokoh A berkata, *“Sudahlah, walaupun ia berbuat jahat pada kita, balaslah dengan hal baik karena suatu saat pasti ia luluh juga.”* Dari perkataan tokoh A tersebut dapat disimpulkan bahwa tokoh A memiliki watak bijaksana.

4. Pelukisan fisik tokoh

Dalam teknik ini pengarang menggambarkan watak melalui penggambaran fisik tokoh. Misalnya tokoh A digambarkan berkulit hitam legam terbakar matahari, tulang dadanya menonjol, dan perutnya kempis, hampir tulang berbalut kulit. Dari gambaran fisik tokoh tersebut, dapat diketahui bahwa tokoh A bukan orang yang berkecukupan, kulitnya yang terbakar matahari menunjukkan ia adalah pekerja kasar misalnya menjadi kuli atau pemulung.

(Diolah dari Tri Retno dan Sunardi, *Pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMP/ MTs Kelas IX*, 2008, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional)

## H. Kotak 9 (Sudut Pandang)

Sudut pandang dapat diartikan sebagai posisi pengarang terhadap peristiwa-peristiwa di dalam cerita. Secara sederhana, sudut pandang dibedakan menjadi berikut.

### 1. Orang pertama

Dalam sudut pandang ini pengarang menggunakan kata “aku” atau “saya” yang mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, maupun tokoh lain dari sudut pandang orang pertama. Tokoh “aku” atau “saya” mengisahkan dirinya sendiri, mengisahkan tindakan yang diketahui, dilihat, didengar, dialami, dan dirasakan.

### 2. Orang ketiga serbatahu

Pengarang dalam cerita menempatkan diri sebagai orang di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut ia, dia, mereka, atau menyebut nama tokoh. Nama-nama tokoh sering disebut dalam cerita, dan sebagai variasi digunakan kata ganti.

(Diolah dari Burhan Nurgiantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, 2012, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press)

## 3. KOTAK 10 (Cerpenis Indonesia)

### 1. Seno Gumira Ajidarma



Seno Gumira Ajidarma (lahir di Boston, Amerika Serikat, 19 Juni 1958) adalah penulis dari generasi baru di sastra Indonesia. Beberapa kumpulan cerpen karyanya adalah *Atas Nama Malam*, *Aku Kesepian Sayang*, *Datanglah Menjelang Kematian*, *Sepotong Senja untuk Pacarku*, *Saksi Mata*, *Dilarang Menyanyi di Kamar Mandi*, dan *Negeri Senja*. Sastrawan ini telah berhasil meraih penghargaan dari nasional maupun internasional.

## 2. Dewi Lestari



Dewi Lestari Simangunsong yang akrab dipanggil Dee (lahir di Bandung, Jawa Barat, 20 Januari 1976; umur 39 tahun) adalah seorang penulis dan penyanyi asal Indonesia. selain novel, Dee ternyata piawai menciptakan cerpen-cerpen yang bagus dan bahkan terkenal hingga dijadikan sebuah film. Beberapa cerpennya adalah *Filosofi Kopi*, *Sikat Gigi*, *Malaikat Juga Tahu*, *Pacarku Ada Lima*, dan banyak antologi cerpen yang berhasil dibuatnya.

## 3. Asma Nadia



selain dikenal sebagai novelis, Asma Nadia ternyata mengawali karirnya dengan menulis cerpen. Sebuah cerpennya yang berjudul *Imut* dan *Koran Gondrong* pernah meraih juara pertama Lomba Menulis Cerita Pendek Islami (LMCPI) tingkat nasional yang diadakan majalah Aninda pada tahun 1994 dan 1995. Selain itu, karyanya *Cinta Tak Pernah Menari*, kumpulan cerpen yang meraih Pena Award, *Cinta Laki-Laki Biasa*, dan banyak karya lainnya.

#### 4. Intan Paramaditha



Intan Paramaditha menulis buku *Sihir Perempuan*, kumpulan cerita pendek yang masuk lima besar Khatulistiwa Literary Award pada tahun 2005; *Kumpulan Budak Setan* (2010), sebuah tribute untuk penulis horor Abdullah Harahap yang ditulis bersama Eka Kurniawan dan Ugoran Prasad; naskah drama *Goyang Penasaran* (Intan Paramaditha & Naomi Srikandi, ed, KPG 2013), diadaptasi dari cerpennya dan dipentaskan oleh Teater Garasi di Yogyakarta dan Teater Salihara, Jakarta. Ia mendapat penghargaan sebagai cerpenis terbaik *Kompas* 2013 lewat cerpennya, "Klub Solidaritas Suami Hilang." Karyanya tersebar di surat kabar seperti *Kompas* dan *Koran Tempo* dan beberapa antologi seperti *20 Cerpen Terbaik Pena Kencana 2009* dan *Indonesian Literature in Translation - Lontar Foundation*.

## 5. Helvy Tiana Rosa



Helvy Tiana Rosa juga dikenal sebagai cerpenis yang piawai. Beberapa karya cerpennya adalah *Juragan Haji*, *Perempuan Bermata Lembut* (Antologi Cerpen Bersama, FBA Press, 2005), *Ketika Cinta Menemukanmu* (Antologi Cerpen Bersama, Gema Insani Press, 2005), *Dokumen Jibril* (Antologi Cerpen Bersama, Republika, 2005), *Lelaki Semesta* (Antologi Cerpen Bersama, LPPH, 2004), *Dunia Perempuan* (Antologi Cerpen Bersama, Bentang, 2002), *Ini...Sirkus Senyum* (Antologi Cerpen Bersama, Komunitas Bumi Manusia, 2002), *Luka Telah Menyapa Cinta* (Antologi Cerpen Bersama, FBA Press, 2002), *Kado Pernikahan* (Antologi Cerpen Bersama, Syaamil, 2002), *Kembang Mayang* (Antologi Cerpen Bersama, Penerbit Kelompok Cinta Baca, 2000), *Sembilan Mata Hati* (Antologi Cerpen Bersama, Pustaka Annida, Jakarta, 1998), dll dan cerpen lainnya,

## 6. A A. Navis



Haji Ali Akbar Navis lahir di Kampung Jawa, Padang Panjang, Sumatera Barat, 17 November 1924 dan meninggal 22 Maret 2003 pada umur 78 tahun. Beliau adalah seorang sastrawan dan budayawan terkemuka di Indonesia yang lebih dikenal dengan nama A.A. Navis. Kritik-kritik sosialnya mengalir apa adanya untuk membangunkan kesadaran setiap pribadi, agar hidup lebih bermakna. Ia selalu mengatakan yang hitam itu hitam dan yang putih itu putih. Ia amat gelisah melihat negeri ini digerogoti para koruptor. Ia menjadikan menulis sebagai alat dalam kehidupannya. Karyanya yang terkenal adalah cerita pendek Robohnya Surau Kami.

#### 7. Suminto A. Sayuti



Suminto A. Sayuti adalah salah satu sastrawan dan budayawan Indonesia yang sekaligus menggeluti bidang akademik yaitu sebagai guru besar di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Beliau juga menulis cerpen dan buku teks pembelajaran sastra. Namun, kepuasan utama tetap dia dapat dari puisi. Ini karena sejak masih di bangku SD ia menyukai puisi dan bergaul akrab dengan tembang Jawa. Banyak karya sastra yang telah dihasilkan salah satunya adalah kumpulan sajak Tamansari dan antologi puisi yang lainnya.

## 8. Raudal Tanjung Banua



Raudal Tanjung Banua (lahir di Taratak, Pesisir Selatan, Sumatera Barat, 19 Januari 1975; umur 40 tahun) adalah sastrawan Indonesia yang juga banyak menulis cerita pendek. karya-karyanya adalah kumpulan cerita pendek Parang tak Berulu (PTB). Raudal bercerita mulai dari mitos asal usul kelapa di kampung, ubun-ubun di kepala seorang anak, dan cerita lain yang ia dapat dari kedua orang tuanya. Kumpulan cerita PTB memang berbeda dengan dua kumpulan cerpen lainnya, seperti Ziarah Bagi Yang Hidup (Matahari, 2004) dimana Raudal memberikan sentuhan yang seluruhnya fiksi alias surealis dan Pulau Cinta di Peta Buta (Jendela) dimana Raudal menyuguhkan cerita yang separuh fakta dan separuh fiksi. Sementara dalam Parang Tak Berulu, Raudal mencoba cerita yang dibingkai lebih realis. Selain Parang tak Berulu, karya Raudal yang sempat masuk final ajang penghargaan Khatulistiwa *Literary Award (KLA)* 2005 untuk kategori prosa dan puisi adalah Gugusan Mata Ibu (Bentang Pustaka). Ia juga meraih Anugerah Sastra Horison untuk cerpen terbaik dari Majalah Sastra Horison.



## 9. Asa Mulchias



Lahir di Jakarta tanggal 5 Januari '83. Bungsu dari 3 bersaudara ini gigih menuju cita di jalan sastra sejak tahun 2001. Kurang lebih dua tahun berikutnya, *Aisyah Morpho Amathonte*, cerpen perdananya, dimuat majalah *Annida*. Pasca pemuatan tersebut, karya-karya Asa berhasil tembus aneka media. Kiprah lainnya, berpartisipasi dalam sekian antologi bersama penulis-penulis Indonesia lainnya. Sebut saja: *antologi Mengetuk Cintamu* (Senayan Abadi, 2003); *The Story of Jomblo* (Lingkar Pena Publishing House, 2004); *Addicted 2 U* (Lingkar Pena Publishing House, 2005); *Perempuan Bermata Lembut* (FBA Press, 2005), dan *Kisah Kasih Ibu* (Qanita, 2011). Serta dua kumpulan cerpennya, *Bidadari* (MU3 Books) dan *Kuntilanak, Here I Come* (Lingkar Pena Publishing House) diterbitkan sekaligus di tahun 2005

Cerpen Level 1

## MISTERI BINGKAI FOTO

oleh Azmania



(1)

Asyik!!! Besok hari libur, ayah dan bunda sudah memberi izin kepadaku untuk menginap di rumah Dian, teman sekelasku. Kedua orang tua Dian sedang pergi ke luar kota. Dian memintaku, Ika, dan Ani untuk menemani selama tuanya pergi. Rumah Dian memang cukup luas dan mewah, tapi sayang rumah sebegus itu dibangun di daerah terpencil, dan kurang strategis.

"Gimana, jadi kamu menginap di rumahku?" setibaku di kelas.

"Pokoknya beres, aku udah bilang sama orang tuaku dan mereka ngijinin aku."

"Kalau gitu tinggal nunggu jawaban dari Ika dan Ani lagi deh, mereka mana ya?"

"Itu mereka!"

"Hai, jadi nggak?"

"Jadi dong."

(2)

Dian tersenyum, dia merasa tenang karena malam ini dia ada yang menemaninya. Aku, Ika, Dian, dan Ani janjian kalau malam nanti akan ke rumah Dian sebelum azan magrib tiba.

"Li, nanti aku dan Ani aja yang menjemput kamu. Kita berangkat sama-sama?" ujar Ika. Sore harinya Ika dan Ani sudah ada di depan rumahku. Kami pergi dengan mengendarai sepeda. Tiba di rumah Dian sayup-sayup terdengar suara azan magrib. Dian mengajak kami salat berjamaah bersama, tapi tubuhku sangat lelah setelah seharian bermain.

"Kalian duluan aja, ntar aku menyusul," tolakku halus.

Dian, Ika, dan Ani langsung pergi ke kamar mandi untuk wudhu, dan aku sendiri pergi ke ruang tengah untuk berbaring di sofa. Sambil berbaring kuamati foto-foto keluarga yang dipajang di dinding ruangan. Tiba-tiba saja pandanganku tertuju pada sebuah bingkai foto tanpa gambar, hanya terisi kertas putih polos.

"Aneh," pikirku dengan mengernyitkan kening.

"Apa menariknya buat dipajang?" tanyaku dalam hati.

"Mungkin, ini adalah barang antik," ujarku menduga-duga.

Aku terus memandangi bingkai itu lama, semakin lama aku menemukan sesuatu yang ganjil di dalamnya. Aku menemukan sebuah titik gelap berada di tengah bingkai itu. Aku terus saja mengamatinya hingga titik gelap itu membesar, besar, dan makin membesar menyerupai lingkaran hitam. Aku ingin menjerit, tapi lidahku terasa kaku, aku hanya bisa diam berusaha bangkit dari sofa. Tapi, entahlah kenapa tiba-tiba seujur tubuhku ikut-ikutan kaku hingga sulit untuk digerakkan.

(3)

Lingkaran hitam itu seperti memiliki kekuatan gaib, seolah-olah ingin menarik tubuhku ke dalamnya. Dengan sekuat tenaga aku berusaha bertahan, tapi kekuatan gaib itu begitu kuat. Tenagaku sudah terkuras habis, aku tak mampu lagi bertahan. Tubuhku tersedot ke dalam lingkaran hitam itu. Aku hanya bisa menangis dan menangis, kondisiku makin lemah hingga aku tak sadarkan diri, entah untuk berapa lama. Aku mulai membuka mata ketika kurasakan udara di sekitarku sangat panas menyengat kulit. Aku cukup takjub dan terpana, di sekelilingku terhampar padang pasir yang begitu luas. Aku mencoba untuk bangkit, kulihat lautan pasir di mana-mana. Tidak ada tumbuhan, tidak ada kehidupan, yang ada hanya pasir dan pasir. Suasana begitu sunyi, nyaliku menjadi ciut seketika.

"Dian...., Ani...., Ika!!!" teriakku.

"Di mana kalian?!"

Aku terus berlari mencari mereka. Udara yang sangat panas itu membuatku lemas. Langkahku tergepoh-gepoh dan akhirnya jatuh tersungkur di hamparan pasir. Aku kembali menangis, aku begitu takut dan bingung, aku ingin berteriak. Tapi buat apa? Tidak ada seorang pun yang akan mendengar. Aku hanya bisa berdoa, memohon bantuan dari Tuhan. Di sela-sela doaku, diselingi oleh tangis histeris, aku benar-benar merasa bingung. Tanpa diduga sebelumnya, tiba-tiba saja muncul lingkaran hitam dari dasar pasir. Lingkaran hitam itu begitu besar, dan yang paling menakutkan, lingkaran hitam itu berusaha mendekatiku. Aku mencoba untuk bangkit dan menghindar, tapi usahaku lagi-lagi gagal! Lingkaran itu kembali menyedotku, aku berteriak keras. Sesudah itu, aku tak ingat apa-apa lagi.

(4)

"Lili....!! Lili....!!" samar-samar terdengar suara orang memanggilku.

"Li...!! Bangun dong Li...!!" pemilik suara itu mulai meng-guncang-guncang tubuhku. Aku mulai membuka mata pelan-pelan. Cahaya yang menyilaukan membuat aku harus menyipitkan mataku.

"Dian," panggilku pelan.

"Kamu kenapa, Li? Mimpi buruk ya?" Dian membantuku bangkit dari sofa.

Ani menyuguhkan segelas air putih kepadaku.

"Nih minum dulu biar agak baikan," sambung Ani.

"Aku nggak berada di padang pasir lagi kan? Lingkaran hitam di bingkai itu sudah pergi apa belum?" tanyaku.

"Padang pasir? Lingkaran hitam? Apa sih maksud kamu, Li?" Ika tampak bingung.

"Itu... bingkai kosong itu!! Jangan diletakkan di sana. Bingkai itu menyimpan kekuatan gaib, ada lingkaran hitam di dalamnya," teriakku sambil menunjuk bingkai foto kosong yang tergantung di pojok ruangan.

Dian mengernyitkan keningnya, kemudian tersenyum lebar.

"Lili... Lili, kamu ini ada-ada saja. Bingkai kosong itu tidak ada apa-apanya kok. Itu pemberian Oma. Kata Papa, nanti akan diisi dengan foto keluarga," jelasnya panjang lebar.

(5)

Aku masih tidak percaya dengan apa yang dijelaskan Dian. Aku masih mengingat dan memikirkan yang baru saja aku alami. Aku merasakan bahwa yang aku alami benar-benar terjadi.

"Tapi Dian, tadi aku benar-benar melihat sebuah lingkaran hitam di dalamnya, bahkan bingkai itu sampai menarik tubuhku. Aku sampai tersedot ke dalamnya Dian!" Aku berusaha meyakinkan Dian.

Dian cuma tersenyum dan menggeleng-gelengkan kepalanya, dia lalu membelai rambutku dengan lembut.

"Lili, tadi kamu teriak-teriak, padahal matamu terpejam. Nah, itu tandanya tadi kamu hanya mimpi buruk," ujar Dian

"Lagian, salah sendiri diajak salat bareng, malah pergi tidur di sofa," tambah Ani.

"Tidur sore-sore itu nggak baik lo. Lagian, nggak ada manfaatnya."

"Habis, lelah sih!" aku mencari alasan.

"Ya sudah, sekarang kamu buruan ambil wudhu, setelah itu sholat. Waktu magrib udah mau habis lo," kata Ika mengingatkan.

"Eh Dian, kalau rumah ini benar-benar angker bagaimana?" tanyaku sambil berdiri dari sofa.

"Siapa takut?" jawab Dian meniru sebuah iklan di televisi.

"Tapi, kalau angker kan banyak setannya, Dian!" aku sedikit protes.

"Lili...Lili, kenapa mesti takut dengan setan? Bukankah derajat kita lebih tinggi dari mereka? Kita ini manusia lo. Selagi kita mau mendekatkan diri kepada Allah, maka Allah tidak segan-segan membantu dan menolong kita. Lagian, kan Allah telah mengutus malaikat untuk melindungi manusia yang beriman dan bertakwa kepada-Nya," Dian memberi jawaban yang cukup panjang dan jelas kepadaku.

"Iya deh kalau begitu, Bu Ustadzah! sahutku sambil berlari meninggalkan Dian.

Ani dan Ika tertawa terbahak-bahak mendengar celotehku.

"Hei..., dibilangin malah ngejek. Awas ya, nanti aku balas!!!" teriak Dian setelah aku pergi.

(6)

Kejadian tadi menjadi pengalaman bagiku karena aku sering lebih memilih pergi tidur dibanding melaksanakan sholat. Memang aku sering melalaikan salat.

"Aku janji, mulai hari ini aku tidak akan mengulangi perbuatanku ini lagi," pikirku dalam hati.

"Hati-hati lo. Di dalam ada setannya!" Ani mencoba menakut-nakutiku.

"Aku tidak takut lagi, kan di sini ada Bu Ustadah. Bukan begitu Bu?" ledekku kepada Dian.

Aku pergi sholat dan meninggalkan mereka di ruang tengah.

"Ya Allah, ampunilah aku atas segala dosa dan kelalaian," doa Lili pada-Nya.

Dalam sholatku, aku mohon ampun kepada Allah atas perbuatanku yang telah melalaikan perintah-Nya selama ini.

(Sumber: *Obsesi: Antologi Cerpen Bengkel Sastra 2006*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Bahasa Balai Bahasa Yogyakarta dengan pengubahan)

### SOAL

1. Tokoh utama dalam cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah ....
  - a. Dian
  - b. Lili
  - c. Ika
  - d. Ani
2. Sudut pandang yang digunakan dalam cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah ....
  - a. orang pertama
  - b. orang kedua
  - c. orang ketiga
  - d. campura
3. *Lingkar hitam itu seperti memiliki kekuatan gaib, seolah-olah ingin menarik tubuhku ke dalamnya. Dengan sekuat tenaga aku berusaha bertahan, tapi kekuatan gaib itu begitu kuat. Tenagaku sudah terkuras habis, aku tak mampu lagi bertahan. Tubuhku tersedot ke dalam lingkaran hitam itu. Aku hanya bisa menangis dan menangis, kondisiku makin lemah hingga aku tak sadarkan diri, entah untuk berapa lama.*  
Kutipan cerpen di atas menunjukkan suasana ....

- a. menjengkelkan
  - b. mengkhawatirkan
  - c. bahagia
  - d. menegangkan
4. Latar waktu yang dominan pada paragraf cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah ....
- a. pagi hari menjelang subuh
  - b. siang hari saat tidur siang
  - c. malam hari saat lubang hitam muncul
  - d. sore hari menjelang magrib
5. Paragraf kedua cerpen *Misteri Bingkai Foto* merupakan struktur plot bagian ....
- a. pengenalan cerita
  - b. awal konflik
  - c. klimaks
  - d. penyelesaian
6. Pada paragraf kedua, teknik pengarang melukiskan tokoh Lili yang sering menunda sholat melalui ....
- a. tuturan langsung
  - b. perilaku tokoh
  - c. dialog tokoh
  - d. kondisi fisik tokoh
7. Latar tempat yang dominan pada cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah ....
- a. di gurun pasir
  - b. di tempat sholat
  - c. di rumah Dian
  - d. di dalam lubang hitam
8. Watak Dian yang tergambar melalui dialog tokoh dalam cerpen tersebut adalah ....
- a. sok tahu
  - b. penakut
  - c. ramah
  - d. sholekhah

9. Tema yang sesuai untuk cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah ....
- a. persahabatan
  - b. keluarga
  - c. ketaatan pada Tuhan
  - d. mimpi dan imajinasi
10. Alur pada cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah ....
- a. alur maju
  - b. alur mundur
  - c. alur campuran
  - d. alur sorot balik
11. “*Ya Allah, ampunilah aku atas segala dosa dan kelalaian,*” doa Lili pada-Nya. Pemilihan kata yang lebih tepat untuk mengganti kata yang bergaris bawah di atas adalah ....
- a. saya
  - b. gue
  - c. hamba
  - d. daku
12. Amanat yang terkandung dalam cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah ....
- a. Jangan menunda-nunda beribadah pada Tuhan agar hidup menjadi berkah.
  - b. Mintalah bantuan pada orang lain jika membutuhkan pertolongan.
  - c. Berdoalah sebelum tidur agar bermimpi indah.
  - d. Mintalah izin kepada orang tua jika ingin pergi dan menginap di rumah teman.
13. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah....
- a. Nilai agama dan sosial
  - b. Nilai moral dan agama
  - c. Nilai persatuan dan keluarga
  - d. Nilai etika dan estetika
14. Penyelesaian yang terjadi pada cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah ....
- a. Lili bangun dari tidur dan mengakhiri mimpi buruknya.
  - b. Dian memiliki teman untuk menemani saat ia berada di rumah sendiri.
  - c. Lili menyadari kesalahannya dan memohon ampun pada Tuhan.



- d. Lili lekas pergi untuk sholat sebelum waktu magrib berakhir.
15. Jenis konflik yang terjadi pada cerpen *Misteri Bingkai Foto* adalah ....
- a. konflik internal
  - b. konflik fisik
  - c. konflik sosial
  - d. konflik eksternal

**Kunci Jawaban Soal Level 1**

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. b | 6. b  | 11. c |
| 2. c | 7. c  | 12. a |
| 3. d | 8. d  | 13. b |
| 4. d | 9. c  | 14. c |
| 5. b | 10. a | 15. a |

Cerpen level 2

## ADIKKU SAYANG

oleh Resi Sadewa Permana



(1)

Kiki sedang menunduk, memasang tali sepatu ketika Ibu tiba-tiba mendekatinya.

“Ki, Pak Arno sakit. Tak bisa mengantar Ardi. Ibu pening sekali. Jadi kamu saja yang mengantar adikmu ya”

Kiki menengadahkan kepalanya, memandang ibunya dengan bingung.

“Ah Ibu, Masa harus Kiki?”

"Kenapa? Tak apa-apa kan?"

"Nanti Kiki terlambat, Bu."

"Baru jam enam. Ayo Nak, jangan merajuk. Antarkanlah sebentar."

"Biar Ardi naik becak saja Bu." Ibu memandang Kiki. Tak biasanya Kiki begini.

"Kiki panggil becak dulu untuk Ardi, ya Bu?"

"Kenapa sih? Nanti Ardi terlambat masuk."

Kiki menggeleng.

"Jangan Kiki, Bu," matanya memandang ibu dengan sinar memohon.

Ibu terpaksa mengangguk.

"Tapi, besok antar dia, ya?"

Kiki mengangguk dengan berat hati. Heran.

"Biarlah nanti siang kutanyakan," kata ibu dalam hati.

(2)

Kiki makan siang dengan perlahan. Tampaknya dia tak begitu bernafsu. Dilirikinya Ardi. Adiknya makan dengan lahap. Kiki merasa iba. Pasti tadi Ardi terlambat. Tapi, kalau Kiki mengantarkan tadi, iatakut Dendi tahu. Kiki malu, adiknya sekolah di SLB, Sekolah Luar Biasa untuk anak terbelakang. Bagaimana kalau nanti Dendi kecewa? Bagaimana kalau nanti Dendi melangkah surut? Semua teman di sekolah sudah tahu kalau Kiki dan Dendi saling mengasihi. Dendi sudah dua kali mengantar Kiki pulang, dan sekali main, duduk di dalam. Tapi, kebetulan ketika itu Ardi bermain. Jadi Dendi tak tahu tentang keadaan Ardi. Bagaimana kalau nanti Dendi malu dengan teman-teman? Kiki gelisah memikirkan itu.

Begitu selesai makan, Kiki masuk ke kamarnya. Membolak-balik buku matematika Dendi dengan gelisah.

"Uh, besok bagaimana ya?", ujanya kepada diri sendiri. Kiki sudah berjanji pada Ibu akan mengantar Ardi besok pagi. Tapi Dendi? Kalau besok dia tak mengantar Ardi, Ibu tentu akan marah dan akan tanya sebabnya. Belum waktunya Ibu tahu, bisik hatinya. Kiki belum boleh pacaran.

(3)

"Ki? Kiki terkejut. Ibu tersenyum di sampingnya.

"Ada apa sebetulnya?" Kiki menggelengkan kepalanya.

"Tak ada apa-apa, Bu."

"Ah, anak Ibu sekarang lain, tambah cantik. Dan, sepertinya sedang jatuh cinta." Wajah Kiki langsung merah. Dadanya berdebar-debar. Dari mana Ibu tahu? Kiki menundukkan kepalanya, pura-pura membaca buku di depannya.

"Benar kan?" Ibu memandang Kiki dengan penuh sayang.

"Boleh Ibu tahu, siapa dia Ki?"

Kiki memandang ibunya dengan sendu. Ibu membelai rambut putrinya.

"Boleh Ibu tahu, Ki?" Kiki diam memainkan jari-jarinya.

"Atau, Ibu tebak? Kalau tak salah, dia yang mengantarmu pulang sekolah kemarin dulu."

Kiki menengadah.

"Betul?"

"Ibu marah ya?"

"Kenapa marah? Ibu senang kalau kalian memang saling menyayangi. Asal, jangan melupakan belajar dan kegiatan lain." Kiki mengangguk.

"Kalau begitu, betul tebakan Ibu bukan?" Kiki mengangguk. Lalu, tiba-tiba ia menangis.

"Bu, tadi Kiki tak mau antar Ardi karena malu. Takut Denditahu."

"Kenapa malu, Ki?"

"Ardi terbelakang. Kiki takut Dendi akan malu pada teman-teman, lalu, lalu...." Kiki terisak. Terbayang wajah Dendi yang sopan dan tampak sayang padanya. Ia takut kehilangan Dendi.

"Ki, kalau Dendi betul-betul sayang pada Kiki, dia tak kan malu Kiki punya adik Ardi."

"Tapi, Ardi sekolah di SLB C, Bu."

"Kalau Dendi betul-betul sayang pada Kiki, dia juga akan sayang pada Ardi. Ibu lihat ia anak baik. Percaya Ki, dia tak kan meninggalkan Kiki hanya karena Ardi." Kiki memandang ibunya. Tiba-tiba dia ingat sesuatu.

(4)

"Kata Bapak dulu, Kiki belum boleh pacaran kalau belum lulus SMA. Sekarang Kiki baru kelas dua. Bagaimana kalau Bapak marah, Bu?"

"Asal Kiki tidak melupakan belajar dan kursus-kursusmu, bisa membagi waktu, Ibu pikir Bapak tak akan marah."

"Kiki akan berjanji, Bu. Kiki juga akan terus terang pada Bapak." Mata Kiki menerawang.

"Besok pagi Kiki akan mengantar Ardi. Besok kalau Dendi datang, akan Kiki kenalkan pada Ardi, juga Bapak dan Ibu."

Ibu tersenyum mengangguk-angguk sambil menepuk-nepuk bahu putrinya. Mereka sama-sama tersentak mendengar dering bel. Ibu beranjak keluar.

"Ki, cuci muka dan benahi dulu rambutmu. Siapa tahu dia?"

Kiki tersenyum malu. Tapi, dia benar-benar urung mengharap Dendi yang datang.

"Bapak datang," terdengar teriak Ardi. Kiki menghela nafas.

Kebetulan juga Bapak yang datang. Kalau Dendi? Ia akan malu tampak habis nangis. Dan lagi, Kiki akan cepat-cepat berterus terang pada ayahnya sehingga kalau besok Dendi datang, ayahnya tidak akan marah.

(5)

"Ki...." Kiki bergegas mendengar namanya dipanggil ayah. Kali ini Kiki benar benar terkejut ketika melihat pemandangan di ruang tamu. Bapak sedang bercakap-cakap dengan Dendi dan Ardi duduk di sebelahnya.

"Sini, Ki. Kenapa bengong begitu?" tegur ayahnya sambil tersenyum.

"Ternyata Dendi ini putra Pak Hartono. Tadi, dia jemput ayahnya di kantor. Ayah ikut mobilnya dan diantar ke sini. Kenapa Kiki tak cerita kalau punya teman namanya Dendi?"

"Kiki baru akan cerita siang ini, Pak," ujar ibu sambil mengedipkan sebelah matanya. Ayahnya tersenyum.

"Habis, Bapak sibuk terus sih?" sambung ibu Kiki pula. "Den, udah kenal adik Kiki kan? Namanya Ardi," ujar Kiki.

"Udah Ki, besok siang Ardi akan pinjam buku ceritanya adik Dendi. Kalau mau bareng Dendi sekarang juga boleh."

Kiki tersenyum manis. Ia merasa lega sekali. Tak ada masalah sekarang.

(Sumber: *Obsesi: Antologi Cerpen Bengkel Sastra 2006*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Bahasa Balai Bahasa Yogyakarta)

### SOAL

1. Bukti latar waktu pagi hari yang terdapat dalam cerpen *Adikku Sayang* adalah....
  - a. Kiki sedang menunduk, memasang tali sepatu ketika Ibu tiba-tiba mendekatinya.
  - b. "Baru jam enam. Ayo Nak, jangan merajuk. Antarkanlah sebentar," kata Ibu.
  - c. Kiki makan siang dengan perlahan.
  - d. Kiki sudah berjanji pada Ibu akan mengantar Ardi besok pagi.
2. Suasana yang terbangun dalam cerpen *Adikku Sayang* paragraf kedua adalah ....
  - a. bimbang dan gelisah
  - b. khawatir dan sedih
  - c. kecewa dan sedih
  - d. gelisah dan kecewa

3. Jenis konflik yang dialami tokoh Kiki pada paragraf tiga adalah ....
  - a. konflik fisik
  - b. konflik sosial
  - c. konflik eksternal
  - d. konflik batin
4. Latar tempat cerpen *Adikku Sayang* pada paragraf terakhir adalah ....
  - a. sekolah
  - b. teras rumah
  - c. ruang tamu
  - d. kamar Kiki
5. Konflik pada cerpen *Adikku Sayang* adalah ....
  - a. Kiki khawatir dan malu jika Dendi tahu bahwa ia memiliki adik yang bersekolah di SLB.
  - b. Orang tua Kiki belum mengizinkan ia pacaran sehingga ia merahasiakannya.
  - c. Adik Kiki bersekolah di SLB dan memiliki keterbelakangan.
  - d. Dendi datang bersama ayah Kiki ke rumahnya dan membuat Kiki kaget dan malu.
6. Berikut adalah kutipan cerpen mengenai watak Ibu.
  - 1) "Kalau Dendi betul-betul sayang pada Kiki, dia juga akan sayang pada Ardi. Ibu lihat ia anak baik.
  - 2) Kalau besok dia tak mengantar Ardi, Ibu tentu akan marah dan akan tanya sebabnya.
  - 3) "Ki, Pak Arno sakit. Tak bisa mengantar Ardi. Ibu pening sekali. Jadi kamu saja yang mengantar adikmu ya"
  - 4) "Asal Kiki tidak melupakan belajar dan kursus-kursusmu, bisa membagi waktu, Ibu pikir Bapak tak akan marah."

Bukti watak Ibu yang bijaksana ditunjukkan pada nomor....

  - a. (1) dan (2)
  - b. (2) dan (4)
  - c. (1) dan (4)
  - d. (2) dan (3)
7. Tokoh utama dalam cerpen *Adikku Sayang* adalah ....
  - a. Ibu
  - b. Kiki

- c. Dendi
  - d. Ardi
8. Paragraf kedua cerpen *Adikku Sayang* merupakan struktur plot bagian ....
- a. pengenalan cerita
  - b. awal konflik
  - c. konflik memuncak
  - d. penyelesaian
9. Pada paragraf tiga dan empat, teknik pengarang melukiskan tokoh Ibu yang bijak diketahui melalui ....
- a. tuturan langsung
  - b. perilaku tokoh
  - c. cakapan tokoh
  - d. kondisi fisik tokoh
10. Sudut pandang yang digunakan dalam cerpen *Adikku Sayang* adalah ....
- a. orang pertama
  - b. orang kedua
  - c. orang ketiga
  - d. campuran
11. Watak Kiki yang tergambar dalam cerpen *Adikku Sayang* tersebut adalah ....
- a. sopan dan penyayang
  - b. sering membantah orang tua
  - c. penurut tetapi tidak jujur
  - d. malu dengan keadaan adiknya dan sering gelisah
12. Tema yang sesuai untuk cerpen *Adikku Sayang* adalah ....
- a. kejujuran
  - b. keterbelakangan
  - c. hubungan pertemanan
  - d. pendidikan
13. Alur pada cerpen *Adikku Sayang* adalah ....
- a. alur maju
  - b. alur mundur
  - c. alur campuran
  - d. alur sorot balik
14. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen *Adikku Sayang* adalah ....
- a. Nilai agama dan kejujuran
  - b. Nilai moral dan etika
  - c. Nilai keluarga dan sosial
  - d. Nilai estetika dan moral

15. Amanat yang terkandung dalam cerpen *Adikku Sayang* adalah ....
- Lebih baik berkata jujur dengan keadaan yang dimiliki daripada berbohong untuk menutupi kekurangan agar orang lain menyukainya.
  - Jangan membantah perintah orang tua terutama disaat Ibu pening dan harus mengantarkan adik.
  - Lebih baik memperlakukan orang yang kita sukai pada orang tua agar mendapatkan restu.
  - Menyukai dan menyayangi seseorang adalah hak semua orang.

### Kunci Jawaban Soal Level 2

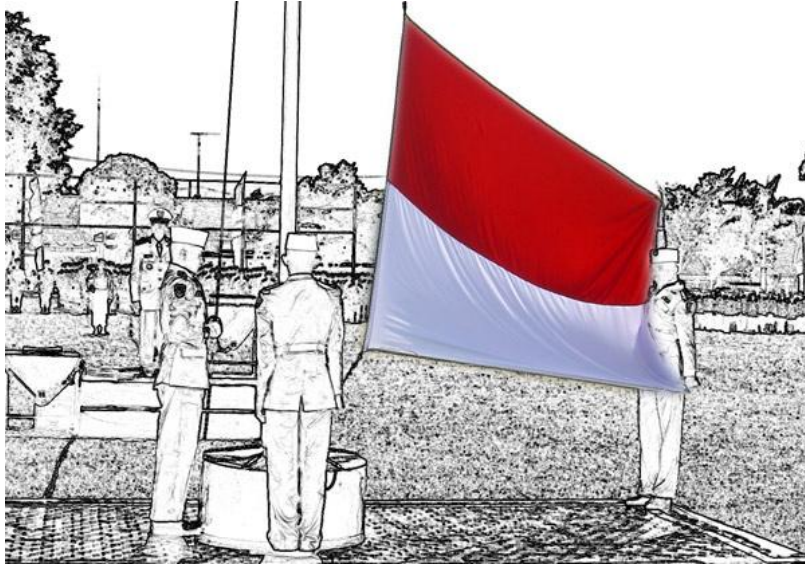
- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. b | 6. c  | 11. d |
| 2. a | 7. b  | 12. a |
| 3. d | 8. c  | 13. a |
| 4. c | 9. c  | 14. b |
| 5. a | 10. c | 15. a |



Cerpen level 3

## Bendera

oleh: Sitok Srengenge



(1)

Meski sedang liburan di rumah neneknya di Desa Bangunjiwa, Amir tetap bangun pagi. Sudah menjadi kebiasaan setiap hari. Kalau sedang tidak libur, Amir bangun pagi untuk bersiap ke sekolah. Amir selalu ingat nasehat Nenek, "Orang yang rajin bangun pagi akan lebih mudah mendapat rezeki."

(2)

Di mata Amir, Nenek adalah sosok perempuan tua yang bijak dan pintar. Amir tak tahu apa makna nasehat Nenek itu, tapi ia merasa ada benarnya. Bangun pagi membuatnya tidak terlambat tiba di sekolah dan tidak ketinggalan pelajaran. Selain itu, bangun pagi sungguh menyenangkan. Hanya pada waktu pagi kita bisa menikmati suasana alam yang paling nyaman. Cahaya matahari masih hangat, udara masih bersih, tumbuhan pun tampak segar, seolah semua lebih bugar setelah bangun tidur.

(3)

Pagi itu Amir mendapati Nenek duduk sendirian di beranda depan. Rupanya, Nenek sedang menyulam bendera. Amir menyapa dan bertanya, "Selamat pagi, Nek. Benderanya kenapa?"

”Oh, cucuku yang ganteng sudah bangun!” sahut Nenek pura-pura kaget. ”Bendera ini sedikit robek karena sudah tua.”

”Kenapa tidak beli yang baru saja?”

Nenek tersenyum. ”Belum perlu,” katanya. ”Ini masih bisa diperbaiki. Tidak baik memboroskan uang. Lebih untung ditabung, siapa tahu akan ada kebutuhan yang lebih penting.”

”Bendera tidak penting ya, Nek?”

”O, penting sekali. Justru karena sangat penting, Nenek tidak akan membuangnya.” Nenek berhenti sejenak dan menatap cucunya. ”Kelak, ketika kamu dewasa, Nenek harap kamu juga menjadi penting seperti bendera ini.”

(4)

Amir mengamati bendera itu. Selebar sambungan kain merah dan putih. Tidak ada yang istimewa. ”Apa pentingnya, Nek? Apa bedanya dengan kain yang lain?”

Pertanyaan Amir membuat Nenek berhenti menyulam. Nenek diam. Pintar sekali anak ini, kata Nenek dalam hati. Nenek merasa perlu memberi jawaban terbaik untuk setiap pertanyaannya. Untunglah, Nenek teringat Eyang Coelho, seorang lelaki gaek yang cengeng dan sedikit manja, yang membayangkan dirinya bersimpuh dan tersedu di tepi Sungai Paedra. Eyang Coelho pernah menulis sebuah cerita tentang pensil. Nah, Nenek akan meniru cara tokoh perempuan tua dalam cerita itu ketika memberikan penjelasan kepada sang cucu.

”Penting atau tidak, tergantung bagaimana kita menilainya,” akhirnya Nenek berkata. Bendera ini, lanjutnya, bukan kain biasa. Ia punya beberapa keistimewaan yang membedakannya dengan kain-kain lain. Keistimewaan itu yang patut kita tiru.

(5)

Pertama: semula ini memang kain biasa. Tapi, setelah dipadukan dengan urutan dan ukuran seperti ini, ia berubah jadi bendera, menjadi lambang negara. Merah-putih ini lambang negara kita, Indonesia. Setiap negara punya bendera yang berbeda. Dan semua warga negara menghormati bendera negaranya. Tapi, jangan lupa, kain ini menjadi bendera bukan karena dirinya sendiri, melainkan ada manusia yang membuatnya. Begitu pula kita bisa menjadi apa saja, tapi jangan lupa ada kehendak Sang Maha Pencipta.

(6)

Kedua: Pada waktu kain ini dijahit, tentu ia merasa sakit. Tapi sesudahnya, ia punya wujud baru yang indah dan bermakna. Kita, manusia, hendaknya begitu juga. Sabar dan tabah

menghadapi sakit dan derita, karena daya tahan itulah yang membuat kita menjadi pribadi yang kuat, tidak mudah menyerah.

(7)

Ketiga: Bendera akan tampak perkasa jika ada tiang yang membuatnya menjulang, ada angin yang membuatnya berkibar. Artinya, seseorang bisa mencapai sukses dan berguna karena ada dukungan dari pihak-pihak lain. Kita tak boleh melupakan jasa mereka.

(8)

Keempat: Makna bendera ini tidak ditentukan oleh tempat di mana ia dibeli, berapa harganya, atau siapa yang mengibarkannya. Ia bermakna karena di balik bentuk dan susunan warnanya ada gagasan dan pandangan yang diwakili. Begitulah, kita pun harus memperhatikan diri dan menjaganya agar tetap selaras dengan cita-cita dan tujuan hidup kita.

(9)

Kelima: Seutas benang menjadi kain, lalu kain menjadi bendera, dan bendera punya makna; karena diperjuangkan dan akhirnya dihormati. Kita juga seperti itu. Harus selalu berusaha agar apa yang kita lakukan bisa bermakna. Jadikan dirimu bermakna bagi orang lain, jika dirimu ingin dihormati.

(10)

”Begitulah, cucuku yang ganteng, sekarang kau mengerti?” ujar Nenek mengakhiri penjelasannya.

Amir mengangguk. Meski belum bisa memahami semua, ia menangkap inti dan garis besarnya: betapa penting arti sebuah bendera.

”Sudah, sana mandi dulu. Nenek akan menyiapkan gudeg manggar lengkap dengan telur dan daging ayam kampung empuk kesukaanmu.”

Amir menuruti saran Nenek. Ia masuk ke rumah sambil membayangkan kesegaran air sumur pedesaan.

\*\*\*

(11)

Pada kesempatan lain, Amir mendapat tugas sebagai pengibar bendera pada upacara di sekolahnya. Seiring dengan lagu ”Indonesia Raya” yang dinyanyikan serentak oleh para guru dan teman-temannya, ia menarik tali pengikat bendera agar Sang Saka Merah-Putih berkibar di

angkasa. Ketika bendera mencapai puncak tiang, semua peserta upacara khusyuk memberikan penghormatan. Saat itu Amir berpikir bahwa setiap orang di lapangan itu tak ubahnya sehelai benang. Sekolah tempat mereka belajar ibarat alat pemintal, tempat benang-benang itu menganyam dan meluaskan diri agar menjadi lembaran kain.

(12)

Kelak setiap lembar kain akan berguna. Ada yang menjadi baju, celana, selimut, atau taplak meja. Menjadi lap piring juga berjasa, meski tidak pernah dibanggakan dan murah harganya. Sebaliknya, jika menjadi pakaian, sering dipamerkan dalam acara-acara gemerlapan dan harganya bisa mencapai ratusan juta. Di dalam hati Amir bertekad, ingin menjadi kain yang istimewa. Ia ingin menjadi lambang, seperti bendera.

Sumber: Kompas Minggu, 8 Mei 2011

### Soal

1. Sudut pandang yang digunakan pengarang dalam cerpen *Bendera* adalah ....
  - a. orang pertama
  - b. orang kedua
  - c. orang ketiga
  - d. campuran
2. Pada paragraf ketiga, cara pengarang melukiskan watak tokoh nenek yang bijak adalah ....
  - a. pikiran tokoh
  - b. perilaku tokoh
  - c. lingkungan tokoh
  - d. dialog tokoh
3. Latar waktu terjadinya peristiwa dalam cerpen *Bendera* adalah ....
  - a. siang hari
  - b. pagi hari
  - c. malam hari

- d. saat senja
4. Latar tempat terjadinya peristiwa dalam cerpen *Bendera* adalah ....
    - a. rumah nenek dan lapangan sekolah
    - b. Desa Bangunjiwa dan lapangan sekolah
    - c. beranda rumah dan sekolah
    - d. rumah dan lapangan sekolah
  5. Pada paragraf pertama, cara pengarang melukiskan watak tokoh Amir adalah ....
    - a. dialog tokoh
    - b. pikiran tokoh
    - c. perilaku tokoh
    - d. lingkungan tokoh
  6. Tokoh utama dalam cerpen *Bendera* adalah ....
    - a. Nenek
    - b. Kakek
    - c. Amir
    - d. Petugas bendera
  7. Alur cerita yang digunakan pengarang dalam cerpen *Bendera* adalah ....
    - a. alur campuran
    - b. alur maju
    - c. alur mundur
    - d. alur melingkar
  8. Pada cerpen di atas, paragraf pertama dan kedua merupakan struktur plot cerpen bagian ....
    - a. pengenalan cerita
    - b. Konflik
    - c. konflik memuncak
    - d. penyelesaian cerita
  9. Berdasarkan isi cerita pada cerpen *Bendera*, tema yang diangkat adalah ....
    - a. nasionalisme
    - b. perjuangan
    - c. menghargai benda
    - d. toleransi

10. Berikut adalah nilai-nilai yang tidak terkandung dalam cerpen adalah ....
- nilai moral
  - nilai agama
  - nilai sosial
  - nilai hukum
11. Amanat yang terdapat dalam cerpen *Bendera* adalah ....
- Menjadi petugas bendera adalah hal yang membanggakan.
  - Tidak boleh membuang suatu benda walaupun sudah usang.
  - Bangun pagi membuat seseorang memperoleh rejeki yang banyak.
  - Setiap hal walaupun kecil memiliki manfaat seperti halnya benang dalam bendera.
12. Perilaku yang paling tepat dan dapat diteladani dalam cerpen *Bendera* adalah ....
- Saling menghargai sesama dan tidak boleh memandang rendah orang lain.
  - Berusaha keras untuk menjadi pengibar bendera yang baik.
  - Patuh kepada nasihat nenek.
  - Bangun pagi untuk berangkat ke sekolah.
13. Suasana yang tercipta pada paragraf sebelas cerpen *Bendera* adalah ....
- mengharukan
  - khidmat
  - bahagia
  - menegangkan
14. Berikut adalah makna bendera dalam cerpen tersebut kecuali ....
- Lambang suatu negara.
  - Bentuk perjuangan dan penghormatan.
  - Di balik warnanya ada gagasan dan pandangan yang diwakili.
  - Pedoman bagi negara untuk menjalankan pemerintahan yang sah.
15. Penyebab konflik dalam cerpen *Bendera* tersebut adalah ....
- Nenek menjahit bendera yang robek padahal mampu membelinya.
  - Nenek tidak mau membuang bendera yang sudah usang.
  - Amir tidak menyadari bahwa bendera sangat bernilai.
  - Amir menjadi petugas pengibar bendera dan masih canggung.

**Kunci Jawaban Soal Level 3**

1. c

2. d

3. b

4. a

5. c

6. c

7. b

8. a

9. a

10. d

11. d

12. a

13. b

14. d

15. a

## ANOTHER TRUTH

oleh Asri Cahyani



(1)

"Parah!Ban motor gue dibocorin lagi!"

"Eh, datang ke rumah orang salaman dulu!Marah-marah aja kerjaan lo," Rosa si tuan rumah membuka pintu lebih lebar, tanda mempersilakan masuk dua orang di hadapannya.

"Duduk!" ujarnya sambil menuju dapur.

Joni mengempaskan punggung, memijit daerah di antara dua matanya.Akhir-akhir ini ada saja masalah yang menimpanya. Seperti biasa, Joni memilih membelokkan motor ke arah rumah Rosa daripada menerima omelan ibunya saat melihat wajahnya yang hampir selalu kusut. Setidaknya, ngobrol apa saja dengan Rosa bisa sedikit mencerahkan otak dan wajahnya, sebagai persiapan menampakkan diri di hadapan sang ibu.

"Jadi, kalian mau minum apa?"

"Kebiasaan, minuman udah dibawa baru tanya," Joni menyambar segelas sirup dingin rasa jeruk di depannya. Dirinumnya seteguk.

"Ya, kan, tadi lupa abis muka lo seolah minta buru-buru diguyur air es. Eh, ngomong-ngomong tumben Dimas mau ikut. Ada apa gerangan?"



"Gue yang paksa, biar dia tahu rasanya bersosialisasi. Anak baru kalau cuma diam kapan dapat teman. Tadi gue juga ajak dia makan di tempat teman-teman gue nongkrong. Gila aja udah hampir sebulan sekolah di tempat kita, dia masih kayak makhluk terasing gitu."

(2)

Dimas hanya mengangguk sedikit-sedikit, lebih banyak menyapukan pandangan ke sekeliling ruang tamu dan taman depan rumah Rosa. Selama beberapa menit mereka bertiga sibuk dengan diri masing-masing. Joni sibuk dengan daftar nama di kepalanya, nama-nama yang mungkin jadi pelaku dari segala masalah yang menyimpannya. Rosa sibuk dengan *gadget-nya*, meski sebenarnya diam-diam juga ikut memikirkan masalah Joni. Dan, Dimas sibuk memilih buku mana yang harus dibaca lebih dulu dari beberapa buku di dalam tas jinjingnya. Maklum, perpustakaan berjalan.

"Eh, jadi kira-kira siapa, ya, yang bikin ulah sama lo, Jon?" Rosa berinisiatif memulai obrolan lagi.

"Entahlah, setengil-tengilnya gue, kayaknya nggak ada yang segitu bencinya sama gue, deh. Tas gue dibolongin bawahnya, terus *handphone* gue dicemplungin ke kolam, ban dibocorin udah nggak kehitung berapa kali ...." Joni menggerak-gerakkan bola matanya, mencoba mengurai satu per satu musibah yang menyimpannya.

"Itu udah bukan jail lagi, kan, levelnya."

"Bukannya *suuzan*, nih, ya, tapi mungkin nggak, sih, kalau pelakunya Arya, rival basket lo itu? Lo bilang dia rajin banget nantangin lo basket. Ada dendam apa gitu mungkin?" Rosa menganalisis sekenanya.

"Itu tetep aja *suuzan*! Gimana, sih? Tapi, nggak mungkinlah kita semua, tuh, menjunjung tinggi sportivitas. Nggak main dendam-dendaman gitu."

"Lo tahu nggak, Dim, kira-kira siapa?"

Dimas akhirnya beralih dari bukunya sejenak. Dia menunjuk dirinya dengan wajah bertanya.

"Ada-ada aja lo, Ros. Dimas, kan, baru. Mana dia tahu. Eh, udah ah. Ini, kan, masalah gue, kalian nggak usah repot-repot ikut mikirin."

"Kata siapa gue ikut mikirin masalah lo?" Rosa menimpali.

"Gue juga nggak mikirin," tambah Dimas sambil tersenyum, kemudian kembali menunduk membaca bukunya.

"Ahahaha!Ngomong juga lo akhirnya.Hahaha ...," Rosa tertawa begitu riang, seolah melihat Master Limbad tiba-tiba pidato.

"Oke, berhubung Dimas udah merelakan suaranya, gimana kalau kita seru-seruan?" lanjut Rosa bersemangat.

"Seru-seruan ngapain? Tanggung kali jam segini ke Dufan."

"Nggak ke Dufan juga kali, Jon.Jadi, menurut lo seru itu harus ke Dufan?Kita main-main aja, panto, kek, gitu."

"Panco?Lo sadar nggak kalau lo lebih aneh daripada gue?"Joni memelotot.

"Ng ... Kalau *Truth or Dare* ...?" Rosa memberikan usul baru, menyadari ide pertamanya kurang proporsional untuk komposisi satu cewek dan dua cowok dengan karakter berkebalikan.

(3)

Dimas menegakkan kepalanya pelan-pelan.Rupanya permainan ini mampu mengalihkan dunia bukunya.Mereka bertiga saling memandang.

"Malas, ah, apa serunya?!" teriak Joni tiba-tiba.

"Ah, alasan. Pasti lo takut, kan, kalau ada rahasia lo yang terbongkar, hahaha," goda Rosa.

"Rahasia apaan ya udah, ya udah, gue mau main, bentar aja, ya, tapi."

Sepersekian detik setelahnya mereka seperti punya sesuatu di otak masing-masing.Mungkin taktik, mungkin juga kekhawatiran yang sangat wajar dirasakan setiap calon pemain *Truth or Dare*, permainan yang sulit ditebak *ending-nya* ini.

"Eh, kata gue mendingan kita pindah ke teras belakang, deh, biar lebih leluasa mainnya."Rosa beranjak dari sofa, kemudian berjalan ke arah belakang rumahnya diikuti Joni dan Dimas.Lagi-lagi mereka sibuk dengan pikiran masing-masing, tidak saling bicara.

Sampai di tempat tujuan, mereka duduk melingkari sebuah meja. Meja yang akan menjadi tempat penentuan rahasia siapa yang bakal terbongkar, dan nyali siapa yang lebih tangguh.

"Oke, sekarang kita buat dulu peraturannya. Berhubung kita cuma bertiga, gimana kalau yang ditunjuk, dia yang akan jadi korban? Dua yang lain bisa berunding, siapa yang akan tanya atau ngasih tantangan. Gimana?Setuju?"

"Terus, kalau malah jadi rebutan gimana, Ros?" tanyaJoni.

"Ya udah, kerja sama aja, selama pertanyaan atau tantangannya tetap cuma satu. Oke, kan?" Yang ditanya manggut-manggut saja.

"Kalau lo, Dim? Setuju nggak? Usul, dong!"

"Gue ikut aja gimana-gimananya. Yang penting nggak ada satu pun dari kita yang nggakjujur, atau nolak tantangan."

"Gue setuju. Joni juga harus setuju! Jadi kita mulai sekarang?" Rosa menatap tajam dua orang di depannya.

Mereka mengangguk, sejenak kemudian melihat sekeliling. Mereka bertiga baru menyadari kalau belum punya alat pengundi.

"Oh, iya, pakai ini aja!" Rosa menarik sumpit rambutnya, kemudian mengibaskan mahkota hitamnya.

*Oh, Rosa ... please jangan jadi semakin cantik dengan rambut tergerai lo,* Joni membatin.

"Nih, ya, nanti kita putar sumpit ini, terus yang ditunjuk bagian yang agak lancip ini berarti dia yang kena, ya?" jelas Rosa sambil menunjukkan sumpitnya.

"Oke," Dimas menyahut cepat.

"Lo gimana, Jon? Paham nggak, sih? Bengong aja!" "Eh, iya, pahamlah ngeremehin gue," Joni tergagap, tetap dengan gaya tengilnya.

"Oke, gue mulai ...." Rosa memutar sumpitnya.

(4)

Lima detik pertama berputarnya sumpit licin itu terasa lama. Joni, Rosa, dan Dimas tidak berkedip. Mereka menaruh perhatian lebih terhadap bagian ujung yang runcing. Sepuluh detik, putaran melemah. Dan ..., ujung sumpit menunjuk Rosa. Yang ditunjuk terlihat tenang, atau mungkin berusaha tenang.

"Ahay! Kena lo, Ros. Jadi, *truth or dare?*"

"Ng ... *dare* aja, deh," Rosa menjawab ragu. "Eh, tapi ingat, ya, kalian harus berunding dulu sebelum ngasih tantangan!" tambah Rosa buru-buru begitu melihat tampang licik Joni.

"Biar Joni aja yang ngasih tantangan," kata Dimas.

"Tuh, dengar sendiri, kan? Hahaha hmmm berhubung masih permulaan, yang gampang-gampang dulu aja, deh. Lo ambil gelas kita bertiga yang di ruang tamu tadi," Joni cengengesan.

"Gitu aja? Gila lo, gampang banget," Rosa mengernyitkan dahi, curiga.

"Belum selesai lo bawa ke sini, lo habis itu air sirup di depan kita. Oh, iya, jangan curang! Gue ingat banget, cuma gelas gue yang airnya udah berkurang, itu pun sedikit, hahaha."

"Tapi, gelasnya kan, gede, Jon ... kembang dong, gue," Rosa merengek. Joni menggeleng, masih dengan senyum jailnya. "Oke, gue lakuin!" Rosa beranjak pergi.

Sebentar kemudian Rosa datang membawa nampan, diletakkannya di atas meja. Dia membetulkan letak kursinya, kemudian duduk tegak. Rosa menarik napas sedalam yang dia bisa, lalu mengembuskannya sedikit demi sedikit. Gelas pertama diraihinya, isinya perlahan. Masih baik-baik saja. Setengah gelas kedua, Rosa mulai menahan serdawa. Joni terbahak, sedangkan Dimas hanya melihat dengan tatapan kosong. Gelas ketiga, pipi Rosa mengembung, berisi air yang sedang antre masuk ke kerongkongan.

(5)

"Selesai. Parah lo, Jon." Kepala Rosa pening, terlalu banyak minum air dingin.

"Hahaha, itu, sih, tantangan paling remeh yang pernah gue kasih ke lawan gue. Oke, kita mulai lagi." Gantian Joni yang memutar sumpit. Karena putaran cukup lemah, sebentar kemudian sumpit berhenti, menunjuk Dimas.

"*Truth or dare?*"

"Gue pilih *truth*."

"Oke, biar gue yang tanya, ya, Ros?"

Rosa mengangguk.

"Ng muka lo kan, datar tuh, susah, deh nebak isi pikiran lo. Jadi, gue mau tahu, ada cewek yang lo taksir nggak di sekolah? Kalau ada, siapa?" Joni tersenyum usil.

"Ada... Rosa."

Muka Dimas benar-benar datar. Rosa dan Joni menelan ludah tiba-tiba. Kaget. Mereka kaget karena Dimas benar-benar bernyali besar. Tak pernah terpikirkan bahwa jawaban Dimas akan terlontar sebegitu cepatnya. Rosa bengong. Joni bingung. Dilema antara menanggapi jawaban Dimas, atau tetap diam mengatur napas agar tak ada yang menyadari bahwa dia terkejut oleh jawaban Dimas.

Wah makan teman, nih, Dimas. Nyesel gue tanya soal itu. Tapi, hebat juga nyalinya. Kalah, deh, gue."

"Kenapa pada diam? Ayo kita lanjut lagi, biar gue yang putar." Dimas meraih

sumpit. Rosa dan Joni masih diam. Sekaget-kagetnya Joni, sepertinya Rosa jauh lebih *shock*.

"Kena lagi lo, Dim, hahaha ...," Joni berusaha tertawa. "*Truth or dare?*"

"*Truth.*"

*Glek!*

Mungkin baru kali ini si penanya menjadi lebih gugup daripada korbannya dalam permainan pemicu adrenalin ini.

"Lo aja, deh, Ros, yang tanya ...," Joni melirik Rosa.

"Ng ... sebelumnya, jujur gue salut banget sama lo, Dim. Lo seperti nggak punya beban waktu ngomong kayak gitu, bahkan di depan gue langsung. Gue nggak nyangka lo bisa ngelakuin itu ng gue jadi penasaran, selama ini, kan, lo cenderung diam dan misterius, jadi gue mau lo jujur, hal apa lagi yang kira-kira belum kita tahu dari lo?" Meski susahpayah, akhirnya Rosa mampu menyusun kata-katanya dengan baik.

"Gue bakal jawab panjang lebar pertanyaan lo, Ros. Dan, gue minta, kalian jangan potong omongan gue, kecuali gue yang minta kalian jawab."

(6)

Joni dan Rosa mengangguk, bersiap mendengar kejutan lain dari kutu buku satu ini.

"Jon, lo ingat kita pernah main *Truth or Dare* sekitar tiga tahun lalu, waktu kita masih kelas dua SMP?"

"Ya," Joni mengangguk, sambil berusaha memutar piringan memorinya.

"Lo ingat juga, kan, dua bulan setelahnya, di semester dua gue pindah sekolah karena ikut ibu gue pulang ke rumah orangtuanya? Sekarang gue minta lo ingat-ingat terakhir kali kita main *Truth or Dare* sebelum gue pindah."

Joni menggerak-gerakkan bola matanya. Memang seperti itu kebiasaannya ketika sedang mengingat. Sedangkan Rosa, dengan rasa penasarannya berusaha menyimak semua kalimat yang terlontar dari mulut Dimas. Dia mencoba menerka-nerka kelanjutan uraian Dimas. Tanpa sadar, dia telah melupakan pengakuan Dimas sebelumnya.

"Dan, sekarang gue akan jawab pertanyaan Rosa. Yang kalian belum tahu dari gue itu apa yang udah gue lakuin ke Joni. Yang bolongin tasnya, nyeburin *handphone*-nya, berkali-kali bocorin ban motornya, termasuk yang dua kali ngegunting-gunting seragamnya, itu gue."

"Eh, maksud lo apa?!" Joni berdiri sambil menggebrak meja. Matanya merah,

marahnya pecah seketika.

Ternyata benar-benar kejutan yang keluar dari mulut Dimas. Rosa meraih tangan Joni, berusaha menenangkannya. Dia maklum akan kemarahan Joni yang meluap. Dia menatap Dimas tajam, penuh tanda tanya besar.

"Gue tahu lo marah, tapi lo harus tahu alasan gue lakuin ini."

"Tapi, lo keterlalu!"

"Ssst ini di rumah orang, jangan teriak-teriak," Dimas menyahut santai.

Rosa terlihat sangat kecewa sekaligus bingung. Siapa pun takkan percaya Dimas yang introver ini bisa melakukan itu semua, tanpa mencurigakan sedikit pun.

"Gue, kan, udah minta lo ingat-ingat kejadian tiga tahun lalu waktu terakhir kita main *Truth or Dare*. Seharusnya lo paham."

(7)

Dimas menunduk sebentar.

"Waktu itu gue harus pilih *truth or dare*, dan gue pilih *dare*. Dengan entengnya lo suruh gue bikin contekan sebelum ulangan Fisika dan nyimpan contekan itu di saku gue selama ulangan. Padahal, lo tahu banget gue paling nggak bisa nyontek ...."

"Tapi, gue nggak nyuruh lo nyontek! Gue cuma nyuruh lo bikin contekan!"

"Sabar dulu, Jon ... kita dengerin dulu." Rosa ikut berdiri, menepuk pundak kanan Joni.

"Waktu itu lo juga bilang begitu, persis. Bedanya, dulu lo nggak teriak-teriak kayak gini gue udah nolak sebisa mungkin. Tapi, lo yakinin gue semua akan baik-baik saja selama gue nggak buka contekan itu. Dan, bodohnya waktu itu gue nggak ingat kalau Bu Sonia, guru Fisika kita, selalu memeriksa meja, saku, dan semua tempat yang bisa dijadikan tempat nyimpan contekan. Semua juga tahu kalau Bu Sonia nggak pernah main-main untuk pelanggaran satu ini. Asal lo tahu, ada tulisan 'Hilangkan Nyontek' di rapor gue. Ya, mungkin ini bukan hal penting buat lo, tapi ini masalah besar buat gue."

(8)

Dimas menghela napas. Sejenak dia menunduk.

"Yang gue takutin terjadi. Awalnya emang gue pikir ayah gue nggak lihat peringatan itu di rapor. Beliau cuma tanyakenapa nilai gue turun. Di keluarga gue peraturannya emang ketat, walaupun nggak dengan cara keras. Tapi, justru itu yang bikin gue takut. Apalagi ayah

gue beliau pernah bilang bahwa sebagai imam beliau bertanggung jawab atas apa yang dilakukan keluarganya. Dia nggak mau satu pun dari kami—anaannya, bertindak menyimpang, apa pun bentuknya. Dan, lo tahu, kan, dua minggu setelah pembagian rapor, ayah gue meninggal karena diabetes. Yang paling ngiris hati gue, di pesan terakhirnya, beberapa saat sebelum lidahnya kelu, beliau ngebahas tentang gue. Apa pun yang terjadi, Ayah nggak mau anak-anak Ayah berbuat curang, dengan alasan apa pun. Termasuk kamu Dimas, Ayah berharap kamu tidak mengulang kesalahan yang sama.' Itu kata-kata terakhirnya. Mungkin lo nggak tahu gimana rasanya. Tapi, dengar pesan terakhirnya ke gue, gue benar-benar malu. Gue benar-benar udah ngecewain beliau. Sekali lagi coba lo bayangin, itu pesan terakhir sebelum ayah gue meninggal, dan sekali lagi, itu tentang gue ...."

Joni melemaskan pundaknya. Rosa juga kembali ke kursinya. Mereka berdua masih belum mampu dan belum berani berkomentar.

"Dulu gue sempat trauma dengan permainan ini. Tapi, hari ini gue berubah pikiran karena gue pikir mungkin ini saatnya gue buka semuanya, melalui *Truth or Dare*. Gue nggak mau berlama-lama, karena jujur sebenarnya gue juga merasa bersalah ngelakuin ini semua ke Joni."

"Gue minta maaf, Jon. Maaf atas semua yang udah gue lakuin selama sekitar sebulan ini. Maaf juga atas permainan hari ini. Gue udah melanggar peraturan. Gue bohong tentang jawaban pertama gue soal Rosa. Gue tahu lo suka sama Rosa. Jadi, gue cuma mau ngetes emosi lo, apa masih berapi-api kaya dulu dan ternyata nggak. Gue senang tentang itu. Maaf juga buat lo, Ros. Gue pamit. Oh iya, satu lagi, *please* jangan ajak gue main *Truth or Dare* lagi ...."

Dimas beranjak dari kursinya. Joni masih menunduk, dan Rosa hanya bisa melihat punggung Dimas yang bergerak semakin jauh.

(Sumber: Rons Imawan dkk, *Truth or Dare 16 Rahasia, 16 Tantangan 16 Kejutan*, 2014, Yogyakarta: Bentang Belia)

**SOAL**

1. "Eh, maksud lo apa?!" Joni berdiri sambil menggebrak meja.  
Pemilihan kata dalam kalimat pada kutipan cerpen *Another Story* di atas menggambarkan suasana ....
  - a. panik
  - b. kaget
  - c. marah
  - d. jengkel
2. Berikut adalah kutipan cerpen mengenai watak Dimas.
  - 1) "Gue yang paksa, biar dia tahu rasanya bersosialisasi. Anak baru kalau cuma diam kapan dapat teman...." kata Rosa.
  - 2) "Gue minta maaf, Jon. Maaf atas semua yang udah gue lakuin selama sekitar sebulan ini....." kata Dimas
  - 3) Dimas sibuk memilih buku mana yang harus dibaca lebih dulu dari beberapa buku di dalam tas jinjingnya. Maklum, perpustakaan berjalan.
  - 4) Dimas menghela napas. Sejenak dia menunduk.Bukti watak Dimas yang kutu buku dan tertutup ditunjukkan pada nomor....
  - a. (1) dan (2)
  - b. (2) dan (4)
  - c. (3) dan (4)
  - d. (1) dan (3)
3. Tokoh utama dalam cerpen *Another Story* adalah ....
  - a. Rosa
  - b. Dimas
  - c. Joni
  - d. Ayah
4. Latar tempat yang digunakan pada cerpen *Another Story* adalah ....
  - a. ruang tamu dan dapur
  - b. di ruang tamu dan teras depan
  - c. di rumah kelas dan rumah rosa
  - d. ruang tamu dan teras belakang



5. Sudut pandang yang digunakan dalam cerpen *Another Story* adalah ....
  - a. orang pertama
  - b. orang kedua
  - c. orang ketiga
  - d. campuran
6. Pada paragraf tujuh, teknik pengarang melukiskan tokoh Dimas yang jujur dan tidak suka mencontek diketahui melalui ....
  - a. tuturan langsung
  - b. perilaku tokoh
  - c. cakapan tokoh
  - d. kondisi fisik tokoh
7. Paragraf pertamacerpen *Another Story* merupakan struktur plot bagian ....
  - a. pengenalan cerita
  - b. awal konflik
  - c. klimaks
  - d. penyelesaian
8. Watak Joni yang tergambar dalam cerpen *Another Story* tersebut adalah ....
  - a. sok tahu dan jahil
  - b. tidak beruntung dan pemarah
  - c. pelupa dan pemarah
  - d. usil dan mudah marah
9. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen *Another Story* adalah....
  - a. Nilai agama
  - b. Nilai moral
  - c. Nilai keluarga
  - d. Nilai estetika
10. Alur pada cerpen *Another Story* adalah ....
  - a. alur maju
  - b. alur mundur
  - c. alur campuran
  - d. alur sorot balik
11. Tema yang sesuai untuk cerpen *Another Story* adalah ....
  - a. Kenakalan remaja
  - b. hubungan percintaan
  - c. hubungan pertemanan
  - d. kenangan masa lalu
12. Amanat yang terkandung dalam cerpen *Another Story* adalah ....
  - a. Jangan berperilaku usil berlebihan terhadap teman karena akan berdampak buruk di kemudian hari.

- b. Jangan menjadi kutu buku karena berakibat tidak memiliki teman dan dikucilkan dari pergaulan.
  - c. Lupakanlah masa lalu dan memulai masa depan yang lebih baik.
  - d. Jangan pernah berbohong dalam kondisi apapun.
13. Penyebab konflik yang terjadi pada cerpen *Another Story* adalah.....
- a. Rosa dan Joni kurang memperhatikan Dimas yang cenderung tertutup dan jarang bergaul.
  - b. Selama beberapa hari Joni mendapat teror dengan rusaknya barang-barang yang ia miliki.
  - c. Di masa lalu, Joni pernah memberikan tantangan saat bermain *truth and dare* yang berakibat Dimas dianggap guru dan ayahnya berlaku tidak jujur.
  - d. Ayah Dimas menganggap Dimas berlaku tidak jujur bahkan di saat-saat terakhir ayahnya meninggal.
14. Penyelesaian yang terjadi pada cerpen *Another Story* adalah ....
- a. Joni menyadari kesalahannya terhadap Dimas dan meminta maaf.
  - b. Rosa dan Joni kaget terhadap pengakuan Dimas mengenai alasan Dimas membalas dendam pada Joni.
  - c. Semua orang mulai menyadari bahwa Dimas memang benar-benar anak yang jujur dan tidak suka mencontek.
  - d. Dimas mengungkapkan alasan berlaku tidak baik pada Joni karena permasalahan masa lalu dan meminta maaf pada Joni.
15. Jenis konflik yang terjadi pada cerpen *Another Story* antara Dimas dan Joni adalah ....
- a. konflik internal
  - b. konflik fisik
  - c. konflik sosial
  - d. konflik batin

**Kunci Jawaban Soal Level 1**

1. c

2. d

3. b

4. c

5. c

6. c

7. a

8. d

9. b

10. c

11. c

12. a

13. c

14. d

15. c

## Cerpen Level 5

### Telepon Pinky

oleh Asma Nadia



(1)

Keinginan itu begitu kuat. Ia ingin menelepon. Deras, menggelitik, tak bisa ditawarkan. Ia harus menelepon. Ada jalinan manis dulu. Mungkin cinta. Meski cuma sesaat. Sampai di situ Inne menggeleng. Tidak. Tiga tahun bukan waktu yang pendek, pikir-nya tak sepakat. Begitu banyak cerita indah yang menyisakan kenangan. Begitu banyak senyum dan tawa. Pertemuan mereka memang singkat. Tapi hubungan jarak jauh yang kemudian terbina, berjalan mulus. Surat-surat, kartu ulang tahun, kartu Valentine, hadiah-hadiah kecil. Semua itu pernah meramaikan masa remajanya dulu. Tiga tahun yang ceria. Tiga tahun yang pinky, romantis, bersama lelaki itu. Mas Aan. Pertama kali Inne mengenal cowok Jogja tulen itu adalah ketika ia menemani Mama bersilaturahmi ke tempat mantan guru Mama ketika SD dulu. Sambutan hangat keluarga guru Mama tersebut, tidak membuat Inne terbebas dari rasa rih dan sungkan. Maklum, ia asing sama sekali dengan guru tersayang yang disebut-sebut Mama. Perasaan itu baru cair ketika tiba-tiba,

"Halo! Kenalkan, saya Anindra. Lengkapnya Anindra Wisnu. Kalau siang panggil saya Aan, kalau malam, panggil saya Ani."

(2)

Suara baritonnya ramah mengusap telinga Inne, memancing senyum. Tak perlu mendongakkan kepala untuk melihat sebuah tangan gagah kecokelatan terulur di hadapannya. Inne

ingat, ia sempat tersipu. Tapi segera saja kagum melihat pancaran cerdas yang berasal dari dua bola mata hitam pekat, di balik kacamata minus yang dikenakan cowok itu. Saat tangan mereka bertaut, seketika itu juga kerikuhan Inne gugur. Berikutnya yang dia ingat, ia sudah berada di teras kamar Mas Aan, lengkap dengan saudara-saudara lelaki itu yang berjibun. Lima orang, bukan jumlah sedikit dalam pikiran Inne.

Gadis yang saat itu masih duduk di kelas dua SMP tersebut ingat, betapa ia begitu bersemangat, hingga pipinya merah, saking kuatnya menyanyi dalam dentingan gitar Mas Aan. Lagu Kau Seputih Melati-nya Dian PP pun mengalun. Jauh dari indah, mengingat lelaki itu mengumandangkannya dengan logat Jawa plek, sementara ia lebih tepat disebut berteriak daripada bernyanyi. Tapi kenangan mereka indah. Mas Aan menuliskan "Inne" dalam huruf-huruf Jawa di atas kartu berwarna merah. Juga menuliskan nama dan data-data cowok itu di balik kartunya.

(3)

Dalam pikiran usia mudanya, Inne merasa hal itu sangat manis dan layak dikenang. Juga saat ia mengobrak-abrik isi kamar Mas Aan bersama saudara-saudaranya yang seabrek tadi, dan menemukan buku rapor yang luar biasa. Luar biasa bagus dan luar biasa membuatnya minder. Angka terkecil yang ada di buku itu adalah sembilan. Itu pun hanya satu. Yang lainnya berderet nilai sepuluh!

"Aan itu pelajar teladan se-Jogja, Inne. Dia Baru saja meraih PMDK untuk Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Sipil!" Mbak Wiwi, kakak Mas Aan, menerangkan dengan antusias. Mendadak Inne merasa begitu kecil dibanding cowok Jogja tadi. Singkat kata, is jatuh cinta. Lebih-lebih karena mereka berboncengan motor saat pulang. Mbak Wiwi memboncengkan Mama, dan Inne, tentu saja bersama Mas Aan. Mereka bercanda. Tertawa. Satu lagi. Saling berjanji menulis surat. Sekali pertemuan. Tapi Inne, gadis kecil yang SMP pun kala itu belum tamat, boleh berbangga hati. Tak sampai seminggu, sebuah surat berhiaskan bibir Mick Jager, diterimanya. Pengirimnya? Anindra Wisnu.

Semula peristiwa saat remaja itu nyaris terlupakan. Iasendiri tak ingat kenapa hubungan mereka kemudian tiba-tiba terhenti. Dimulai dari rasa asing, tawar, dan tiba-tiba stop. Mereka tak lagi ber kirim surat dan memberi kabar. Barangkali karena saat itu ada teman lain yang hadir, lebih nyata dan jauh melebihi tulisan atau untaian kata. Keinginan menelepon cowok itu, apalagi membawa nostalgia merah jambu mereka, sebelumnya sama sekali tak pernah tebersit di benak

Inne, yang sekarang sudah jauh lebih dewasa. Minggu depan ia berusia dua puluh tiga. Kuliahnya sudah setahun lalu selesai. Orang bilang ia cerdas. Tapi setiap kali pula hatinya membantah."Cerdas? Kamu belum lihat orang yang hanya memiliki satu angka sembilan di rapornya, karena yang lain bernilai sepuluh. Itu Baru cerdas!"

(4)

Kekaguman itu rupanya tak pernah hilang. Inne sendiri kaget, ketika ia menyelami suara hatinya. Tak pelak lagi. Hanya satu orang yang punya nilai seperti itu. Anindra Wisnu. Dan suka atau tidak, ia harus mengakui sekonyong-konyong dirinya dilanda rasa penasaran, dan barangkali kerinduan. Apalagi setelah dalam satu upaya bersih-bersih di rumah, ia menemukan surat-surat lama, kartu-kartu lama, hadiah-hadiah kecil itu, kerinduannya pun meluap. Tapi salah kalau teman-temannya mengira cinta pertama itu yang membuatnya rindu. Sama sekali salah. Setidaknya menurut gadis itu sendiri.

"Lantas?" Sita, teman kampus yang dijadikan tempat curhatnya tampak tak mengerti.

"Aku cuma penasaran. Rindu."

"Rindu itu tanda-tanda cinta!" Inne menggeleng.

"Tidak. Ini bukan cinta. Ini cuma rindu masa lalu. Kenangan. Penasaran terhadap nasib kawan baik."

"Bohong!"

"Hei, jangan menuduh!"

"Si Aan itu bukan kawan baik. Kamu sendiri ngaku dulu pernah naksir dia. Ya, kan?"

"Tapi itu dulu! Sekarang cuma rindu yang alami... yang wajar..."

Sita tampak kukuh dengan pendapatnya.

"Inne, cuma ada satu alasan kenapa kamu tiba-tiba penasaran dengan Anindramu itu. Cinta! Titik!" kepala Inne menggeleng lagi.

"Ini bukan cinta! Cuma kangen terhadap masa lalu. Apa salahnya aku tahu kabarnya sekarang? Tinggal di mana? Bekerja di mana..." "Sudah *married* atau belum? Kalau sudah sama siapa?"

Ya, itu betul. Ia juga ingin tahu itu. Tapi... ahh, ini bukan cinta!

Menyaksikan wajah Inne yang menjadi muram, Sita, gadis berkerudung itu menyerah juga.

"Terserahlah."

"Jadi aku boleh menelepon?"

"Tak ada salahnya menelepon. Lagian memangnya aku bagian perizinan?"

"Bukan. Bukan perizinan. Tapi *controlling!* Hehe."

Inne serta-merta memeluk Sita.

"Yang salah, kalau kamu punya ekspektasi berlebihan. Padahal dia mungkin sudah punya kehidupan sendiri. Hati-hati dengan perasaanmu. Ya?"

Ia tak bisa menahan bintang untuk tak menari-nari di matanya. Sita pasti melihat keriangannya itu. Biar saja. Sita memang begitu. Petuahannya soal jaga hati, manajemen kalbu, dan segala macam memang khas. Di kampus dulu Sita memang anak rohis, yang punya kuliah segudang soal akhlak dan hati. Lebih-lebih soal cinta. Inne belum mengenakan kerudung seperti teman baiknya itu. Tapi kebaikan memang menjadi milik nurani. Mungkin itu pula yang membuatnya merasa bersalah jika tak membagi niatnya dengan gadis hitam manis berkerudung itu.

(5)

Komen Sita bisa ditebak, kan? Apa tadi kalimatnya terakhir? Hati-hati dengan perasaanmu. Ya? Ahh, Sita mestinya tahu, Inne hanya ingin menelepon. *Take it easy.* Cuma menelepon. Bukan yang lain. Ekspektasi apa pun ia tak punya. Kalaupun ada, hanya ingin menjalin percakapan sederhana yang menarik. Yang meninggalkan kesan. Cuma itu.

Keinginan Inne untuk menelepon dan mengetahui kabar cowok Jawa itu, tak segera terkabul. Pasalnya, Mama butuh waktu lebih dari dua bulan untuk menemukan kembali daftar alamat yang menyimpan nomor telepon guru Mama, ibu Mas Aan.

"Kenapa sih kamu tiba-tiba ingin sekali menelepon Mas Aan?" Pertanyaan Mama hanya dijawabnya dengan senyum. Orangtua selalu ingin tahu. Sudah dari sananya begitu. Tapi senyumnya melahirkan cubitan ketika Adi, adiknya yang baru masuk kuliah meledek,

"Mungkin Kak Inne frustrasi, Mam, belum ada yang lamar juga sampai sekarang! Haha... makanya ngorek-ngorek teman lama!"

"Sembarangan!"

Ia tak peduli kalau Adi meringis-ringis karena cubitan kecil yang membekas merah di kulitnya. Ketika nomor telepon Mas Aan akhirnya terlacak, anehnya Inne bukannya merasa senang, malah resah. Awalnya ia begitu ingin menelepon cowok itu. Bertukar kabar. Tapi

sekarang?Inne melirik gagang telepon berwarna abu-abu di kamarnya.Menggoda.Setia menunggu aksinya.Keinginan itu bukan pupus.Malah semakin deras.Menjadi keharusan yang mesti dilakoni. Hanya saja, ia luput satu hal. Itu yang membuat hati Inne sekarang maju-mundur.Apa yang akan dikatakannya pada Mas Aan nanti? Pastilah cowok itu kaget luar biasa menerima telepon dari seseorang di masa lalu, yang sudah lama hilang kontak.Inne melirik lagi telepon yang terduduk angkuh di atas tempat tidur.Tangannya sudah nyaris terulur.Tapi tak jadi meraih gagang telepon.Sebaliknya mengambang di udara, menari-nari tepat di atas telepon.Dipejamkannya mata.Mencoba menebak-nebak reaksi Mas Aan ketika mendengar suaranya nanti.

"Halo?"

"Ya, dari siapa nih?"

"Inne!"

"Inne? Ya ampun, apa kabarmu? Sudah lama sekali.Aku rindu!"

(6)

Inne membuka matanya.Mustahil Mas Aan langsung mengatakan rindu. Meski kalau itu yang terjadi, ia tak bisa memungkiri, perasaannya pasti senang. Siapa yang tak senang dirindukan? Terserah rindu apa tidak. Tapi ia yakin Mas Aan akan senang dan ceria menerima teleponnya. Bukankah kenangan mereka indah dan lucu?Surat-surat konyol yang mengundang gelak tawa? Tapi sesudah itu, apa yang harus diucapkannya? Apa yang bisa menjelaskan alasan ia tiba-tiba menelepon? Bagaimanapun ia seorang perempuan yang harus menjaga harkat dan martabat, dan tidak boleh terkesan agresif. Seperti propaganda Sita selama ini.Jadi? "Mama titip salam, Mas." Alasan gampang.Mengambinghitamkan Mama.

"Silaturahmi, Mas. Gimana kabarnya?Sudah menikah?Sama siapa, Mas?Teman kam-pus dulu?Trus sudah punya anak berapa, Mas?"

Hm... Inne menggelengkan kepala.Tidak Itu terlalu terburu-burn.Masa baru mulai kontak lagi sudah membombardir dengan pertanyaan seperti itu? Bagaimana kalau Mas Aan ternyata sudah punya anak lima, lalu balik melontarkan pertanyaan serupa padanya? Pasti dengan tersipu-sipu dan suara pelan, ia akan menjawab, "Anu..., Mas. Inne... Inne belum punya anak!" Maka ketahuanlah bahwa ia ternyata belum berkeluarga, belum ada yang mengawini, belum ada yang melamar. Pendek-nya, belum laku! Tidak. Pertanyaan ke arah sana harus di-hindari. Bisa jadi jebakan yang membuat personal *record*-nya jelek. Jangan-jangan dikira iamenelepon karena



belum laku lagi. Sebaiknya berhenti saja pada kata silaturahmi. Itu sudah bagus. Apa jeleknya silaturahmi?

(7)

Inne menatap telepon yang sudah berada di pangkuannya. Keraguan memang masih ada. Tapi keinginan itu mengalir kian deras. Sekarang sudah mencapai stadium air bah. Ia harus menelepon segera! Detak jantungnya berdebar kian cepat. Makin keras. Makin mengetuk-ngetuk. Makin menyiksa. Dengan satu sentakan kuat, Inne mengambil gagang telepon. Namun keringat yang mengalir di dahi membuat matanya tak bisa jernih melihat angka-angka. Gadis itu cepat menaruh kembali gagang telepon. Meraih tisu di dekatnya. Mendekapkan kedua telapak tangan ke wajah. Ya Allah, kenapa urusan menelepon ini jadi begitu merisaukan?

"Cuma ada satu alasan kenapa kamu tiba-tiba penasaran dengan Anindramu itu. Cinta! Titik!" Cinta? Benarkah? Tapi tidak. Ia yakin tak akan terpukul bahkan bila Mas Aan sudah menikah, dengan satu atau dua orang istri, atau empat sekalian, tak masalah. Punya anak atau tidak. Ia tak peduli. Ia hanya ingin bertukar kabar. Sungguh. Tapi kenapa begitu berat? Inne tercenung. Di telinganya bertumpu gagang telepon, membunyikan nada tunggu.

Tanpa disadari gadis itu, jemarinya sudah sejak beberapa menit lalu memutar nomor telepon Mas Aan. Interlokal ke Batam.

(8)

"Halo? Anindra Wisnu di sini." Sebuah suara bariton terdengar, ramah. Menyanyikan melodi masa silam.

"Halo! Kenalkan, saya Anindra. Lengkapnya Anindra Wisnu. Kalau siang panggil saya Aan, kalau malam, panggil saya Ani." Inne tersenyum. Suara itu masih sama ramah seperti kala pertama ia mendengarnya. Mewah dengan keakraban.

"Halo? Mau bicara dengan siapa, ya?" sapa yang kedua.

Inne lega. Ia meraih sebuah bantal, lalu menyandarkan punggung dengan lebih santai, di senderan tempat tidur. Jemari lentiknya memainkan kabel telepon. Benaknya menari-narikan pikiran bahagia. Ahh, seperti apa Mas Aan sekarang?

"Halo?" Inne tergeragap. Bibirnya menyunggingkan senyum cerah. Lantas saja gadis itu menjawab hangat dan antusias.

"Ini Inne, Mas. Apa kabar?" suasana beku melayang beberapa detik.

Inne bukan tidak merasakan itu. Untunglah kemudian dan seberang sana terdengar suara tawa renyah. Mengalir teratur dan sopan. Ahh, syukurlah. Mas Aan pasti teringat juga kekonyolan masa remaja mereka.

Waktu itu memang... "Umm... Inne yang mana, ya?"

Inne tersentak. Lelaki itu tidak ingat? Memangnya berapa Inne yang dikenalnya?

"Halo? Maaf, Inne. Ini Inne yang mana, ya?" Mulut Inne mengatup kencang.

Sungguh, ia tak siap dilupakan. Tidak setelah ia berusaha membuat percakapan nostalgia yang berkesan. Memperkenalkan ulang dirinya secara panjang-lebar, sungguh di luar skenario yang selama ini disiapkannya. Inne masih mematung. Terpukul. Sementara lelaki yang dikaguminya, di seberang sana masih terus bersuara.

"Inne Asokawati? Bukan? Inne Febriyantika yang anak diplomat? Bukan juga? Inne anak Mesin '87? Inne-nya Bulik Tini? Inne... Inne yang mana sih?"

(Sumber: Asma Nadia, *Cinta Tak Pernah Menari*, 2006, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama)

## SOAL

1. Paragraf tujuh cerpen *Telepon Pingky* termasuk struktur alur bagian ....
  - a. pengenalan cerita
  - b. awal perselisihan
  - c. konflik memuncak
  - d. penyelesaian
2. Penyebab konflik dalam cerpen *Telepon Pingky* adalah....
  - a. Inne berkeinginan menelepon Mas Aan yang dulu adalah teman dekatnya dan telah lama tidak berkomunikasi.
  - b. Sita, teman Inne tidak mengijinkannya menelepon Mas Aan dengan alasan untuk menjaga hati.
  - c. Ibu Inne tidak berhasil menemukan nomor telepon Mas Aan sehingga harus memerlukan waktu dua bulan.

- d. Mas Aan ternyata tidak mengenali Inne yang sudah berharap banyak tentangnya.
3. Jenis konflik yang dialami Inne pada paragraf empat dan tujuh adalah ....
- konflik eksternal
  - konflik fisik
  - konflik sosial
  - konflik batin
4. Tokoh utama cerpen *Telepon Pingky* adalah ....
- Sita
  - Inne
  - Mas Aan
  - Ibu
5. Berikut adalah watak tokoh Sita dalam cerpen *Telepon Pingky* kecuali ....
- bijaksana
  - sholekhah
  - pendengar yang baik
  - suka melarang
6. Latar tempat paragraf terakhir cerpen *Telepon Pingky* adalah ....
- ruang tamu
  - di kampus
  - kamar tidur
  - ruang makan
7. Paragraf pertama dan kedua cerpen *Telepon Pingky* merupakan struktur plot bagian ....
- pengenalan cerita
  - awal konflik
  - klimaks
  - penyelesaian
8. Pada cerpen *Telepon Pingky*, teknik pengarang melukiskan tokoh Inne yang bimbang dan ragu-ragu diketahui melalui ....
- tuturan langsung
  - perilaku tokoh
  - cakapan tokoh
  - kondisi fisik tokoh
9. Sudut pandang yang digunakan dalam cerpen *Telepon Pingky* adalah ....
- orang pertama
  - orang kedua

- c. orang ketiga
  - d. campuran
10. Alur pada cerpen *Telepon Pingky* adalah ....
- a. alur maju
  - b. alur mundur
  - c. alur campuran
  - d. alur sorot balik
11. Amanat yang terkandung dalam cerpen *Telepon Pingky* adalah ....
- a. Jangan berandai-andai akan sesuatu yang belum tentu terjadi karena akan membuat kecewa pada akhirnya.
  - b. Jadilah teman yang selalu ingat dengan teman-teman di masa lalu agar tidak mengecewakan.
  - c. Simpanlah baik-baik setiap nomor telepon teman lama agar silaturahmi selalu terjalin.
  - d. Jangan mudah menaruh hati pada seseorang yang tidak jelas latar belakangnya.
12. Penyelesaian yang terjadi pada cerpen *Telepon Pingky* adalah ....
- a. Inne berhasil mendapatkan nomor telepon mas Aan dan segera meneleponnya.
  - b. Mas Aan tidak ingat mengenai Inne, sehingga Inne merasa kecewa.
  - c. Mas Aan dan Inne akhirnya menikah dan hidup bahagia.
  - d. Inne tidak pernah menelepon Mas Aan karena takut ia tidak ingat akan masa lalu mereka.
13. Berikut adalah kutipan cerpen mengenai watak Mas Aan.
- 1) Angka terkecil yang ada di buku itu adalah sembilan. Itu pun hanya satu. Yang lainnya berderet nilai sepuluh!
  - 2) "Aan itu pelajar teladan se-Jogja, Inne. Dia Baru saja meraih PMDK untuk Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Sipil!" Mbak Wiwi.
  - 3) Suara baritonnya ramah mengusap telinga Inne, memancing senyum.
  - 4) Kekaguman itu rupanya tak pernah hilang. Inne sendiri kaget, ketika ia menyelami suara hatinya.
- Bukti watak Mas Aan yang pandai dan cerdas ditunjukkan pada nomor....
- a. (1) dan (2)
  - b. (2) dan (4)
  - c. (3) dan (4)
  - d. (1) dan (3)

14. Tema yang sesuai untuk cerpen *Telepon Pingky* adalah ....
- kenangan masa lalu
  - kekecewaan
  - ketaatan pada Tuhan
  - kelalaian
15. Suasana yang tergambar dalam cerpen *Telepon Pingky* paragraf terakhir adalah ....
- sedih
  - kecewa
  - penasaran
  - bahagia

**Kunci Jawaban Soal Level 1**

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. c | 6. c  | 11. a |
| 2. a | 7. a  | 12. b |
| 3. d | 8. b  | 13. a |
| 4. b | 9. c  | 14. a |
| 5. d | 10. c | 15. b |



## **Lampiran 3:**

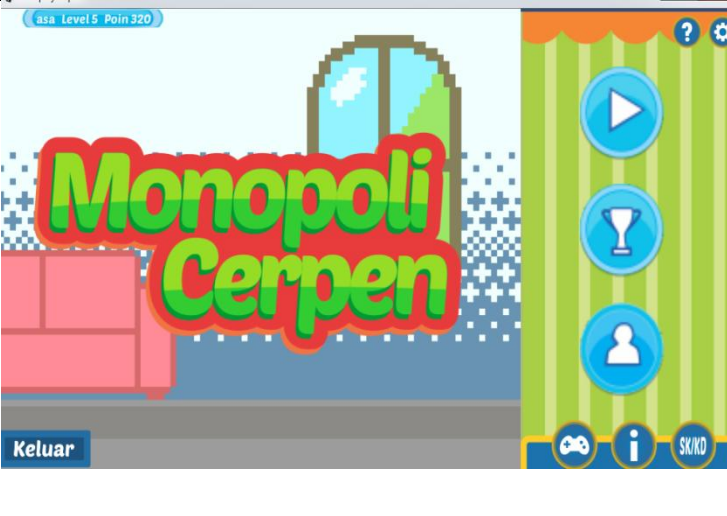


Media Pembelajaran Membaca Cerpen

### Media Pembelajaran Membaca Cerpen “MONOPOLI CERPEN”


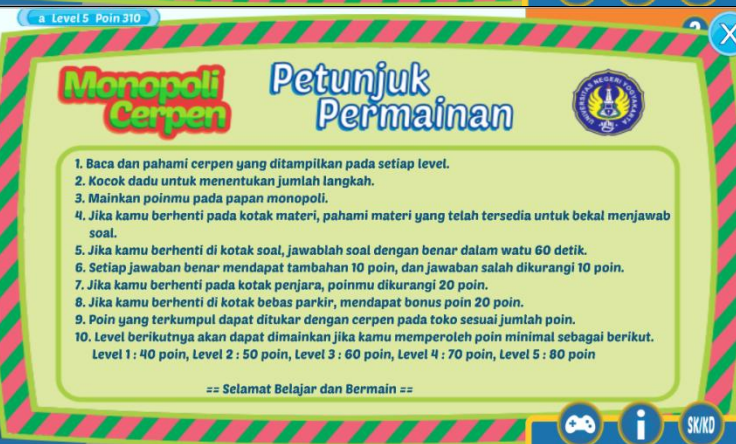
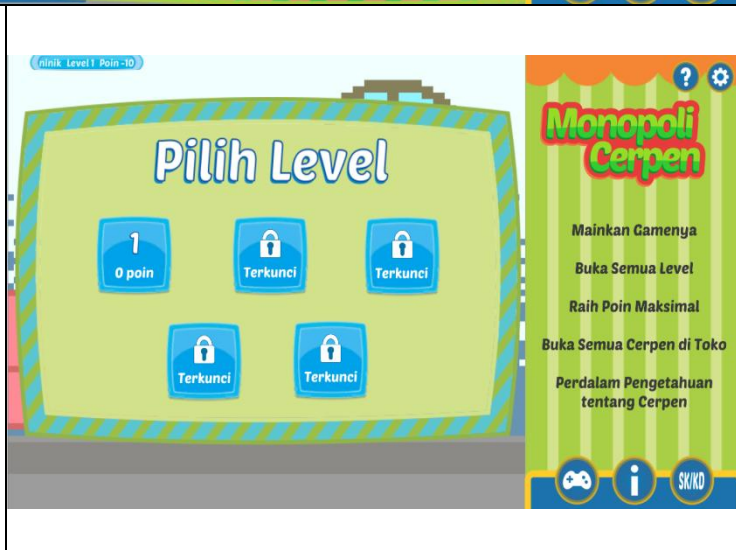
Nama Media : Monopoli Cerpen  
 Materi : Membaca Cerpen  
 Sasaran : SMP Kelas IX  
 Tahun : 2015  
 Pemrogram : Annisa Nurul Aini  
 Pembimbing : Dr. Anwar Efendi, M.Si. dan Setyawan Pujiono, M.Pd.



#### Petunjuk Pemakaian Media “MONOPOLI CERPEN”


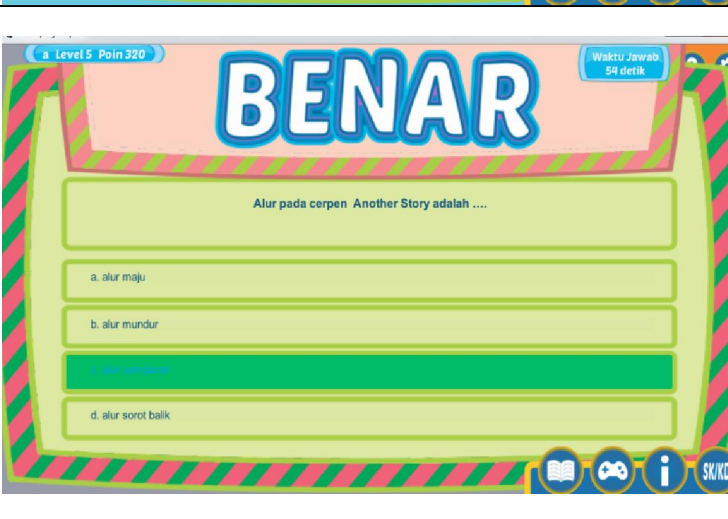

No.	Petunjuk	Gambar Media
1.	<p>Pada saat membuka media pembelajaran “Monopoli Cerpen”, akan muncul tampilan awal media di samping. Pengguna media harus mengklik simbol panah untuk masuk ke menu selanjutnya.</p>	
2.	<p>Setelah klik ikon panah, selanjutnya akan muncul kolom untuk mengisikan nama pengguna media. Pengisian nama ini berfungsi untuk mengetahui identitas pengguna dan skor yang diperoleh nantinya.</p>	



<p>3. Gambar di samping adalah tampilan menu utama media. Di dalam bagian ini terdapat beberapa menu diantaranya Bantuan penggunaan, SK/KD, pengaturan audio, tujuan, petunjuk permainan, dan tiga menu utama permainan monopoli, toko (<i>reward</i>), dan profil.</p>	 <p>The screenshot shows the main menu of the 'Monopoli Cerpen' application. At the top, it displays 'Asa Level 5 Poin 320'. The title 'Monopoli Cerpen' is prominently displayed in the center. On the right side, there is a vertical menu with icons for play, trophy, and profile. At the bottom, there are icons for game controller, information, and 'SK/KD'. A 'Keluar' button is visible at the bottom left.</p>
<p>4. Bagian fitur bantuan ini dapat dibuka pada bagian pojok kanan atas dengan ikon tanda tanya. Pada fitur ini, terdapat penjelasan penggunaan dan fungsi ikon-ikon pada media pembelajaran.</p>	 <p>The screenshot shows the 'Monopoli Cerpen Bantuan' (Help) screen. It features a green background with a red and green striped border. The title 'Monopoli Cerpen Bantuan' is at the top. Below the title, there are several icons with corresponding text: a play button for 'Tombol main untuk memulai permainan', a trophy for 'Tombol toko untuk masuk ke toko untuk menukarkan poin dengan cerpen', a profile icon for 'Tombol profil untuk melihat profil pengembang', a dice icon for 'Tombol dadu untuk mengocok dadu saat bermain', and a menu icon for 'Tombol menu untuk kembali ke menu utama'. At the bottom, there are icons for chat, game controller, information, SK/KD, help, and settings.</p>
<p>5. Pengaturan audio pada media ini dapat diakses pada ikon di pojok kanan atas. Media ini didesain untuk dapat menggunakan audio ataupun tidak untuk menyesuaikan gaya dan kebutuhan belajar siswa agar tidak mengganggu konsentrasi.</p>	 <p>The screenshot shows the main menu of the 'Monopoli Cerpen' application with the audio settings overlay. The title 'Monopoli Cerpen' is prominently displayed. On the right side, there is a vertical menu with icons for play, trophy, and profile. At the bottom, there are icons for game controller, information, and 'SK/KD'. A 'Keluar' button is visible at the bottom left. The audio settings overlay is a blue box with a speaker icon and a volume slider.</p>



<p>6. Media ini juga menampilkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dimediasi. Fitur ini dapat dilihat pada bagian kanan bawah media dengan ikon SK/KD.</p>	 <p>Level 5 Poin 310</p> <p><b>Monopoli Cerpen SK/KD</b></p> <p>Standar Kompetensi Membaca 7. Memahami wacana sastra melalui kegiatan membaca buku kumpulan cerita pendek (cerpen)</p> <p>Kompetensi Dasar 7.1 Menemukan tema, latar, dan penokohan, pada cerpen-cerpen dalam satu kumpulan cerpen 7.2 Menganalisis nilai-nilai kehidupan pada cerpen-cerpen dalam satu buku kumpulan cerpen</p>
<p>7. Bagian petunjuk permainan pada media ini berisi aturan permainan monopoli cerpen yang akan dimainkan. Fitur ini dapat dilihat pada ikon stik game pada kanan bawah menu utama.</p>	 <p>Level 5 Poin 310</p> <p><b>Monopoli Cerpen Petunjuk Permainan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baca dan pahami cerpen yang ditampilkan pada setiap level.</li> <li>2. Kocok dadu untuk menentukan jumlah langkah.</li> <li>3. Mainkan poinmu pada papan monopoli.</li> <li>4. Jika kamu berhenti pada kotak materi, pahami materi yang telah tersedia untuk bekal menjawab soal.</li> <li>5. Jika kamu berhenti di kotak soal, jawablah soal dengan benar dalam waktu 60 detik.</li> <li>6. Setiap jawaban benar mendapat tambahan 10 poin, dan jawaban salah dikurangi 10 poin.</li> <li>7. Jika kamu berhenti pada kotak penjara, poinmu dikurangi 20 poin.</li> <li>8. Jika kamu berhenti di kotak bebas parkir, mendapat bonus poin 20 poin.</li> <li>9. Poin yang terkumpul dapat ditukar dengan cerpen pada toko sesuai jumlah poin.</li> <li>10. Level berikutnya akan dapat dimainkan jika kamu memperoleh poin minimal sebagai berikut. Level 1 : 40 poin, Level 2 : 50 poin, Level 3 : 60 poin, Level 4 : 70 poin, Level 5 : 80 poin</li> </ol> <p>== Selamat Belajar dan Bermain ==</p>
<p>8. Untuk masuk ke tampilan level game, pengguna harus mengklik ikon panah yang terletak di paling atas jajaran menu utama. Menu untuk memilih level akan muncul seperti di samping. Pengguna harus terlebih dahulu menyelesaikan level 1 dan mengumpulkan poin untuk membuka level selanjutnya.</p>	 <p>Atik Level 1 Poin-10</p> <p><b>Pilih Level</b></p> <p>1 0 poin</p> <p>Terkunci</p> <p>Terkunci</p> <p>Terkunci</p> <p>Terkunci</p> <p><b>Monopoli Cerpen</b></p> <p>Mainkan Gamenya Buka Semua Level Raih Poin Maksimal Buka Semua Cerpen di Toko Perdalam Pengetahuan tentang Cerpen</p>

<p>9. Pengguna media harus membaca cerpen terlebih dahulu sebelum masuk ke papan monopoli. Gambar tersebut adalah tampilan cerpen pada level 1 yang harus dibaca dan dipahami untuk bekal menjawab soal. Pemain juga dapat mengakses cerpen kembali dengan mengklik</p>	 <p>Level 5 Poin 310</p> <h2>Cerpen</h2> <p>Baca cerpen di bawah ini untuk menjawab pertanyaan pada kotak soal</p> <p>(1) Asyik!!! Besok hari libur, ayah dan bunda sudah memberi izin kepadaku untuk menginap di rumah Dian, teman sekelasku. Kedua orang tua Dian sedang pergi ke luar kota. Dian memintaku, Ika, dan Ani untuk menemani selama tuanya pergi. Rumah Dian memang cukup luas dan mewah, tapi sayang rumah sebegus itu dibangun di daerah terpencil, dan kurang strategis. "Gimana, jadi kamu menginap di rumahku?" seibaku di kelas. "Pokoknya beres, aku udah bilang sama orang tuaku dan mereka ngginin aku." "Kalau gitu tinggal nunggu jawaban dari Ika dan Ani lagi deh, mereka mana ya?"</p> <p>Play</p>
<p>10. Berikut adalah tampilan papan monopoli. Pemain harus mengklik ikon apel untuk menentukan jumlah langkah pion. Jika pemain berhenti pada kotak materi, maka akan muncul materi yang harus dipahami. Jika pemain berhenti pada kotak soal, maka harus menjawab soal dalam waktu 60 detik untuk menambah poin. Jika pemain ingin melihat cerpen kembali, dapat mengklik ikon buku di bagian kanan bawah. Level selanjutnya akan terbuka jika pemain telah mengumpulkan jumlah poin tertentu.</p>	 <p>Level 5 Poin 320</p> <p>Monopoli Cerpen</p> <p>Maju 0 Langkah</p> <p>Poin 130</p>

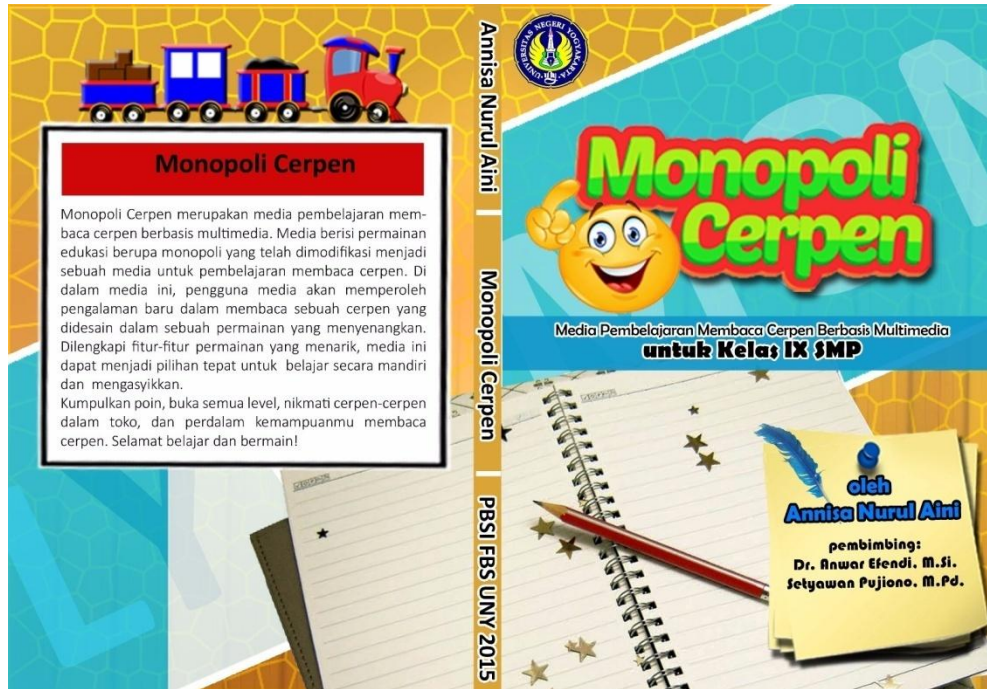
<p>11. Gambar di samping adalah contoh tampilan dari kotak materi cerpen. Dalam permainan, terdapat 10 kotak materi yang di dalamnya memuat unsur-unsur pembangun cerpen. Materi ini perlu dipahami untuk bekal menjawab soal.</p>	 <p><b>Materi</b> Pelajari materi di bawah ini agar pengetahuan cerpen kamu bertambah</p> <p>Konsep Cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang berwujud prosa. Sesuai dengan namanya, cerpen merupakan cerita dalam bentuk pendek (kurang dari 10.000 kata). Kisah dalam cerpen merupakan kisah tunggal atau hanya terpusat pada satu peristiwa pokok. Cerpen dapat dengan mudah dijumpai dalam koran, majalah, atau buku-buku kumpulan cerpen. Buku kumpulan cerpen biasa disebut dengan istilah antologi cerpen.</li> <li>• Ciri-ciri Cerpen       <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Singkat, padu dan ringkas</li> <li>(2) Jumlah dan pengembangan pelaku terbatas</li> <li>(3) Bahasa tajam, sugestif dan menarik perhatian</li> <li>(4) Memberikan efek tunggal dalam pikiran pembaca</li> <li>(5) Cerita berpusat pada suatu peristiwa atau konflik pokok</li> </ol> </li> <li>• Unsur Intrinsik Cerpen Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang terdapat dalam cerpen itu sendiri. Unsur intrinsik cerpen meliputi unsur tema,</li> </ul>
<p>12. Jika pion berhenti pada kotak soal, maka akan muncul jawaban yang harus dijawab dalam waktu 60 detik. Gambar tersebut menunjukkan respon media jika jawaban yang dipilih benar, dan memperoleh tambahan 10 poin. Sistem ini berlaku hingga level 5 permainan.</p>	 <p><b>BENAR</b> Waktu Jawab 54 detik</p> <p>Alur pada cerpen <i>Another Story</i> adalah ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>alur maju</li> <li>alur mundur</li> <li>alur campuran</li> <li>alur sorot balik</li> </ol>
<p>13. Gambar tersebut menunjukkan respon media jika jawaban yang dipilih salah, dan memperoleh pengurangan 10 poin. Sistem ini berlaku hingga level 5 permainan.</p>	 <p><b>SALAH</b> Waktu Jawab 53 detik</p> <p>"Eh, maksud lo apa?!" Joni berdiri sambil mengebrak meja. Pemilihan kata dalam kalimat pada kutipan cerpen <i>Another Story</i> di atas menggambarkan suasana ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>panik</li> <li>kaget</li> <li>marah</li> <li>angat</li> </ol>

<p>14. Setelah pemain mengumpulkan poin pada permainan, poin dapat ditukar dengan cerpen sebagai <i>reward</i>. Masing-masing cerpen memiliki nilai tukar poin yang beragam. Cerpen ini dapat ditukar pada toko yang dapat diakses pada menu utama ikon troli belanja.</p>	
<p>15. Media ini juga dilengkapi dengan identitas pengembang dan dosen pembimbing. Fitur ini dapat diakses pada menu utama cerpen ikon manusia.</p>	

## **Lampiran 4:**

Desain Cover dan Label Media  
Pembelajaran

## Desain Sampul dan Cover CD



Gambar: Desain Cover CD Media



Gambar: Desain Sampul Label CD Media

## **Lampiran 5:**

Transkrip Hasil Wawancara  
Guru dan Siswa

### **Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia**

1. Bagaimana menurut Bapak/Ibu guru mengenai minat siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Apa saja upaya yang telah dilakukan Bapak/Ibu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran telah dilakukan di semua mata pelajaran?
4. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
5. Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia?
6. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen?
7. Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan bersifat interaktif?
8. Media apa saja yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran membaca cerpen?



### **Pedoman Wawancara Siswa Kelas IX SMP**

1. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Apakah kamu senang membaca, terutama cerpen?
3. Apa pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen di sekolah?
4. Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar?
5. Media apa saja yang pernah digunakan oleh Bapak/Ibu guru?
6. Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam materi membaca cerpen?
7. Bagaimana pendapatmu mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?

### Transkrip Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia

Nama : Sri Wening Maria, S.Pd.

Sekolah : SMPN 1 Banyubiru

Hari/tanggal : 28 Februari 2015

1. **Pertanyaan** : Bagaimana menurut Bapak/Ibu guru mengenai minat siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Ya secara umum minat belajar termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih harus ditingkatkan. Mungkin karena pengaruh input siswa dan motivasi belajar yang harus terus dipacu.

2. **Pertanyaan** : Apa saja upaya yang telah dilakukan Bapak/Ibu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa?

**Jawaban** : Cukup banyak mbak, beberapa diantaranya memberikan reward pada siswa yang memiliki nilai tinggi. Di sini juga ada papan khusus untuk mengapresiasi siswa berprestasi. Kemudian memberikan tambahan pelajaran bagi siswa yang membutuhka, serta bimbingan motivasi oleh guru BK.

3. **Pertanyaan** : Apakah penggunaan media pembelajaran telah dilakukan di semua mata pelajaran?

**Jawaban** : Saya kira belum semua mata pelajaran menggunakan. Bergantung pada kemampuan guru mengoperasikan media pembelajaran, dan

ketersediaan media pembelajaran itu sendiri. Ada beberapa materi yang sulit untuk membuat atau mencari media pembelajaran yang ada.

4. **Pertanyaan** : Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?

**Jawaban** : Cukup mbak, karena media yang sifatnya menarik minat belajar siswa dan membantu guru dalam mengajar. Jadi ya kami berusaha untuk menggunakannya dalam proses KBM.

5. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Ya mbak, untuk materi-materi tertentu yang memang membutuhkan media pembelajaran. Tapi ya kami selalu mengusahakan untuk menggunakannya untuk menarik minat siswa juga.

6. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen?

**Jawaban** : Terkadang mbak. Bergantung kebutuhan.

7. **Pertanyaan** : Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan bersifat interaktif?

**Jawaban** : Sebagian besar belum mbak. Biasanya satu arah.

8. **Pertanyaan** : Media apa saja yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran membaca cerpen?

**Jawaban** : Kadang kami menggunakan *power point*, majalah, dan buku penunjang lainnya selain buku paket, agar tidak monoton.

Nama : Ida Nur Farida, S.Pd.  
Sekolah : SMP Nusantara Tuntang  
Hari/tanggal : 28 Februari 2015

**1. Pertanyaan** : Bagaimana menurut Bapak/Ibu guru mengenai minat siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Sebagian siswa antusias, tetapi sebagian lainnya terkadang kurang minat belajarnya. Terutama siswa tinggal kelas. Kalau untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa cenderung malas membaca dan mengarang.

**2. Pertanyaan** : Apa saja upaya yang telah dilakukan Bapak/Ibu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa?

**Jawaban** : Biasanya dalam kegiatan pembelajaran saya berikan permainan agar siswa semangat dan pembelajaran tidak monoton. Mereka sangat antusias jika ada kompetisi dalam permainan, tetapi permainannya terkait dengan materi.

**3. Pertanyaan** : Apakah penggunaan media pembelajaran telah dilakukan di semua mata pelajaran?

**Jawaban** : Mayoritas sudah menggunakan, hanya saja mungkin tidak pada setiap materi dan KBM.

**4. Pertanyaan** : Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?

**Jawaban** : Cukup optimal, karena setiap ruang kelas sekarang memiliki LCD yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah ini memiliki laboratorium komputer dan bahasa untuk menunjang proses pembelajaran dan memungkinkan penggunaan media yang bervariasi.

**5. Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Ya, biasanya saya gunakan untuk menerangkan materi secara lengkap dan jelas.

**6. Pertanyaan** : Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen?

**Jawaban** : Ya, misalnya siswa mencari dan membaca cerpen untuk dianalisis dari koran, majalah, antologi cerpen, ataupun internet.

**7. Pertanyaan** : Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan bersifat interaktif?

**Jawaban** : Saya rasa belum mbak, biasanya saya pakai *power point*, dan menerangkan di kelas.

**8. Pertanyaan** : Media apa saja yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran membaca cerpen?

**Jawaban** : Saya lebih sering menggunakan *power point* karena mudah dibuat dan di kelas telah tersedia LCD.

Nama : Suherman, S.Pd.

Sekolah : SMP 5 Salatiga

Hari/tanggal : 3 Maret 2015

**1. Pertanyaan** : Bagaimana menurut Bapak/Ibu guru mengenai minat siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Cukup baik mbak, kalau ada satu dua siswa yang memang kurang memperhatikan ya wajar. Tapi secara keseluruhan baik, namun harus perlu ditingkatkan.

**2. Pertanyaan** : Apa saja upaya yang telah dilakukan Bapak/Ibu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa?

**Jawaban** : Memberikan apresiasi bagi siswa yang minat belajarnya tinggi, kadang saya beri permainan, kemudian menonton film, video, gambar, dan lainnya agar pembelajaran menarik.

**3. Pertanyaan** : Apakah penggunaan media pembelajaran telah dilakukan di semua mata pelajaran?

**Jawaban** : Kelihatannya sebagian guru sudah menggunakan karena sekarang sudah tersedia LCD di setiap kelas, lab bahasa, dan komputer yang dapat digunakan.

**4. Pertanyaan** : Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?

**Jawaban** : Masih perlu ditingkatkan mbak, di tengah kesibukan guru, biasanya untuk membuat media pembelajaran yang benar-benar bagus kurang terjangkau, dan penggunaannya tidak pada setiap KBM. Akan tetapi fasilitas di sekolah ini sangat mendukung.

**5. Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Ya, biasanya saya gunakan *power point*, kaset, video yang diunduh dari *youtube*.

**6. Pertanyaan** : Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen?

**Jawaban** : Kalau teorinya bisa menggunakan *power point*, untuk cerpennya bisa menggunakan majalah dan lainnya.

**7. Pertanyaan** : Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan bersifat interaktif?

**Jawaban** : Belum mbak.

**8. Pertanyaan** : Media apa saja yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran membaca cerpen?

**Jawaban** : Saya lebih sering menggunakan *power point*mbak. Lebih mudah dibuat dan cukup menarik.Di dalamnya bisa disisipi gambar, animasi dan desainnya yang menarik.

### Transkrip Hasil Wawancara Siswa

**Nama** : Sofia Salma Khoirunnisa

**Kelas** : IX G

**Sekolah** : SMPN 1 Salatiga

**Tanggal** : 3 Maret 2015

1. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Ya kadang-kadang menarik, tapi kadang juga membosankan. Tergantung materi dan cara mengajar guru saya.

2. **Pertanyaan** : Apakah kamu senang membaca, terutama cerpen?

**Jawaban** : Saya senang membaca, tapi kalau membaca cerpen kadang-kadang jika ada tugas analisis dari guru.

3. **Pertanyaan** : Apa pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen di sekolah?

**Jawaban** : Ya lumayan mbak, kalau cerpennya *bikin* penasaran ya membacanya enak. Judulnya menarik dan tidak terlalu panjang dan rumit.

4. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar?

**Jawaban** : Ya mbak, kadang-kadang.

5. **Pertanyaan** : Media apa saja yang pernah digunakan oleh Bapak/Ibu guru?

**Jawaban** : Power point menggunakan LCD, kaset, video, udah mbak.



6. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam materi membaca cerpen?

**Jawaban** : Apa ya mbak, LCD pernah. Malah kadang kami ada tugas presentasi menggunakan *power point*.

7. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Ya lebih menarik, kan biasanya materi hanya ada di buku.

#### **Transkrip Hasil Wawancara Siswa**

**Nama** : **Muhammad Karim**

**Kelas** : **IX D**

**Sekolah** : **SMP Nusantara Tuntang**

**Tanggal** : **28 Februari 2015**

1. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Biasa saja, Mbak.

2. **Pertanyaan** : Apakah kamu senang membaca, terutama cerpen?

**Jawaban** : Tidak terlalu, kalau ada tugas saja.

3. **Pertanyaan** : Apa pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen di sekolah?

**Jawaban** : Biasa saja, Mbak. Kurang menantang.

4. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar?

**Jawaban** : Kadang-kadang.

5. **Pertanyaan** : Media apa saja yang pernah digunakan oleh Bapak/Ibu guru?

**Jawaban** : *Power point*, Mbak.

6. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam materi membaca cerpen?

**Jawaban** : Kayaknya *engga*, Mbak.

7. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Kalau itu ya pasti lebih bagus.

#### **Transkrip Hasil Wawancara Siswa**

**Nama** : **Anton Prayuda**

**Kelas** : **IX A**

**Sekolah** : **SMP Nusantara Tuntang**

**Tanggal** : **28 Februari 2015**

1. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Lumayan enak, Mbak.

2. **Pertanyaan** : Apakah kamu senang membaca, terutama cerpen?

**Jawaban** : Lumayan suka membaca, kalau cerpen ya agak suka. Tapi jarang membaca. Kalau *nemu* gitu, tapi bukan yang niat cari-cari.

3. **Pertanyaan** : Apa pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen di sekolah?

**Jawaban** : Biasa saja, Mbak. Ya suruh membaca cerpen, terus menjawab pertanyaan.

4. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar?

**Jawaban** : Kadang-kadang.

5. **Pertanyaan** : Media apa saja yang pernah digunakan oleh Bapak/Ibu guru?

**Jawaban** : *Power point*.

6. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam materi membaca cerpen?

**Jawaban** : *Power point* kayaknya.

7. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Wah bagus itu, Mbak. Jadi *nggak* bosan. Sip.

**Transkrip Hasil Wawancara Siswa**

**Nama** : **Luqman Hakim**

**Kelas** : **IX D**

**Sekolah** : **SMP Nusantara Tuntang**

**Tanggal** : **28 Februari 2015**

1. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Menyenangkan Mbak, tapi kadang-kadang.

2. **Pertanyaan** : Apakah kamu senang membaca, terutama cerpen?

**Jawaban** : Tidak senang, Mbak. Saya senangnya main game. Hehehe...

3. **Pertanyaan** : Apa pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen di sekolah?

**Jawaban** : Karena saya tidak senang membaca, jadi ya biasa saja, Mbak.

4. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar?

**Jawaban** : Kadang-kadang.

5. **Pertanyaan** : Media apa saja yang pernah digunakan oleh Bapak/Ibu guru?

**Jawaban** : Pakai LCD itu Mbak.

6. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam materi membaca cerpen?

**Jawaban** : Terkadang, Mbak.

7. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Pelajaran setidaknya jadi lebih menarik.

#### **Transkrip Hasil Wawancara Siswa**

**Nama** : **Zenatul**

**Kelas** : **IX A**

**Sekolah** : **SMP Nusantara Tuntang**

**Tanggal** : **28 Februari 2015**

1. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Lumayan, Mbak. Lumayan menarik dan asik.

2. **Pertanyaan** : Apakah kamu senang membaca, terutama cerpen?

**Jawaban** : Tidak terlalu, biasanya saya malah membaca novel-novel remaja.

3. **Pertanyaan** : Apa pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerpen di sekolah?

**Jawaban** : Lumayan menarik. Kan cerpen yang dipilih judulnya bagus.

4. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar?

**Jawaban** : Ya, mbak. Pakai LCD.

5. **Pertanyaan** : Media apa saja yang pernah digunakan oleh Bapak/Ibu guru?

**Jawaban** : *Power point*, Mbak.

6. **Pertanyaan** : Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam materi membaca cerpen?

**Jawaban** : Sepertinya kemarin memakai LCD.

7. **Pertanyaan** : Bagaimana pendapatmu mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?

**Jawaban** : Kalau pembelajaran memakai media pembelajaran ya lebih menarik. Tidak mengantuk.

## **Lampiran 6:**

### Analisis Data Validasi

## A. AHLI MATERI

### 1. Validasi Ahli Materi Tahap 1

#### a. Aspek Kelayakan Isi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Skor	5	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Jumlah skor : 84

Nilai tertinggi :  $5 \times 25 = 125$

Nilai terendah :  $1 \times 25 = 25$

Rerata : 3,3

Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
=  $(84 : 125) \times 100\%$   
= 66%



**b. Aspek Kelayakan Penyajian**

<b>Indikator</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Skor</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Jumlah skor : 15

Nilai tertinggi :  $5 \times 5 = 25$

Nilai terendah :  $1 \times 5 = 5$

Rerata : 3,0

Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
=  $(15 : 25) \times 100\%$   
= 60%

**c. Aspek Kelayakan Bahasa**

<b>Indikator</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Skor</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Jumlah skor : 15

Nilai tertinggi :  $5 \times 5 = 25$

Nilai terendah :  $1 \times 5 = 5$   
 Rerata : 3,0  
 Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
 =  $(15 : 25) \times 100\%$   
 = 60%

## 2. Validasi Ahli Materi Tahap II

### a. Aspek Kelayakan Isi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Skor	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Jumlah skor : 122  
 Nilai tertinggi :  $5 \times 25 = 125$   
 Nilai terendah :  $1 \times 25 = 25$   
 Rerata : 4,9  
 Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
 =  $(122 : 125) \times 100\%$   
 = 98%

**b. Aspek Kelayakan Penyajian**

<b>Indikator</b>	1	2	3	4	5
<b>Skor</b>	5	5	5	5	5

Jumlah skor : 25

Nilai tertinggi :  $5 \times 5 = 25$

Nilai terendah :  $1 \times 5 = 5$

Rerata : 5,0

Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
=  $(25 : 25) \times 100\%$   
= 100%

**c. Aspek Kelayakan Bahasa**

<b>Indikator</b>	1	2	3	4	5
<b>Skor</b>	5	5	5	5	5

Jumlah skor : 25

Nilai tertinggi :  $5 \times 5 = 25$

Nilai terendah :  $1 \times 5 = 5$   
 Rerata : 5,0  
 Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
 =  $(25 : 25) \times 100\%$   
 = 100%

## B. AHLI MATERI II (GURU)

### a. Aspek Kelayakan Isi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Skor	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5

Jumlah skor : 121  
 Nilai tertinggi :  $5 \times 25 = 125$   
 Nilai terendah :  $1 \times 25 = 25$   
 Rerata : 4,8  
 Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
 =  $(121 : 125) \times 100\%$   
 = 96%

**b. Aspek Kelayakan Penyajian**

<b>Indikator</b>	1	2	3	4	5
<b>Skor</b>	5	5	5	5	5

Jumlah skor : 25

Nilai tertinggi :  $5 \times 5 = 25$

Nilai terendah :  $1 \times 5 = 5$

Rerata : 5,0

Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
=  $(25 : 25) \times 100\%$   
= 100%

**c. Aspek Kelayakan Bahasa**

<b>Indikator</b>	1	2	3	4	5
<b>Skor</b>	5	5	5	5	5

Jumlah skor : 25

Nilai tertinggi :  $5 \times 5 = 25$

Nilai terendah :  $1 \times 5 = 5$

Rerata : 5,0  
 Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
 = (25 : 25) x 100%  
 = 100%

**d. AHLI MEDIA**

**1. Validasi Ahli Media Tahap I**

**a. Aspek Tampilan**

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Skor	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3

Jumlah skor : 46  
 Nilai tertinggi : 5 x 18 = 90  
 Nilai terendah : 1 x 18 = 18  
 Rerata : 2,5  
 Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
 = (46 : 90) x 100%

$$= 50\%$$

### Aspek Pemrograman

<b>Indikator</b>	1	2	3	4	5	6
<b>Skor</b>	3	2	3	2	3	3

Jumlah skor : 16

Nilai tertinggi :  $5 \times 6 = 30$

Nilai terendah :  $1 \times 6 = 6$

Rerata : 2,7

Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%

$$= (16 : 30) \times 100\%$$

$$= 54\%$$

## 2. Validasi Ahli Media Tahap II

### a. Aspek Tampilan

<b>Indikator</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>Skor</b>	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3

Jumlah skor : 55

Nilai tertinggi :  $5 \times 18 = 90$

Nilai terendah :  $1 \times 18 = 18$

Rerata : 3,0

Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
=  $(55 : 90) \times 100\%$   
= 60%

#### **b. Aspek Pemrograman**

<b>Indikator</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>Skor</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Jumlah skor : 17

Nilai tertinggi :  $5 \times 6 = 30$

Nilai terendah :  $1 \times 6 = 6$

Rerata : 2,7

Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%  
=  $(17 : 30) \times 100\%$   
= 56%



### 3. Validasi Ahli Media Tahap III

#### a. Aspek Tampilan

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Skor	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4

Jumlah skor : 78

Nilai tertinggi :  $5 \times 18 = 90$

Nilai terendah :  $1 \times 18 = 18$

Rerata : 4,3

Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%

$$= (78: 90) \times 100\%$$

$$= 86\%$$

#### b. Aspek Pemrograman

Indikator	1	2	3	4	5	6
Skor	4	4	5	4	4	5

Jumlah skor : 26

Nilai tertinggi :  $5 \times 6 = 30$

Nilai terendah :  $1 \times 6 = 6$

Rerata : 4,3

Prosentase = (jumlah skor : nilai tertinggi) x 100%

= (26 : 30) x 100%

= 86%

## **Lampiran 7:**

Lembar Validasi Ahli Materi

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia *Software Unity Game Engine* untuk Kelas IX SMP

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Sasaran** : Siswa SMP Kelas IX

**Validator** : ..... Kusmarwanti

**Hari, Tanggal** : ..... Kamis, 25 Juni 2015

### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Rentangan skor evaluasi mulai dari sangat baik sampai dengan sangat kurang dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat evaluator.

Keterangan skala adalah sebagai berikut.

1 = Sangat kurang

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

3. Komentar dan saran mohon diberikan pada kolom yang sudah disediakan.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis  
Multimedia *Software Unity Game Engine* untuk Kelas IX SMP**

**I. KELAYAKAN ISI**

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
<b>A. KESESUAIAN MATERI DENGAN SK DAN KD</b>	1. Kelengkapan Materi	1. Di awal media (pembukaan) mencantumkan tujuan permainan monopoli cerpen sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi membaca cerpen.					✓
		2. Materi (contoh cerpen, pelatihan, dan potongan materi) mengarahkan peserta didik untuk memahami bentuk, struktur, isi dan unsur-unsur pembangun cerpen.			✓		
		3. Materi meliputi soal pelatihan dan potongan-potongan materi yang disajikan dalam permainan monopoli cerpen dirancang untuk memenuhi rumusan SK-KD keterampilan membaca cerpen.			✓		
	2. Kedalaman Materi	4. Gambar, contoh-contoh cerpen, dan pelatihan mendukung tercapainya SK-KD			✓		
		5. Tingkat kesulitan dan kerumitan materi (cerpen dan latihan) sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.		✓			
			6. Setiap judul cerpen yang disajikan dalam media				

<b>B. KEAKURATAN MATERI</b>		menarik keingintahuan siswa untuk membaca dan memahami cerpen			✓		
		7. Tema cerpen yang disajikan sesuai karakteristik siswa			✓		
		8. Alur dalam setiap cerpen mendukung pemahaman pembaca dan sesuai karakteristik siswa			✓		
	3. Akurasi Pemilihan Cerpen	9. Variasi tokoh dan penokohan mendorong siswa untuk membaca cerpen			✓		
		10. Bahasa yang digunakan dalam cerpen mendukung siswa memahami amanat atau pesan yang disampaikan.			✓		
		11. Amanat dalam setiap cerpen memberikan dampak positif dan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
	4. Akurasi konsep/teori	12. Konsep dan teori disajikan sesuai dengan sistematika keilmuan.			✓		
		13. Konsep dan teori yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan membaca cerpen dan unsur pembangun cerpen.			✓		
	5. Akurasi Evaluasi	14. Kesesuaian soal dengan materi dan cerpen			✓		
		15. Ketepatan kunci jawaban pada soal membaca cerpen			✓		
		16. Tingkat kesulitan soal mengacu pada taksonomi Barret			✓		
		17. Jumlah soal evaluasi memadai pada setiap cerpen			✓		

		(setiap level permainan)	1	2	3	4	5
		18. Variasi penyampaian soal dalam permainan monopoli cerpen menarik			✓		
<b>C. PENDUKUNG MATERI PEMBELAJARAN</b>	6. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu dan teknologi	19. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran (potongan materi, contoh, gambar, dan cerpen) sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang relevan dengan tingkat pemahaman peserta didik.			✓		
	7. Kesesuaian contoh cerpen	20. Contoh cerpen (cerpen dalam setiap level permainan dan cerpen dalam rubrik toko) mencerminkan peristiwa atau kejadian yang ada (kontekstual).			✓		
	8. Pemecahan Masalah	21. Soal-soal yang disajikan dalam permainan menumbuhkan kreativitas siswa dalam pemecahan masalah dan menguji pemahaman membaca.			✓		
	9. Penerapan	22. Materi (contoh dan amanat cerpen) mendorong siswa memperoleh intisari dan menerapkan dalam kehidupan nyata.			✓		
	10. Kemenarikan Materi	23. Materi (cerpen, potongan materi cerpen, gambar dan pelatihan) menarik dan dapat menimbulkan minat siswa untuk mempelajari.			✓		
	11. Pengembangan wawasan kebangsaan	24. Teks cerpen dan soal-soal latihan melahirkan kesadaran peserta didik untuk bangga menggunakan bahasa Indonesia.			✓		

	12. Tidak mengandung unsur SARA, HAKI, dan pornografi serta bias gender	25. Materi, contoh, cerpen, dan soal-soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran permainan monopoli cerpen ini tidak mengandung unsur SARA, HAKI, pornografi, dan bias gender.				✓	
--	---	---	--	--	--	---	--

## II. KELAYAKAN PENYAJIAN

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
A. TEKNIK PENYAJIAN	13. Penyajian Materi dan Soal	26. Penyajian materi dan soal disampaikan melalui sebuah permainan yang mendorong keingintahuan siswa.			✓		
		27. Materi dan soal terkait pemahaman membaca cerpen disampaikan secara variatif			✓		
	14. Keruntutan penyajian	28. Setiap potongan materi dalam permainan monopoli cerpen disajikan menurut alur berfikir deduktif (umum ke khusus) agar siswa memperoleh informasi terperinci dari suatu bagian materi.			✓		
B. PENYAJIAN PEMBELAJARAN	15. Keterpusatan pada siswa	29. Penyajian materi bersifat partisipatif dan mendorong aktivitas yang berpusat pada siswa.			✓		
	16. Merangsang daya imajinasi,	30. Penyajian materi dalam media ini dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan dan			✓		



	kreasi dan berfikir kritis (pengetahuan dan keterampilan)	keterampilan membaca					
--	---	----------------------	--	--	--	--	--

### III. KELAYAKAN BAHASA

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
<b>A. KESESUAIAN DENGAN TINGKAT PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK</b>	17. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	31. Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan konsep, materi, cerpen, dan soal latihan sesuai dengan tingkat intelektual siswa (yang secara imajinatif dapat dibayangkan oleh siswa).			✓		
	18. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa	32. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan emosional siswa dengan materi, cerpen, gambar, dan soal latihan menggambarkan konsep-konsep dari lingkungan terdekat (lokal) sampai dengan lingkungan global.			✓		
<b>B. KOMUNIKATIF</b>	19. Keterbacaan pesan	33. Pesan melalui cerpen, materi, soal latihan, perintah navigasi, gambar dan ilustrasi disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, tidak			✓		

		menimbulkan makna ganda, dan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia sehingga mendorong siswa untuk belajar dengan media pembelajaran monopoli cerpen dengan tuntas.					
	20. Ketepatan Bahasa	34. Kata dan kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui cerpen, materi, soal latihan, dan gambar mengacu pada pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).				✓	
		35. Penggunaan istilah yang menggambarkan konsep, materi, navigasi atau sejenisnya tepat makna dan konsisten.				✓	

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia *Software Unity Game Engine* untuk Kelas IX SMP

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Sasaran** : Siswa SMP Kelas IX

**Validator** : Kusmarwanti, S.S., M.Pd., M.A.

**Hari, Tanggal** : 28 Juli 2015 .....

### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Rentangan skor evaluasi mulai dari sangat baik sampai dengan sangat kurang dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat evaluator.

Keterangan skala adalah sebagai berikut.

1 = Sangat kurang

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

3. Komentar dan saran mohon diberikan pada kolom yang sudah disediakan.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis  
Multimedia *Software Unity Game Engine* untuk Kelas IX SMP**

**I. KELAYAKAN ISI**

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
<b>A. KESESUAIAN MATERI DENGAN SK DAN KD</b>	1. Kelengkapan Materi	1. Di awal media (pembukaan) mencantumkan tujuan permainan monopoli cerpen sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi membaca cerpen.					✓
		2. Materi (contoh cerpen, pelatihan, dan potongan materi) mengarahkan peserta didik untuk memahami bentuk, struktur, isi dan unsur-unsur pembangun cerpen.					✓
		3. Materi meliputi soal pelatihan dan potongan-potongan materi yang disajikan dalam permainan monopoli cerpen dirancang untuk memenuhi rumusan SK-KD keterampilan membaca cerpen.					✓
	2. Kedalaman Materi	4. Gambar, contoh-contoh cerpen, dan pelatihan mendukung tercapainya SK-KD					✓
		5. Tingkat kesulitan dan kerumitan materi (cerpen dan latihan) sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.					✓

			1	2	3	4	5	
<b>B. KEAKURATAN MATERI</b>	3. Akurasi Pemilihan Cerpen	6. Setiap judul cerpen yang disajikan dalam media menarik keingintahuan siswa untuk membaca dan memahami cerpen				✓		
		7. Tema cerpen yang disajikan sesuai karakteristik siswa					✓	
		8. Alur dalam setiap cerpen mendukung pemahaman pembaca dan sesuai karakteristik siswa					✓	
		9. Variasi tokoh dan penokohan mendorong siswa untuk membaca cerpen				✓		
		10. Bahasa yang digunakan dalam cerpen mendukung siswa memahami amanat atau pesan yang disampaikan.					✓	
		11. Amanat dalam setiap cerpen memberikan dampak positif dan sesuai dengan karakteristik siswa.					✓	
	Akurasi konsep/teori	12. Konsep dan teori disajikan sesuai dengan sistematika keilmuan.				✓		
		13. Konsep dan teori yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan membaca cerpen dan unsur pembangun cerpen.					✓	
	5. Akurasi Evaluasi	14. Kesesuaian soal dengan materi dan cerpen					✓	
		15. Ketepatan kunci jawaban pada soal membaca cerpen					✓	
		16. Tingkat kesulitan soal mengacu pada taksonomi Barret					✓	
		17. Jumlah soal evaluasi memadai pada setiap cerpen (setiap level permainan)					✓	
		18. Variasi penyampaian soal dalam permainan monopoli cerpen menarik					✓	
	<b>C. PENDUKUNG</b>	6. Kesesuaian	19. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran (potongan					✓

MATERI PEMBELAJARAN	dengan perkembangan ilmu dan teknologi	materi, contoh, gambar, dan cerpen) sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang relevan dengan tingkat pemahaman peserta didik.	1	2	3	4	5
7. Kesesuaian contoh cerpen	20. Contoh cerpen (cerpen dalam setiap level permainan dan cerpen dalam rubrik toko) mencerminkan peristiwa atau kejadian yang ada (kontekstual).						✓
8. Pemecahan Masalah	21. Soal-soal yang disajikan dalam permainan menumbuhkan kreativitas siswa dalam pemecahan masalah dan menguji pemahaman membaca.						✓
9. Penerapan	22. Materi (contoh dan amanat cerpen) mendorong siswa memperoleh intisari dan menerapkan dalam kehidupan nyata.						✓
10. Kemenarikan Materi	23. Materi ( cerpen, potongan materi cerpen, gambar dan pelatihan) menarik dan dapat menimbulkan minat siswa untuk mempelajari.						✓
11. Pengembangan wawasan kebangsaan	24. Teks cerpen dan soal-soal latihan melahirkan kesadaran peserta didik untuk bangga menggunakan bahasa Indonesia.						✓
12. Tidak mengandung unsur SARA, HAKI, dan pornografi serta bias gender	25. Materi, contoh, cerpen, dan soal-soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran permainan monopoli cerpen ini tidak mengandung unsur SARA, HAKI, pornografi, dan bias gender.						✓

## II. KELAYAKAN PENYAJIAN

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
A. TEKNIK PENYAJIAN	13. Penyajian Materi dan Soal	26. Penyajian materi dan soal disampaikan melalui sebuah permainan yang mendorong keingintahuan siswa.					✓
		27. Materi dan soal terkait pemahaman membaca cerpen disampaikan secara variatif					✓
	14. Keruntutan penyajian	28. Setiap potongan materi dalam permainan monopoli cerpen disajikan menurut alur berfikir deduktif (umum ke khusus) agar siswa memperoleh informasi terperinci dari suatu bagian materi.					✓
B. PENYAJIAN PEMBELAJARAN	15. Keterpusatan pada siswa	29. Penyajian materi bersifat partisipatif dan mendorong aktivitas yang berpusat pada siswa.					✓
	16. Merangsang daya imajinasi, kreasi dan berfikir kritis (pengetahuan dan keterampilan)	30. Penyajian materi dalam media ini dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan membaca					✓

### III. KELAYAKAN BAHASA

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
A. KESESUAIAN DENGAN TINGKAT PERKEMBANGA N PESERTA DIDIK	17. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	31. Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan konsep, materi, cerpen, dan soal latihan sesuai dengan tingkat intelektual siswa (yang secara imajinatif dapat dibayangkan oleh siswa).					✓
	18. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa	32. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan emosional siswa dengan materi, cerpen, gambar, dan soal latihan menggambarkan konsep-konsep dari lingkungan terdekat (lokal) sampai dengan lingkungan global.					✓
B. KOMUNIKATIF	19. Keterbacaan pesan	33. Pesan melalui cerpen, materi, soal latihan, perintah navigasi, gambar dan ilustrasi disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda, dan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia sehingga mendorong siswa untuk belajar dengan media pembelajaran monopoli cerpen dengan tuntas.					✓



			1	2	3	4	5
	20. Ketepatan Bahasa	34. Kata dan kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui cerpen, materi, soal latihan, dan gambar mengacu pada pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).					✓
		35. Penggunaan istilah yang menggambarkan konsep, materi, navigasi atau sejenisnya tepat makna dan konsisten.					✓



## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI II

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia *Software Unity Game Engine* untuk Kelas IX SMP

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Validator** : SUPRIHATIN, S.Pd.

**Instansi** : SMP Negeri 1 Jetis, Bantul

**Hari, Tanggal** : 22 Agustus 2015

### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Rentangan skor evaluasi mulai dari sangat baik sampai dengan sangat kurang dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat evaluator.

Keterangan skala adalah sebagai berikut.

1 = Sangat kurang

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

3. Komentar dan saran mohon diberikan pada kolom yang sudah disediakan.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis  
Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP**

**I. KELAYAKAN ISI**

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
<b>A. KESESUAIAN MATERI DENGAN SK DAN KD</b>	1. Kelengkapan Materi	1. Di awal media (pembukaan) mencantumkan tujuan permainan monopoli cerpen sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi membaca cerpen.					✓
		2. Materi (contoh cerpen, pelatihan, dan potongan materi) mengarahkan peserta didik untuk memahami bentuk, struktur, isi dan unsur-unsur pembangun cerpen.					✓
		3. Materi meliputi soal pelatihan dan potongan-potongan materi yang disajikan dalam permainan monopoli cerpen dirancang untuk memenuhi rumusan SK-KD keterampilan membaca cerpen.					✓
	2. Kedalaman Materi	4. Gambar, contoh-contoh cerpen, dan pelatihan mendukung tercapainya SK-KD					✓
		5. Tingkat kesulitan dan kerumitan materi (cerpen dan latihan) sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.					✓
			6. Setiap judul cerpen yang disajikan dalam media				

<b>B. KEAKURATAN MATERI</b>								
3. Akurasi Pemilihan Cerpen	menarik keir.gintahuan siswa untuk membaca dan memahami cerpen						✓	
	7. Tema cerpen yang disajikan sesuai karakteristik siswa						✓	
	8. Alur dalam setiap cerpen mendukung pemahaman pembaca dan sesuai karakteristik siswa						✓	
	9. Variasi tokoh dan penokohan mendorong siswa untuk membaca cerpen						✓	
	10. Bahasa yang digunakan dalam cerpen mendukung siswa memahami amanat atau pesan yang disampaikan.						✓	
	11. Amanat dalam setiap cerpen memberikan dampak positif dan sesuai dengan karakteristik siswa.						✓	
	4. Akurasi konsep/ teori	12. Konsep dan teori disajikan sesuai dengan sistematika keilmuan.					✓	
		13. Konsep dan teori yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan membaca cerpen dan unsur pembangun cerpen.						✓
	5. Akurasi Evaluasi	14. Kesesuaian soal dengan materi dan cerpen						✓
		15. Ketepatan kunci jawaban pada soal membaca cerpen						✓
		16. Tingkat kesulitan soal mengacu pada taksonomi Barret				✓	✓	
17. Jumlah soal evaluasi memadai pada setiap cerpen						✓		

		(setiap level permainan)					
		18. Variasi penyampaian soal dalam permainan monopoli cerpen menarik				✓	
<b>C. PENDUKUNG MATERI PEMBELAJARAN</b>	6. Kesesuaian dengan perkembangan ilmu dan teknologi	19. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran (potongan materi, contoh, gambar, dan cerpen) sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang relevan dengan tingkat pemahaman peserta didik.					✓
	7. Kesesuaian contoh cerpen	20. Contoh cerpen (cerpen dalam setiap level permainan dan cerpen dalam rubrik toko) mencerminkan peristiwa atau kejadian yang ada (kontekstual).					✓
	8. Pemecahan Masalah	21. Soal-soal yang disajikan dalam permainan menumbuhkan kreativitas siswa dalam pemecahan masalah dan menguji pemahaman membaca.					✓
	9. Penerapan	22. Materi (contoh dan amanat cerpen) mendorong siswa memperoleh intisari dan menerapkan dalam kehidupan nyata.					✓
	10. Kemenarikan Materi	23. Materi (cerpen, potongan materi cerpen, gambar dan pelatihan) menarik dan dapat menimbulkan minat siswa untuk mempelajari.					✓

	11. Pengembangan wawasan kebangsaan	24. Teks cerpen dan soal-soal latihan melahirkan kesadaran peserta didik untuk bangga menggunakan bahasa Indonesia.						✓
	12. Tidak mengandung unsur SARA, HAKI, dan pornografi serta bias gender	25. Materi, contoh, cerpen, dan soal-soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran permainan monopoli cerpen ini tidak mengandung unsur SARA, HAKI, pornografi, dan bias gender.						✓

## II. KELAYAKAN PENYAJIAN

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
<b>A. TEKNIK PENYAJIAN</b>	13. Penyajian Materi dan Soal	26. Penyajian materi dan soal disampaikan melalui sebuah permainan yang mendorong keingintahuan siswa.					✓
		27. Materi dan soal terkait pemahaman membaca cerpen disampaikan secara variatif					✓
	14. Keruntutan penyajian	28. Setiap potongan materi dalam permainan monopoli cerpen disajikan menurut alur berfikir deduktif (umum ke khusus) agar siswa memperoleh informasi					✓

		terperinci dari suatu bagian materi.					
<b>B. PENYAJIAN PEMBELAJARAN</b>	15. Keterpusatan pada siswa	29. Penyajian materi bersifat partisipatif dan mendorong aktivitas yang berpusat pada siswa.					✓
	16. Merangsang daya imajinasi, kreasi dan berfikir kritis (pengetahuan dan keterampilan)	30. Penyajian materi dalam media ini dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan membaca					✓

### III. KELAYAKAN BAHASA

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
<b>A. KESESUAIAN DENGAN TINGKAT PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK</b>	17. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	31. Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan konsep, materi, cerpen, dan soal latihan sesuai dengan tingkat intelektual siswa (yang secara imajinatif dapat dibayangkan oleh siswa).					✓
	18. Kesesuaian dengan tingkat	32. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan emosional siswa dengan materi, cerpen, gambar, dan					✓



	perkembangan sosial emosional siswa	soal latihan menggambarkan konsep-konsep dari lingkungan terdekat (lokal) sampai dengan lingkungan global.					
<b>B. KOMUNIKATIF</b>	19. Keterbacaan pesan	33. Pesan melalui cerpen, materi, soal latihan, perintah navigasi, gambar dan ilustrasi disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda, dan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia sehingga mendorong siswa untuk belajar dengan media pembelajaran monopoli cerpen dengan tuntas.					✓
	20. Ketepatan Bahasa	34. Kata dan kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui cerpen, materi, soal latihan, dan gambar mengacu pada pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).					✓
		35. Penggunaan istilah yang menggambarkan konsep, materi, navigasi atau sejenisnya tepat makna dan konsisten.					✓

**Komentar atau saran**

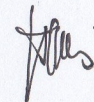
- Media pembelajaran membaca cerpen sangat bagus
- Jumlah soal pada setiap level cerpen perlu ditambah

**Kesimpulan**

Program ini dinyatakan:

- a. layak untuk diproduksi tanpa revisi
- b. layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran  
(mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 22 Agustus 2015  
Ahli Materi II



SUPRIHATIN, S. Pd.  
NIP. 1972 0710 200604 2005

## **Lampiran 8:**

Lembar Validasi Ahli Media

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia *Software Unity Game Engine* untuk Kelas IX SMP

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Sasaran** : Siswa SMP Kelas IX

**Validator** : Suyantiningih, M.Ed.

**Hari, Tanggal** : 9 Juli 2018, Kamis.

### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Rentangan skor evaluasi mulai dari sangat baik sampai dengan sangat kurang dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat evaluator.  
Keterangan skala adalah sebagai berikut.  
1 = Sangat kurang  
2 = Kurang baik  
3 = Cukup baik  
4 = Baik  
5 = Sangat baik
3. Komentar dan saran mohon diberikan pada kolom yang sudah disediakan.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis  
Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP**

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
A. DESAIN TAMPILAN	1. Proporsi layar	1. Komposisi tata letak (menu, tombol navigasi dan judul media) proposional dan seimbang.			✓		
		2. Penataan tata letak (menu, tombol navigasi, papan monopoli, dan judul) memberikan kesan irama yang baik, padu dan saling terkait.		✓			
		3. Ukuran tombol navigasi dan papan monopoli proposional dengan layar tampilan.			✓		
		4. Pilihan <i>background</i> pada tampilan media memberikan kesan yang menarik.		✓			
	2. Kualitas teks	5. Ukuran huruf (cerpen, materi, dan soal) proposional dengan ukuran layar.			✓		
		6. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.			✓		
		7. Pemilihan warna teks memberikan kesan yang menarik dan jelas		✓			
		8. Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan		✓			
		9. Kesesuaian spasi yang digunakan (cerpen, materi, dan			✓		

		soal latihan pada media					
	3. Kualitas grafis	10. Desain gambar pada papan monopoli menunjukkan isi/materi yang dipelajari		✓			
		11. Secara visual ilustrasi/gambar dapat mengungkapkan objek yang dipelajari		✓			
		12. Desain papan monopoli menarik siswa untuk mengeksplorasi dan memainkan permainan.			✓		
		13. Gambar yang disajikan dalam media jelas dan menarik.			✓		
	4. Kualitas audio	14. Sajian audio pada media pembelajaran ini memiliki kualitas yang baik dan jernih.			✓		
		15. Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.			✓		
		16. Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.		✓			
	5. Kualitas Navigasi	17. Kejelasan fungsi tombol navigasi		✓			
		18. Kemudahan penggunaan tombol navigasi			✓		
<b>B. PEMROGRAMAN</b>	6. Tingkat interaktivitas media	19. Siswa dapat berinteraksi dengan media secara intensif melalui permainan monopoli cerpen			✓		
		20. Media pembelajaran monopoli cerpen dapat memberikan umpan balik terhadap respon siswa (pengguna media)			✓		
	7. Penggunaan media	21. Cara bermain disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memulai permainan.			✓		

		22. Sistem permainan monopoli cerpen mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa.			✓		
		23. Permainan monopoli cerpen memotivasi siswa untuk belajar melalui sebuah permainan yang menarik.			✓		
		24. Permainan monopoli cerpen membangkitkan sikap kompetisi dan keingintahuan siswa dalam mengeksplorasi media pembelajaran (sifat adiktif permainan)			✓		

### Komentar atau saran

1. Refinjur permainan disederhanakan, dan lebih komunikatif.
2. Perlu variasi warna pada media, jangan dominan biru.
3. Perlu ditambahkan gambar ilustrasi pada setiap level permainan.
4. Perhatikan ukuran font agar lebih mudah dibaca.
5. Respon terhadap jawaban salah/ benar perlu ditambah kalimat motivasi!

### Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

a. layak untuk diproduksi tanpa revisi

b. layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran

(mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 9 Juli 2018  
Ahli Materi,  
Suyantingih, M.Ed.



## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia *Software Unity Game Engine* untuk Kelas IX SMP

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Sasaran** : Siswa SMP Kelas IX

**Validator** : *Suyantiningah, M.Ed*

**Hari, Tanggal** : *Jumat, 14 Agustus 2015*

### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Rentangan skor evaluasi mulai dari sangat baik sampai dengan sangat kurang dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat evaluator.

Keterangan skala adalah sebagai berikut.

1 = Sangat kurang

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

3. Komentar dan saran mohon diberikan pada kolom yang sudah disediakan.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis  
Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP**

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
<b>A. DESAIN TAMPILAN</b>	1. Proporsi layar	1. Komposisi tata letak (menu, tombol navigasi dan judul media) proposional dan seimbang.			✓		
		2. Penataan tata letak (menu, tombol navigasi, papan monopoli, dan judul) memberikan kesan irama yang baik, padu dan saling terkait.			✓		
		3. Ukuran tombol navigasi dan papan monopoli proposional dengan layar tampilan.				✓	
		4. Pilihan <i>background</i> pada tampilan media memberikan kesan yang menarik.			✓		
	2. Kualitas teks	5. Ukuran huruf (cerpen, materi, dan soal) proposional dengan ukuran layar.			✓		
		6. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.				✓	
		7. Pemilihan warna teks memberikan kesan yang menarik dan jelas					
		8. Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan			✓		
		9. Kesesuaian spasi yang digunakan (cerpen, materi, dan			✓		

		soal latihan pada media					
	3. Kualitas grafis	10. Desain gambar pada papan monopoli menunjukkan isi/materi yang dipelajari				✓	
		11. Secara visual ilustrasi/gambar dapat mengungkapkan objek yang dipelajari				✓	
		12. Desain papan monopoli menarik siswa untuk mengeksplorasi dan memainkan permainan.				✓	
		13. Gambar yang disajikan dalam media jelas dan menarik.				✓	
	4. Kualitas audio	14. Sajian audio pada media pembelajaran ini memiliki kualitas yang baik dan jernih.					✓
		15. Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.					✓
		16. Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.					✓
	5. Kualitas Navigasi	17. Kejelasan fungsi tombol navigasi					✓
		18. Kemudahan penggunaan tombol navigasi				✓	
<b>B. PEMROGRAMAN</b>	6. Tingkat interaktivitas media	19. Siswa dapat berinteraksi dengan media secara intensif melalui permainan monopoli cerpen				✓	
		20. Media pembelajaran monopoli cerpen dapat memberikan umpan balik terhadap respon siswa (pengguna media)					✓
	7. Penggunaan media	21. Cara bermain disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memulai permainan.				✓	

		22. Sistem permainan monopoli cerpen mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa.			✓		
		23. Permainan monopoli cerpen memotivasi siswa untuk belajar melalui sebuah permainan yang menarik.				✓	
		24. Permainan monopoli cerpen membangkitkan sikap kompetisi dan keingintahuan siswa dalam mengeksplorasi media pembelajaran (sifat adiktif permainan)				✓	

### Komentar atau saran

1. Perhaluskan garis-garis tepi pada tampilan awal permainan. Buat lebih kontras.
2. Warna tulisan di samping papan monopoli lebih baik hitam.
3. Perlu ditambahkan emoticon pada respon terhadap jawaban pengguna.
4. Dadu dibuat dinamis agar sesuai dan menarik.

### Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- a. layak untuk diproduksi tanpa revisi
- b. layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran  
(mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 14 Agustus 2016

Ahli Materi

Suyatningsih, M.Ed.

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia *Software Unity Game Engine* untuk Kelas IX SMP

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Sasaran** : Siswa SMP Kelas IX

**Validator** : *Suyantiningih, M.Ed.*

**Hari, Tanggal** : *18 Agustus 2015*

### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Rentangan skor evaluasi mulai dari sangat baik sampai dengan sangat kurang dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat evaluator.

Keterangan skala adalah sebagai berikut.

- 1 = Sangat kurang
  - 2 = Kurang baik
  - 3 = Cukup baik
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat baik
3. Komentar dan saran mohon diberikan pada kolom yang sudah disediakan.

**Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis  
Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP**

SUB KOMPONEN	BUTIR	KRITERIA	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
A. DESAIN TAMPILAN	1. Proporsi layar	1. Komposisi tata letak (menu, tombol navigasi dan judul media) proposional dan seimbang.				✓	
		2. Penataan tata letak (menu, tombol navigasi, papan monopoli, dan judul) memberikan kesan irama yang baik, padu dan saling terkait.				✓	
		3. Ukuran tombol navigasi dan papan monopoli proposional dengan layar tampilan.					✓
		4. Pilihan <i>background</i> pada tampilan media memberikan kesan yang menarik.				✓	
	2. Kualitas teks	5. Ukuran huruf (cerpen, materi, dan soal) proposional dengan ukuran layar.				✓	
		6. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.					✓
		7. Pemilihan warna teks memberikan kesan yang menarik dan jelas				✓	
		8. Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan				✓	
		9. Kesesuaian spasi yang digunakan (cerpen, materi, dan				✓	

		soal latihan pada media					
	3. Kualitas grafis	10. Desain gambar pada papan monopoli menunjukkan isi/materi yang dipelajari				✓	
		11. Secara visual ilustrasi/gambar dapat mengungkapkan objek yang dipelajari					✓
		12. Desain papan monopoli menarik siswa untuk mengeksplorasi dan memainkan permainan.				✓	
		13. Gambar yang disajikan dalam media jelas dan menarik.					✓
	4. Kualitas audio	14. Sajian audio pada media pembelajaran ini memiliki kualitas yang baik dan jernih.					✓
		15. Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.				✓	
		16. Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.					✓
	5. Kualitas Navigasi	17. Kejelasan fungsi tombol navigasi				✓	
		18. Kemudahan penggunaan tombol navigasi				✓	
<b>B. PEMROGRAMAN</b>	6. Tingkat interaktivitas media	19. Siswa dapat berinteraksi dengan media secara intensif melalui permainan monopoli cerpen					✓
		20. Media pembelajaran monopoli cerpen dapat memberikan umpan balik terhadap respon siswa (pengguna media)					✓
	7. Penggunaan media	21. Cara bermain disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memulai permainan.					✓



		22. Sistem permainan monopoli cerpen mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
		23. Permainan monopoli cerpen memotivasi siswa untuk belajar melalui sebuah permainan yang menarik.					✓
		24. Permainan monopoli cerpen membangkitkan sikap kompetisi dan keingintahuan siswa dalam mengeksplorasi media pembelajaran (sifat adiktif permainan)				✓	

**Komentar atau saran**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Kesimpulan**

Program ini dinyatakan:

- a. layak untuk diproduksi tanpa revisi
  - b. layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
- (mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, .....

Ahli Materi

*Suyantiningih*  
.....  
Suyantiningih, M.Ed.

## **Lampiran 9:**

Lembar Evaluasi Uji Coba Siswa

## Angket untuk Siswa

 Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional  
 Monopoli Berbasis Multimedia *Software Unity Game Engine* untuk Kelas IX SMP

 Nama : Arrandha Bagus S.  
 No. Presensi : 08

 Kelas : IX F  
 Perolehan Skor : 60

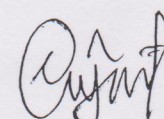
Pertunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai pada media pembelajaran.

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan dan Audio	Desain papan monopoli jelas dan menarik dengan gambar yang mendukung permainan.					✓
		Pilihan <i>background</i> pada tampilan media memberikan kesan yang menarik.				✓	
		Ukuran huruf pada media sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.					✓
		Musik pada media berkualitas jernih dan mendukung suasana belajar.			✓		
2	Aspek Materi	Materi yang disajikan jelas dan dapat dipahami.					✓
		Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami				✓	
		Cerpen yang disajikan dalam media menarik.				✓	
3.	Aspek Pemrograman Media	Permainan monopoli cerpen menarik untuk dimainkan sebagai salah satu cara belajar membaca cerpen.				✓	
		Cara bermain disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memulai permainan.					✓
		Permainan monopoli cerpen memotivasi siswa untuk belajar melalui sebuah permainan yang menarik.				✓	

## Komentar dan Saran

Permainan monopoli cerpen itu menarik untuk dimainkan dan sebagai salah satu cara belajar dengan baik.

Yogyakarta, 27-08-2015

  
 ARRANDHA B. S.

**Angket untuk Siswa**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional**  
**Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP**

Nama : Miftakul Khasanah  
 No. Presensi : 21

Kelas : IX F  
 Perolehan Skor : Level 2 poin 40

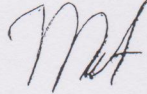
Pertunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai pada media pembelajaran.

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan dan Audio	Desain papan monopoli jelas dan menarik dengan gambar yang mendukung permainan.			✓		
		Pilihan <i>background</i> pada tampilan media memberikan kesan yang menarik.				✓	
		Ukuran huruf pada media sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.				✓	
		Musik pada media berkualitas jernih dan mendukung suasana belajar.			✓		
2	Aspek Materi	Materi yang disajikan jelas dan dapat dipahami.				✓	
		Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami					✓
		Cerpen yang disajikan dalam media menarik.					✓
3.	Aspek Pemrograman Media	Permainan monopoli cerpen menarik untuk dimainkan sebagai salah satu cara belajar membaca cerpen.					✓
		Cara bermain disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memulai permainan.					✓
		Permainan monopoli cerpen memotivasi siswa untuk belajar melalui sebuah permainan yang menarik.				✓	

**Komentar dan Saran**

Permainannya sangat seru dan menarik. membantu siswa membaca cerpen dg sangat menarik.

Yogyakarta, 27-08-2015

  
 ( Mifta )

**Angket untuk Siswa**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional**  
**Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine untuk Kelas IX SMP**

Nama : Arba Erviana  
 No. Presensi : 07 (tujuh)

Kelas : IX F  
 Perolehan Skor : level 2 poin : 40

Pertunjuk: Berilah tanda centang (√) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai pada media pembelajaran.

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan dan Audio	Desain papan monopoli jelas dan menarik dengan gambar yang mendukung permainan.			√		
		Pilihan <i>background</i> pada tampilan media memberikan kesan yang menarik.				√	
		Ukuran huruf pada media sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.				√	
		Musik pada media berkualitas jernih dan mendukung suasana belajar.		√			
2	Aspek Materi	Materi yang disajikan jelas dan dapat dipahami.			√	√	
		Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami					√
		Cerpen yang disajikan dalam media menarik.					√
3.	Aspek Pemrograman Media	Permainan monopoli cerpen menarik untuk dimainkan sebagai salah satu cara belajar membaca cerpen.					√
		Cara bermain disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memulai permainan.					√
		Permainan monopoli cerpen memotivasi siswa untuk belajar melalui sebuah permainan yang menarik.				√	

**Komentar dan Saran**

komentar saya : Permainan ini sangat seru dan ~~ada~~ kaitan nya dengan Cerpen

Yogyakarta, 27-08-2015

Awe  
 (Arba Erviana)

## **Lampiran 10:**

Lembar Pernyataan Validasi Ahli

## SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Kusmarwanti, M.Pd.,M.A.  
NIP : 19770923 200501 2 001  
prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
fakultas : Bahasa dan Seni

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine Untuk Kelas IX SMP* oleh peneliti:

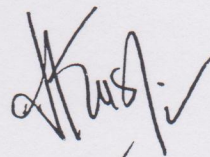
nama : Annisa Nurul Aini  
NIM<sub>a</sub> : 11201241010  
prodi : PBSI

setelah memerhatikan produk berupa CD media pembelajaran tersebut, maka media dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi lagi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, Agustus 2015

Narasumber,



Kusmarwanti, M.Pd., M.A.

NIP 19770923 200501 2 001



## SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Suyantiningsih, M.Ed.  
NIP : 19780307 200112 2 001  
prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
fakultas : Ilmu Pendidikan

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine Untuk Kelas IX SMP* oleh peneliti:

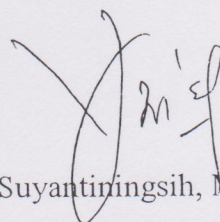
nama : Annisa Nurul Aini  
NIM : 11201241010  
prodi : PBSI

setelah memerhatikan produk berupa CD media pembelajaran tersebut, maka media dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi lagi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, Agustus 2015

Narasumber,



Suyantiningsih, M.Ed.

NIP 19780307 200112 2 001

## SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Suprihatin, S.Pd.  
NIP : 1972 0710200604 2005  
Profesi : Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Jetis Bantul

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine Untuk Kelas IX SMP* oleh peneliti:

nama : Annisa Nurul Aini  
NIM : 11201241010  
prodi : PBSI

setelah memerhatikan produk berupa CD media pembelajaran untuk membaca cerpen tersebut, maka media tersebut dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi lagi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, 27 Agustus 2015

Narasumber



Suprihatin, S.Pd.

NIP 1972 0710200604 2005

# **Lampiran 11:**

## Dokumentasi Penelitian

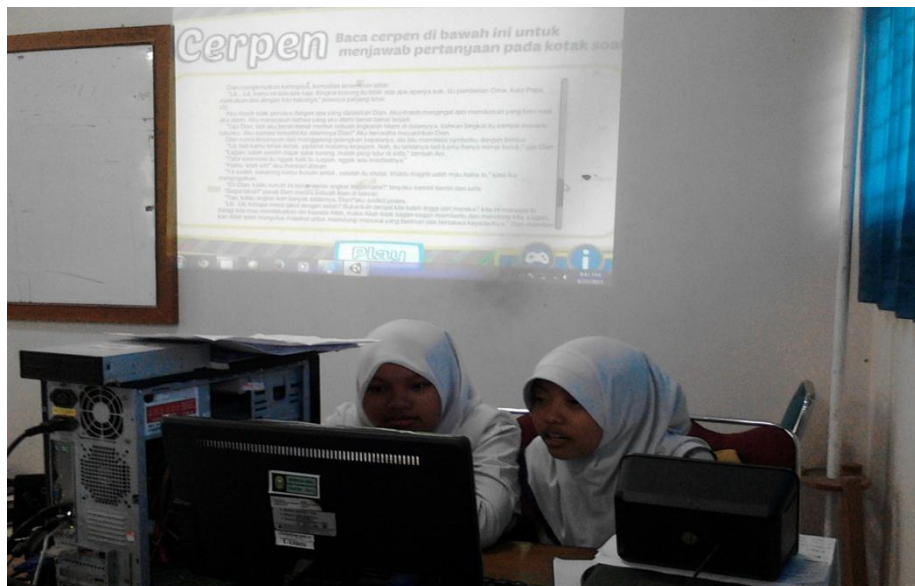
## Dokumentasi Penelitian



**Gambar 1: Peneliti memberikan arahan sebelum mengoperasikan media.**



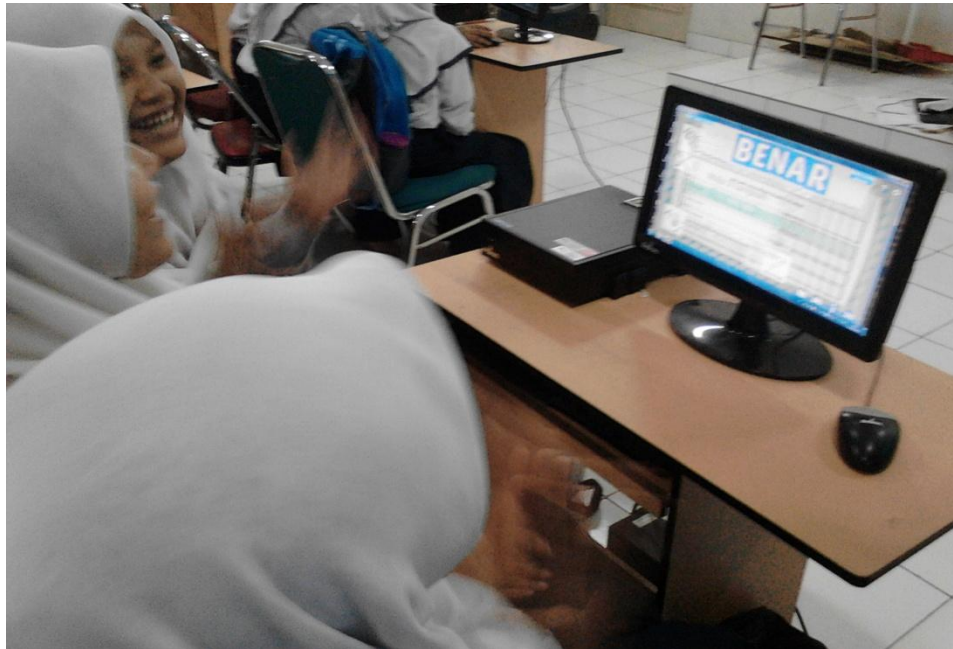
**Gambar 2: Peneliti menerangkan cara mengoperasikan media menggunakan LCD.**



**Gambar 3: Siswa mengoperasikan media dengan tenang.**



**Gambar 4: Suasana uji coba di laboratorium bahasa.**



**Gambar 5: Antusiasme siswa saat menjawab soal dengan benar.**



**Gambar 6: Siswa dapat menyelesaikan level 1 dan memasuki level selanjutnya.**



**Gambar 7: Siswa dapat dengan serius menjawab soal.**



**Gambar 8: Siswa bermain pada level 3 Monopoli Cerpen.**

## **Lampiran 12:**

Surat-surat Perizinan





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 266c/UN.34.12/DT/II/2015  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Observasi**

Yogyakarta, 26 Februari 2015

**Kepada Yth.**  
**Kepala SMPN Nusantara Tuntang**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Observasi** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :


***Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ANNISA NURUL AINI  
NIM : 11201241010  
Jurusan/ Program Studi : Pend. Bhs. & Sastra Indonesia  
Waktu Pelaksanaan : Februari - Maret 2015  
Lokasi Observasi : SMPN Nusantara Tuntang

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,  
  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP 19670704 199312 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 266a/UN.34.12/DT/II/2015  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Observasi**

Yogyakarta, 26 Februari 2015

**Kepada Yth.**  
**Kepala SMPN 1 Banyubiru**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Observasi** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

***Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ANNISA NURUL AINI  
NIM : 11201241010  
Jurusan/ Program Studi : Pend. Bhs. & Sastra Indonesia  
Waktu Pelaksanaan : Februari – Maret 2015  
Lokasi Observasi : SMPN 1 Banyubiru

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,  
  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP 19670704 199312 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 266/UN.34.12/DT/II/2015  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Observasi**

Yogyakarta, 26 Februari 2015

**Kepada Yth.  
Kepala SMPN 5 Salatiga**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Observasi** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

***Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Cerpen dengan Permainan Instruksional Monopoli Berbasis Multimedia Software Unity Game Engine***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ANNISA NURUL AINI  
NIM : 11201241010  
Jurusan/ Program Studi : Pend. Bhs. & Sastra Indonesia  
Waktu Pelaksanaan : Februari – Maret 2015  
Lokasi Observasi : SMPN 5 Salatiga

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,  
  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP. 19670704 199312 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 822/UN.34.12/DT/VIII/2015  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 19 Agustus 2015

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Sekretariat Daerah Provinsi DIY  
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta  
55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN DENGAN PERMAINAN  
INTRUKSIONAL MONOPOLI BERBASIS MULTIMEDIA SOFTWARE UNITY GAME ENGINE UNTUK  
KELAS IX SMP**

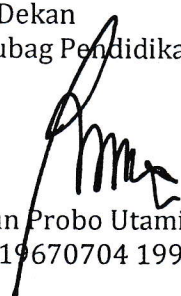
Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ANNISA NURUL AINI  
NIM : 11201241010  
Jurusan/ Program Studi : Pend. Bhs. & Sastra Indonesia  
Waktu Pelaksanaan : Agustus 2015  
Lokasi Penelitian : SMP N 3 Bantul

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,

  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:  
- Kepala SMP N 3 Bantul