

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBASIS APLIKASI ANDROID *AYO BERFANTASI* BAGI SISWA KELAS VII SMP DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK

Oleh:

**Bella Nindi Hariatin Putri<sup>1)</sup>, Suyatno<sup>2)</sup>, Syamsul Sodiq<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>Bella.17070835049@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>suyatno@unesa.ac.id

<sup>3</sup>syamsulsodiq@unesa.ac.id

## **Abstrak**

Penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* dengan pendekatan saintifik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas media menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* bagi siswa SMP Kelas VII. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Researchs and Development /R&D*). Penelitian pengembangan media ini didasarkan pada model pengembangan *four-D* yang disarankan oleh Thiagarajan, dkk. (1974). Subjek uji coba adalah siswa kelas VII yang mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 12 siswa secara acak sebagai perwakilan dari kelas VII A – VII E masing-masing dua dan tiga orang, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas VII D dengan jumlah 35 siswa. Data penelitian ini berfokus pada proses pengembangan dan kualitas media dalam pembelajaran. Data proses pengembangan diperoleh dari studi pustaka, wawancara dan diskusi, validasi, angket, dan tes hasil belajar siswa. Data kualitas media diperoleh dari hasil uji coba produk. Hasil penelitian ini adalah (1) deskripsi proses pengembangan media berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* dirancang melalui tiga tahap yakni pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan, dan (2) deskripsi kualitas media pengembangan berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* berdasarkan produk yang diuji melalui kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian kevalidan media diperoleh dari penilaian tim validator sebesar (96%) dengan kategori sangat valid. Data kepraktisan media diperoleh dari hasil penilaian pengamat terhadap keterlaksanaan RPP sebesar (92%) dengan kategori sangat baik, respon siswa (80%) dengan kategori positif dan adanya kendala lapangan yang dapat teratasi. Data keefektifan media diperoleh dari aktivitas siswa (84%) dengan kategori baik, aktivitas guru (93%) dengan kategori sangat baik, dan hasil ketuntasan belajar siswa (91%) dengan kategori tuntas. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* bagi siswa kelas VII SMP dengan pendekatan saintifik dinilai sangat berkualitas dan layak diterapkan.

**Kata Kunci :** Pengembangan Media Pembelajaran, Teks Cerita Fantasi, Pendekatan Saintifik

## **1. PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia merupakan satu di antara mata pelajaran wajib dalam Kurikulum 2013. Berdasarkan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013 Bahasa Indonesia mengedapankan materi berbasis teks. Satu di antara teks yang terdapat di Kurikulum 2013 adalah teks cerita fantasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat komponen penting yang sering disebut dengan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara.

Teks cerita fantasi merupakan satu di antara teks dan materi pokok pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP di Kurikulum 2013. Menurut Kemendikbud (2016:7) teks cerita fantasi adalah bahan tertulis berbentuk karangan yang menggambarkan kejadian berupa angan-angan, khayalan, imajinasi atau rekaan belaka dari

sudut pandang penulis. Dalam mempelajari teks cerita fiksi peserta didik harus mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti. Tahap yang dilakukan oleh peserta didik dalam mempelajari teks cerita fiksi yaitu mengidentifikasi, menentukan, menelaah, dan menyajikan atau menulis teks cerita fiksi baik secara lisan dan tulis. Tahapan tersebut akan memudahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi-kompetensi dalam pembelajaran teks cerita fiksi.

Proses kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia pada kelas VII SMP, guru dan peserta didik memiliki sumber belajar yang diterbitkan oleh Badan Bahasa yaitu buku pedoman guru dan buku teks siswa Bahasa Indonesia. Sumber belajar berupa buku teks ini merupakan sarana guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain buku teks, terdapat modul yang dibuat oleh guru dan LKS (lembar kerja siswa) yang digunakan untuk peserta didik dalam belajar dan

menyelesaikan permasalahan ketika proses belajar mengajar di kelas. Apabila pembelajaran hanya bersumber dari buku teks, modul, dan LKS, hal ini yang membuat peserta didik lebih mudah merasa jenuh dan bosan ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Pendekatan saintifik (ilmiah) berarti pembelajaran yang tidak hanya fokus pada bagaimana mengembangkan kompetensi peserta didik dalam melakukan observasi atau eksperimen, namun bagaimana mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir sehingga dapat mendukung aktivitas keratif peserta didik. Pemilihan pendekatan saintifik untuk mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih bermakna. Tahapan-tahapan yang terdapat pada pendekatan saintifik terdiri atas mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengolah data, dan mengomunikasikan. Tahapan-tahapan ini membantu peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Keunggulan dari media aplikasi android ini adalah dapat diperbaharui sesuai dengan kebutuhan. Media aplikasi android tidak hanya untuk menjelaskan mata pelajaran Matematika saja yaitu tentang materi bangun ruang, bangun datar, penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk materi metamorfosis hewan dan tumbuhan, sistem pencernaan manusia dan hewan, sistem pernafasan makhluk hidup, gerak tubuh manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial, namun dapat juga digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam berbagai aspek keterampilan. Media aplikasi android masih bisa digunakan untuk mata pelajaran lain, semua bergantung dengan guru yang mengelola media tersebut agar menarik perhatian siswa. Guru yang tidak mau berkembang sesuai dengan perkembangan zaman akan merasa kesulitan untuk membuat media aplikasi android sehingga kegiatan pembelajaran juga akan monoton dan membuat siswa cepat bosan saat belajar.

Dalam hal ini media aplikasi android *Ayo Berfantasi* yang bisa dijadikan sarana yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran dengan inovasi yang bagus dari guru saat kegiatan pembelajaran, pentingnya media pembelajaran *Ayo berfantasi* adalah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memberikan tugas. Keunggulan dari media aplikasi android ini adalah bisa diperbarui sesuai dengan kebutuhan. Demikian berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan media yang interaktif yang dapat menjadi jembatan untuk menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan keterampilan menulis yang abstrak

dengan mengandalkan media cerita interaktif, kemudian pemahaman konsep yang merupakan lanjutan dari pemahaman konsep dalam satu pertemuan serta perlu perbaikan strategi yang ada sebelumnya.

Penelitian pengembangan media ini berawal dari hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII D SMP Negeri 62 Surabaya. Media ini dihasilkan untuk proses pembelajaran peserta didik kelas VII D SMP Negeri 62 Surabaya dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas. Tidak hanya peserta didik kelas VII D sekolah SMPNegeri 62 Surabaya, media menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah lain dengan masalah yang sama.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* bagi siswa kelas VII SMP dengan pendekatan saintifik. Hasil pengembangan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android diuji cobakan. Hasil uji coba ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif berdasarkan rumusan masalah.

Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah model four-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini terdiri atas empat tahap, yaitu define, design, develop, dan disseminate atau diadaptasi menjadi model 4-P, yaitu (1) pendefinisian (define) yang meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tujuan, analisis materi pembelajaran, (2) perancangan (*design*) yang meliputi desain awal media, validasi ahli media dan ahli materi, (3) pengembangan (*develop*) yang meliputi revisi I produk, uji coba kelompok kecil, revisi II produk, uji coba kelompok besar, revisi III produk dan produk akhir, dan (4) penyebaran (*disseminate*) yang meliputi duplikasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kualitas Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Aplikasi Android “*Ayo Berfantasi*” bagi siswa kelas VII SMP

Tahap akhir yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji coba media dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Tahap ini melibatkan subjek uji coba siswa kelas VII D sejumlah 35 siswa. Kegiatan uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 62 Surabaya. Subjek pada tahap ini berbeda dengan subjek pada uji coba sebelumnya dengan materi teks cerita fantasi pada kompetensi keterampilan 4.4 menyajikan gagasan kreatif dalam

bentuk cerita fantasi dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Media yang dikembangkan telah melewati proses validasi dan dinyatakan valid. Kemudian hasil penelitian keterlaksanaan RPP, dan respon siswa dinyatakan sangat praktis oleh pengamat. Keefektifan media pembelajaran diperoleh dari aktivitas siswa, aktivitas guru, dan tes yang dinyatakan sangat baik dan signifikan. Berikut ini hasil kegiatan dalam penilaian kualitas media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

### 1. Kevalidan

Media menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* berdasarkan penilaian tim validator dinyatakan valid. Hasil rekapitulasi penilaian dari tim validator diperoleh hasil kelayakan materi/isi produk dan keefektifan, keefisienan, daya tarik media untuk pembelajaran di kelas. Validasi media pembelajaran menulis teks cerita fantasi oleh ahli materi diperoleh nilai 87% dengan kategori hasil sangat layak. Validasi ahli media diperoleh nilai 91% dengan kategori sangat layak. Hasil ini diinterpretasikan ke dalam skala 86%--100%, maka media dinyatakan valid dengan kategori sangat baik/sangat layak.

### 2. Kepraktisan

Tingkat kepraktisan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* diperoleh dari hasil pengamatan keterlaksanaan RPP, respon siswa, dan kendala lapangan selama uji coba dilaksanakan. Berdasarkan hasil rekapitulasi tingkat ketercapaian kepraktisan diperoleh nilai keterlaksanaan RPP sebesar (92%) dengan kategori sangat baik, angket respon siswa dengan nilai (80%) yang berarti menunjukkan respon positif. Ada keseimbangan antara kegiatan yang dilakukan guru berdasarkan langkah-langkah dalam RPP teks cerita fantasi dengan respon siswa selama kegiatan berlangsung.

Selama kegiatan uji coba produk berlangsung ada beberapa kendala lapangan yang sedikit menghambat pembelajaran. Namun berkat bantuan dari guru SMP Negeri 62 Surabaya biasa teratasi karena di masa pandemi *covid-19* siswa diliburkan dari sekolah sampai waktu yang belum bisa dipastikan jadi pembelajaran dilaksanakan dengan daring atau pembelajaran online dengan tetap dipantau oleh orang tua di rumah masing-masing. Selain itu, kendala lapangan berkaitan dengan kesulitan siswa selama kegiatan pembelajaran di rumah dapat teratasi oleh guru peneliti dan siswa. Demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* dalam kategori sangat praktis.

### 3. Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo*

Berfantasi diperoleh dari data aktivitas siswa, aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diperoleh dari hasil pengamatan oleh guru Bahasa Indonesia sebagai mitra pengamat. Selain itu, hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dan setelah kegiatan evaluasi dilakukan oleh guru peneliti.

Berdasarkan rekapitulasi hasil data aktivitas siswa pada proses pembelajaran berada dalam kategori baik, dengan presentase (84%). Siswa merespon pembelajaran dengan sangat aktif. Hasil data aktivitas guru pada proses pembelajaran juga berkategori baik dengan persentase nilai sebesar (93%). Guru berhasil menjalankan semua komponen aktivitas dalam kegiatan pembelajaran mulai dari persiapan awal secara keseluruhan, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang berbasis saintifik dengan melakukan bimbingan dengan baik kepada siswa, sampai pada kegiatan penutup, di antaranya melakukan simpulan dan refleksi, serta penilaian.

Waktu pembelajaran bisa dikelola dengan baik serta suasana kelas yang menyenangkan dengan kegiatan belajar yang variatif, sedangkan hasil data ketuntasan belajar siswa pada akhir proses pembelajaran teks cerita fantasi berada dalam kategori sangat baik dengan persentase nilai (91%). Siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik apalagi dengan adanya pandemi covid19 siswa bisa aktif di rumah dengan menggunakan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Berdasarkan hasil perhitungan analisis keefektifan, dapat disimpulkan bahwa media menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* dengan pendekatan saintifik yang dikembangkan tersebut dalam kriteria sangat efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* dengan pendekatan saintifik sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa SMP kelas VII. Media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* bagi siswa kelas VII SMP dengan pendekatan saintifik dinilai sangat berkualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi Android *Ayo Berfantasi* bagi siswa kelas VII SMP dengan pendekatan saintifik berdasarkan kualitas media pembelajaran yaitu Kevalidan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* diperoleh sebesar 96% sehingga dapat dikategorikan bahwa media pembelajaran

tersebut dinyatakan sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* diperoleh nilai sebesar 87% sehingga dikategorikan sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* diperoleh 89% dan dikategorikan sangat efektif.

## 5. SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis aplikasi android *Ayo Berfantasi* yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian bidang pengembangan. Saran tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Perbanyak referensi bacaan yang berkaitan dengan materi atau bidang pengembangan.
- 2) Bila ingin menggunakan suatu metode pengembangan, teliti dan pahami apakah metode tersebut cocok untuk penelitian yang akan dilakukan.
- 3) Jalin komunikasi yang baik dengan setiap orang yang berkaitan dengan penelitian misalnya, pihak sekolah, guru, validator, dosen pembimbing, dan siswa.
- 4) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang berkaitan dengan pengembangan media dan dapat dijadikan referensi bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII, agar pembelajaran di kelas lebih bermakna.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu peneliti praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdikbud. 2013. *Buku Guru: Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan: SMP/M.Ts. Kelas VII*. Jakarta: Depdikbud RI.
- Depdikbud. 2013. *Permendikbud RI Nomor 81a tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. 2014. *Permendikbud RI Nomor 58 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. 2014. *Permendikbud RI Nomor 103 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Tingkat Dasar dan Tingkat Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. 2014. *Permendikbud RI Nomor 104 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Tingkat Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Endraswara, Suwardi. 2002. *Metode Pengajaran Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: CV Radhita Buana.
- Gani, Rizanur. 1988. *Pengajaran Sastra Indonesia: Respond an Analisis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kemendikbud. 2014. *Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Dirjen. Dikdas/SMP.
- Kemendiknas. 2011. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra. Kegiatan Naskah Bahan Kerjasama, Informasi dan Publikasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kemendiknas. 2012. *Bahan Uji Coba Publik Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Meuftia, Ayu Candra. 2015. *Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia SMP Kelas VII Semester Genap Bermuatan Multikultural dengan Model Learning Cycle 5E*. Tesis Tidak Diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Mispamarti. 2014. *Pengembangan Media CAI dengan Program Windows Movie Maker untuk Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi Model Tutorial SMP Kelas VII*. Tesis Tidak Diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir, M.I.T. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, Nur Hanifah. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/issue/view/47>. Diakses pada 4 April 2019.
- Nieveen, Nienke and Tjeerd Plomp, Jan Van den Akker, Robert Maribe Branch, Kent Gustafsan. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*.

- Netherlands: Springer-Science-Business Media.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1987. *Penilaian dan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- , 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- , 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada.
- Nuroifah, Nisfatun. 2015. <https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/12074>: diakses pada 4 April 2019.
- Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. 2015. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Surabaya.
- Rusadi, Hikmah 2016. <https://www.researchgate.net/publication/325120145> *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android ChemBird Pada Materi Kimia Kelas XI di SMA Makassar*. Diakses pada 4 April 2019.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. Dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sodiq, Syamsul. 2010. *Pengembangan Materi Pendidikan Kecakapan Hidup pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Literasi*: Disertasi. Surabaya: UNESA.
- Sriningsih, Retno. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD*. Tesis. Yogyakarta: UNY.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, dkk. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sunarti. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Berbasis Multimedia Model 4-P untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mojowarno 2010/2011*. Tesis. Surabaya: UNESA.
- Suprianto Bambang & Kafil Ahmad. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Dasar Sensor Dalam Elektronika Industri Di Smk Negeri 2 Lamongan*. Jurnal Unesa.
- Susmini. 2015. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Autoplay pada Pembelajaran Teks Cerita Pendek untuk Siswa SMP/MTS Kelas VII dengan Pendekatan Sainifik*. Tesis. Surabaya: UNESA.
- Suyatno. 2019. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Thiagarajan, Semmel D. & Semmel M. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: Grant.
- Tim Unesa. 2011. *Bahan Pelatihan Applied Approach*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yektyastuti, Resli. DKK. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/10289>. Diakses pada 4 April 2019.
- Yulianto, Bambang. Dkk. 2009. *Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia*. Surabaya: Unesa University Press.