



# Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis Android (*Development of Indonesian Language Learning Media On the Android-Based Madura Local Wisdom Fantasy Story Theme*)

Fiyan Ilman Faqih<sup>a,1\*</sup>, dan Arief Setyawan<sup>a,2</sup>

<sup>a</sup> Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

<sup>1</sup>fiyan.faqih@trunojoyo.ac.id; <sup>2</sup>arief.setyawan@trunojoyo.ac.id

\*Corresponding author

---

## Article info

### Article history:

Received: 22-09-2021

Revised : 10-10-2021

Accepted: 07-11-2021

### Keywords:

Indonesian fantasy stories

learning media based-

android

Madurese local wisdom

values

## ABSTRACT

*This study aims to produce a learning media for fantasy stories based on local Madura wisdom based on Android. The research method used in this study is the 4D method (determination, design, development, and dissemination). The validation results to experts in learning literature and learning media indicate that this media is feasible to implement. The results of the product test also show that the developed media is feasible to use. This can be seen from the average value obtained by students who are above the KKM. Product test questionnaires to students indicating their agreement to use this media in learning. This learning media will make learning more exciting and varied so that students become interested and active in learning about fantasy stories. In addition, this learning media makes students more familiar and understanding about the wisdom of Madura's local values.*

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran cerita fantasi berkearifan lokal Madura berbasis android. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode 4D (penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan). Hasil validasi kepada ahli pembelajaran sastra dan media pembelajaran menunjukkan bahwa media ini layak untuk diimplementasikan. Hasil dari uji produk juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hal itu terlihat dari rerata nilai yang didapatkan peserta didik yang menunjukkan di atas KKM. Angket uji produk kepada peserta didik yang menunjukkan persetujuan digunakannya media ini dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi sehingga siswa menjadi tertarik dan aktif belajar tentang cerita fantasi. Selain itu, media pembelajaran ini membuat siswa lebih mengenal dan paham tentang kearifan nilai-nilai lokal Madura.

Copyright © 2021 Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.

All rights reserved.

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan segala aktivitas yang dilakukan dalam proses belajar-mengajar antara pendidik dengan peserta didik. Belajar dilakukan oleh peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan cara bersikap



agar terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Belajar merupakan proses internal yang kompleks (Nidawati, 2013). Belajar juga mengarah pada tujuan-tujuan tertentu, sesuai dengan hal yang dipelajarinya. Sementara itu, mengajar merupakan usaha yang disengaja oleh pendidik dalam memberikan contoh, mendampingi, dan mendorong peserta didik. Mengajar merupakan kegiatan menciptakan kondisi yang kondusif bagi peserta didik dalam kegiatan belajar (Ichsan, 2016). Mengajar membutuhkan keterampilan tertentu agar pembelajaran yang dilakukan menyenangkan, tidak membosankan, dan tujuan dalam pembelajaran tercapai. Faktor yang memengaruhi mengajar berkaitan dengan kepuasan kebutuhan psikologis dasar (Utomo et al., 2019). Sebelum mulai mengajar, ada beberapa perangkat pembelajaran yang harus direncanakan dan disiapkan oleh pendidik.

Salah satu perangkat pembelajaran yang harus disiapkan dan direncanakan oleh pendidik, yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Umar, 2017). Keberadaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu proses belajar peserta didik (Kuswanto & Radiansah, 2018). Media pembelajaran dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu media visual atau model grafis, audio atau rekaman suara, dan audio-visual atau video. Media tidak hanya sebagai alat peraga melainkan pembawa pesan atau informasi yang dibutuhkan siswa (Miftah, 2013). Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus memilah dan memilih media jenis-jenis media pembelajaran.

Keberadaan jenis-jenis media pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), tidak terkecuali media pembelajaran yang berbasis android. Android merupakan sistem operasi gawai yang berbasis Linux (Ichwan & Hakiky, 2011). Adanya media pembelajaran berbasis android ini merupakan respons terhadap perkembangan teknologi, khususnya gawai yang semakin hari semakin canggih dan pintar. Selain itu, penciptaan media pembelajaran berbasis android merupakan usaha pengembangan media pembelajaran yang akrab dengan kehidupan siswa. Media *smartphone* sangat berpengaruh pada dalam proses belajar-mengajar di era pandemi (Sulaiman, 2020). Hal itu terlihat dari hasil observasi awal yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa. Dari angket ini didapatkan data bahwa 27 dari 39 siswa menyatakan “iya” terkait pernyataan seringnya menggunakan gawai. Oleh karena itu, media yang tepat digunakan oleh siswa tersebut ialah media pembelajaran berbasis android.

Pengembangan cerita fantasi juga diperlukan. Seharusnya, pendidik tidak sekadar menggunakan teks cerita fantasi yang ada di buku teks atau mengunduh teks cerita fantasi yang ada di internet. Pendidik hendaknya menciptakan teks cerita fantasi sendiri. Penciptaan teks tersebut menjadi penting agar teks cerita fantasi tersebut dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga meningkatkan atensi peserta didik. Cerita fantasi menarik minat peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreasi peserta didik (Cahyaningrum & Setyaningsih, 2019). Selain itu, penciptaan cerita tersebut juga akan meningkatkan keefektifan pembelajaran sekaligus meningkatkan kognitif peserta didik terhadap lingkungan di sekelilingnya. Secara tidak langsung, penciptaan cerita tersebut juga akan meningkatkan dan mengembangkan literasi peserta didik.



Kegiatan literasi merupakan kegiatan yang harus dilakukan dan dikembangkan oleh pendidik dan peserta didik. Literasi mempunyai dua pengertian. *Pertama*, literasi secara sempit berarti kebiasaan siswa yang hanya terkait dengan kegiatan membaca dan menulis (Alwasilah, 2012). *Kedua*, literasi secara luas tidak hanya kegiatan baca dan tulis. Akan tetapi, literasi juga bisa berarti kegiatan yang mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu baca, tulis, simak, dan bicara (Faizah, n.d.). Literasi budaya dapat diintegrasikan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia (Kayati, 2020). Oleh karena itu, semua keterampilan berbahasa tersebut penting untuk dioptimalkan.

Salah satu cara untuk meningkatkan dan mengembangkan literasi peserta didik, yaitu mencipta teks cerita fantasi yang akrab dengan kehidupan siswa. Cerita fantasi merupakan cerita yang derajat kebenarannya diragukan, baik sebagian atau seluruhnya (Nurgiyantoro, 2018) dan menampilkan di luar dunia realitas (Zulela, 2012). Dalam cerita fantasi, hal-hal yang sulit diwujudkan bisa sangat mudah untuk diwujudkan. Contohnya, manusia yang bisa membelah batu kemudian langsung keluar air yang rasanya manis, manusia yang bisa terbang tanpa menggunakan alat apa pun, atau yang lainnya. Kebenaran dalam cerita fantasi memang diragukan sehingga keraguan merupakan sebuah kesewajaran.

Mengakrabkan cerita fantasi kepada peserta didik tidak hanya menampilkan cerita-cerita tentang pahlawan, puteri, atau manusia kerdil yang berasal dari negara lain. Siswa perlu diakrabkan dengan cerita fantasi yang bermuatan nilai-nilai kearifan lokal, khususnya nilai kearifan lokal Madura. Pendidik bisa memasukkan nilai-nilai kearifan lokal Madura, yaitu kerja keras, gigih, kejujuran, menghormati orang tua dan guru, dan lain-lain. Kearifan lokal melalui sastra cenderung mengarah pada pembinaan budi pekerti (Sadik, 2011). Penciptaan cerita fantasi yang mengandung nilai lokal Madura perlu dilakukan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa selama ini teks cerita fantasi masih bersifat umum dan pendidik belum mencipta teks cerita fantasi yang sengaja dicipta agar dekat dengan kehidupan peserta didik. Pendidik juga setuju jika diadakan penciptaan teks fantasi yang memuat nilai-nilai lokal Madura karena akan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang mengandung kearifan lokal dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa (Dwiyanti, 2017).

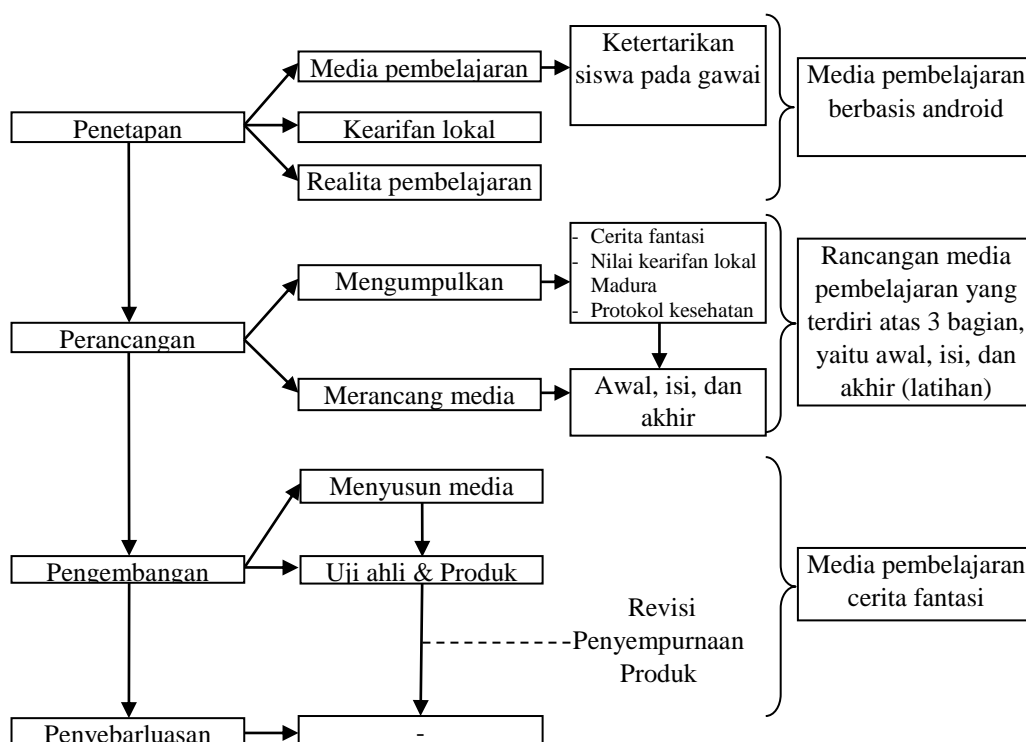
Oleh karena itu, perlu dikembangkan teks cerita fantasi yang memuat nilai-nilai kearifan lokal Madura dan memuat tentang kebiasaan baru di masa pandemi atau protokol kesehatan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Pada setiap tahap pengembangan dalam metode pengembangan 4D terdapat tahap-tahap yang lebih rinci. Rincian tahapan kegiatan tersebut dilakukan untuk mencapai hasil pada setiap tahap pengembangan. Gambar 1 memuat tahapan pengembangan media pembelajaran cerita fantasi berkearifan nilai lokal Madura berbasis android.

Paparan empat tahap pengembangan dengan metode 4D. *Pertama*, tahap penetapan merupakan tahap untuk menetapkan jenis produk yang akan dikembangkan. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran cerita fantasi berkearifan nilai-nilai lokal Madura yang

berbasis android. Penetapan produk tersebut dilakukan berdasarkan hasil telaah tentang media pembelajaran, nilai-nilai kearifan lokal Madura, dan realitas pembelajaran Bahasa Indonesia di masa pandemi. Selain mendasarkan pada kajian pustaka, penetapan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil observasi awal. Observasi dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa dan wawancara kepada guru kelas VII di SMP Al-Hikam, Bangkalan. Kegiatan ini dibutuhkan waktu sekitar 1 bulan. *Kedua*, tahap perancangan ini dilakukan setelah produk yang akan dikembangkan sudah ditetapkan.



Gambar 1. Empat Tahap Pengembangan 4D

Tahap perancangan dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu mengumpulkan materi dan merancang media pembelajaran. *Pertama*, tahap mengumpulkan materi. Adapun cerita yang dimaksud, yakni cerita fantasi, nilai-nilai kearifan lokal Madura, dan protokol kesehatan di era kenormalan baru. *Kedua*, tahap merancang atau membuat kerangka media pembelajaran cerita fantasi. Kerangka media pembelajaran tersebut berasal dari materi-materi yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Kerangka media pembelajaran tersebut dapat mempermudah penyusunan media pembelajaran cerita fantasi menjadi sebuah media pembelajaran yang utuh. Ada tiga bagian dalam rancangan media, yaitu awal, isi, dan akhir. Tahap ini dilakukan kurang lebih satu bulan.

*Ketiga*, tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan. Ada dua kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu penyusunan media pembelajaran dan melakukan uji ahli serta uji produk. Penyusunan media sesuai dengan kerangka media yang telah disusun sebelumnya. Media pembelajaran yang telah disusun diujikan kepada dua ahli, yaitu ahli media pembelajaran dari Universitas Islam Malang dan pembelajaran sastra dari Universitas Negeri Malang. Selain uji ahli, dilakukan juga uji produk yang dilaksanakan di kelas VII SMP Al-Hikam, Bangkalan. Setelah itu, media



disempurnakan berdasarkan hasil uji ahli dan uji produk. Waktu pelaksanaan tahap ini kurang lebih dua bulan.

*Empat*, tahap penyebarluasan merupakan penyebaran media pembelajaran cerita fantasi. Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan, yakni mengembangkan media pembelajaran cerita fantasi. Hal ini merupakan keterbatasan penelitian ini.

Desain uji produk dalam penelitian dan pengembangan ini ialah desain uji ahli. Desain uji ahli dilakukan untuk mengetahui gambaran kelayakan media pembelajaran cerita fantasi berdasarkan hasil penilaian yang ada dalam angket. Berdasarkan hasil penilaian dalam angket yang diisi oleh ahli dapat diketahui kualifikasi kelayakan media pembelajaran. Pada subjek uji ahli dibagi menjadi dua, yaitu ahli media pembelajaran dan pembelajaran sastra. Jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua, yaitu kualitatif dan kuantitatif. *Pertama*, data kualitatif berupa catatan ahli. Catatan tersebut berupa saran dan komentar dari setiap komponen atau saran dan komentar secara keseluruhan. Adapun saran dan komentar dari ahli dan siswa terkait dengan empat aspek, yaitu isi, penyajian, kebahasaan, dan desain bahan ajar. *Kedua*, data kuantitatif berupa nilai persentase yang diperoleh dari hasil penilaian ahli. Data numerik dianalisis disajikan dalam bentuk persentase. Hasil pengisian angket ditabulasikan kemudian dipersentasakan menggunakan rumus seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rumus Penghitungan Angket Validasi**

Perbutir	Keseluruhan Butir
$X$	$\sum X$
$P = \frac{X}{XI} \times 100\%$	$P = \frac{\sum X}{\sum XI} \times 100\%$
$XI$	$\sum XI$

Keterangan:

- P : persentase yang dicari
- X : skor jawaban dalam satu butir
- XI : skor tertinggi dalam satu butir
- $\sum X$  : jumlah skor dari seluruh jawaban
- $\sum XI$  : jumlah skor tertinggi dari seluruh jawaban
- 100% : konstanta

Perhitungan persentase dengan rumus yang ada digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan media pembelajaran cerita fantasi yang didapatkan dari ahli. Kriteria kelayakan berdasarkan persentase kelayakan dikelompokkan sebagai berikut.

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan**

Skor	Persentase	Kategori	Keterangan
4	86%—100 %	Valid	Layak diimplementasikan
3	70%—85%	Cukup valid	Cukup layak diimplementasikan
2	51%—69%	Kurang valid	Kurang layak diimplementasikan
1	<51%	Tidak valid	Tidak dapat diimplementasikan.

(Sriwiyana & Akbar, 2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

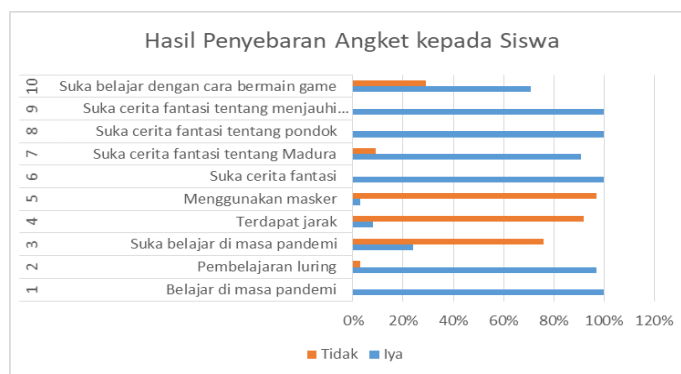
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran cerita fantasi berbasis android. Cerita fantasi dalam media pembelajaran ini memuat



nilai-nilai kearifan lokal Madura yang dikembangkan menggunakan metode pengembangan 4D.

## Penetapan

Pada tahap penetapan ditetapkan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian, yakni media pembelajaran cerita fantasi berkearifan nilai lokal Madura berbasis android. Adapun alasan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis android karena sistem operasi android banyak digunakan oleh peserta didik (Dwisahrah & Djumingin, 2021). Gawai telah memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia (Muyaroah & Fajartia, 2017). Adapun aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *unity*. *Unity 3D* merupakan sebuah *software* pengelola gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang bertujuan untuk membuat permainan (Nugroho & Pramono, 2017). Penetapan pengembangan media pembelajaran cerita fantasi berkearifan nilai lokal Madura yang berbasis android juga didasarkan pada hasil wawancara kepada pendidik dan penyebaran angket kepada peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa di masa pandemi, pembelajaran dilakukan dengan dua cara, yaitu pembelajaran luring dan pembelajaran daring. Guru mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran karena waktu yang sangat terbatas, yakni 60 menit setiap pertemuan dalam satu minggu. Pembelajaran seperti ini belum bisa disebut kondisi belajar yang ideal. Penetapan produk juga berdasarkan pada hasil penyebaran angket kepada peserta didik. Hasil analisis penyebaran angket kepada peserta didik terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Penyebaran Angket Siswa

Adapun hasil dari penyebaran angket kepada peserta didik didapatkan data bahwa 100% siswa tetap melakukan pembelajaran. Selama pandemi, seluruh peserta didik tetap melakukan pembelajaran. Sebagian besar peserta didik melakukan pembelajaran secara luring, yakni 97%. Hal tersebut karena sekolah di bawah yayasan atau sebuah pondok pesantren. Walaupun peserta didik melakukan pembelajaran, terdapat 76% peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran di masa pandemi. Hal itu dikarenakan waktu pembelajaran yang sangat singkat dan terbatas (Basar, 2021). Terkait dengan penerapan protokol kesehatan, terdapat 92% peserta didik tidak menjaga jarak dan 97% peserta didik tidak menggunakan masker. Hal itu dikarenakan siswa telah melakukan tes kesehatan terlebih dahulu. Adapun data yang didapatkan tentang pembelajaran cerita fantasi, yaitu 100% peserta didik menyukai cerita fantasi, 91% peserta didik mengatakan menyukai

apabila cerita fantasi menceritakan tentang Madura, 100% peserta didik menyukai apabila cerita fantasi menceritakan tentang pondok, 100% peserta didik menyukai apabila cerita fantasi menceritakan tentang cara mengantisipasi virus corona, dan 71% peserta didik menyukai apabila pembelajaran dengan bermain *game* di komputer dan gawai. Hal ini karena peserta didik pada dasarnya suka bermain. Jadi, ketika pembelajaran dipadukan dengan bermain, peserta didik menikmati dan dapat menangkap materi (Nugroho & Pramono, 2017)

### Perancangan

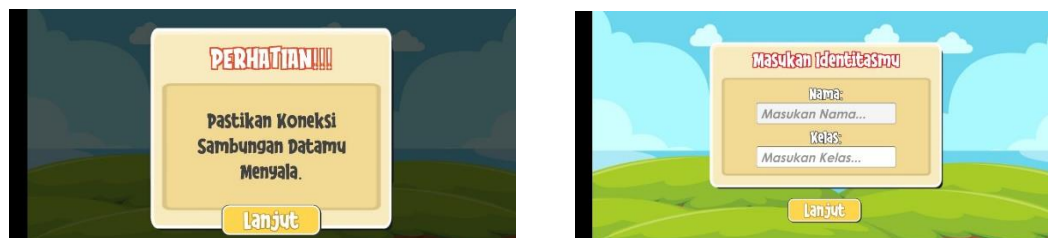
Pada tahap selanjutnya ialah perancangan produk. Kegiatannya berupa mengumpulkan materi dan merancang media pembelajaran, yakni membuat *storyboard*. Tahap pengumpulan materi yang diperoleh tentang cerita fantasi dan nilai-nilai kearifan lokal Madura, meliputi: 1) *Bhuppa'-Bhâbhu'-Ghuru-Rato* yang berarti Bapak, Ibu, Guru, dan Pemimpin, 2) *manossa coma dhârma* yang berarti manusia darma. Ungkapan *Bhuppa'-Bhâbhu'-Ghuru-Rato* mengandung arti bahwa adanya *hierarky figure* yang harus dihormati dan ditaati terlebih dahulu (Hefni, 2012). Ungkapan *manossa coma dhârma* mengandung arti bahwa manusia hanya bisa berikhtiar dan Tuhan yang menentukan. Setelah memilih materi, kegiatan yang dilakukan ialah menyusun *storyboard*. *Storyboard* ialah pengorganisasian grafik yang biasa digunakan dalam kegiatan film, animasi, teater, dan media interaktif (Mahardika & Destiana, 2014). Rancangan media pembelajaran atau *storyboard* menjadi sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini karena *storyboard* menjadi alat bantu dalam tahap perancangan media pembelajaran cerita fantasi yang berbasis android.

### Pengembangan

Ada tiga kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran, melakukan uji ahli, dan melakukan uji coba produk. Pada tahap pengembangan media, ada beberapa aspek yang dikembangkan, yaitu penyajian media pembelajaran, isi media pembelajaran, dan kebahasaan dalam media pembelajaran.

### Penyajian Media Pembelajaran

Penyajian media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, isi, dan akhir. *Pertama*, awal media pembelajaran fantasi dibagi menjadi beberapa bagian. Selain itu, terdapat KD dan Indikator. Gambar 3 berupa himbauan untuk mengaktifkan sambungan data dan kolom pengisian nama peserta didik.



Gambar 3. Himbauan untuk Mengaktifkan Sambungan Data dan Pengisian Identitas Pengguna

*Kedua*, pada bagian isi terbagi tiga bagian, yaitu paparan materi cerita fantasi, cerita fantasi, dan tes. Pada bagian tes meneruskan dan membuat cerita, peserta didik akan diberi peringatan lagi untuk memeriksa kembali sambungan data keterhubungan dengan *google form*. Selain itu, terdapat pula peringatan

apakah cerita fantasi sudah benar dan yakin disimpan. Gambar 4 berupa peringatan tentang data yang ditulis yakin disimpan atau tidak.



Gambar 4. Peringatan tentang Data Disimpan atau Tidak

*Ketiga*, bagian akhir media pembelajaran. Pada bagian akhir terdapat penjelasan pengembangan. Mulai dari nama pengembangan dan asal instansi pengembang. Ketiga bagian tersebut dioperasikan melakukan program android. Penggunaan program android akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran (Rustandi, Asyiril, & Hikma, 2020).

#### Isi Media Pembelajaran

Isi media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yaitu penjabaran materi cerita fantasi, contoh teks cerita fantasi, dan tes untuk siswa. Materi pembelajaran merupakan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan (Churri & Agung, 2013). Materi pembelajaran dipilih untuk membantu peserta didik mencapai standar kompetensi (Yanti, Suhartono, & Kurniawan, 2018). Adapun materi yang ada dalam penjabaran teks cerita fantasi, yaitu definisi teks fantasi, ciri-ciri teks fantasi, struktur teks fantasi, dan ciri-ciri kabahasaan teks fantasi. Penjabaran materi tersebut dimaksudkan untuk menjadi bekal peserta didik sebelum mulai membaca teks fantasi. Hal itu juga bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar mandiri. Gambar 5 menampilkan media penjabaran materi teks cerita fantasi yang terdapat dalam media pembelajaran.



Gambar 5. Penjabaran Materi Cerita Fantasi

Setelah penjabaran materi cerita fantasi, ada dua contoh teks fantasi yang disediakan untuk peserta didik, yaitu satu teks untuk dibaca dan satu teks untuk disimak. Kedua cerita fantasi tersebut berdasarkan pada nilai-nilai kearifan lokal Madura. Kearifan lokal adalah identitas budaya sebuah daerah yang dapat menerima dan mengolah kebudayaan dari luar (Wibowo & Gunawan, 2015). Kearifan lokal ini sangat penting karena dapat mempertahankan pengaruh dari budaya asing yang kurang baik. Nilai-nilai kearifan lokal tersebut juga





mendukung terbentuknya karakter peserta didik. Pembentukan karakter dapat melalui tiga aspek, yaitu kompetensi, keinginan, dan kebiasaan (Faqih, 2019). Selain itu, nilai-nilai kearifan lokal yang ada dalam cerita fantasi juga dapat mengedukasi peserta didik (Setyawan, Faqih, & Fariyah, n.d.). Oleh karena itu, keberadaan nilai kearifan lokal dalam cerita fantasi sangat penting.

Salah satu nilai-nilai kearifan lokal Madura yang ada dalam salah satu cerita fantasi, yaitu *Bhuppa'-Bhâbhu'-Ghuru-Rato*. Pada ungkapan tersebut masyarakat Madura memiliki tingkatan siapa yang harus dihormati terlebih dahulu. Orang pertama yang harus dihormati, yaitu ayah dan ibu lalu guru. Guru tidak hanya berarti guru yang mengajar di sekolah, tetapi juga kiai. Bagi orang Madura, kiai merupakan sosok guru yang mengajarkan tentang agama dan memberikan tuntunan dalam menjalani kehidupan (Rozaki & Kuasa, 2004). Tidak heran terdapat istilah “*manot kêayè*” yang berarti manut terhadap segala keputusan dan saran yang diberikan oleh kiai. Selanjutnya, *rato* yang berarti raja, pemimpin, pejabat, atau birokrasi negara. Kiai mendapatkan kedudukan di dalam masyarakat sedangkan birokrasi mendapatkan kedudukan dalam hierarki pemerintahan. Selain nilai kearifan lokal Madura, di dalam teks cerita fantasi juga memasukkan tentang tata cara menjalankan protokol kesehatan di era pandemi. Tata cara itu berupa: selalu rajin mencuci tangan dan selalu menggunakan masker jika keluar rumah. Hal itu bertujuan agar siswa memahami betapa pentingnya menjaga kesehatan di masa kenormalan baru. Adapun cerita fantasi yang dapat dibaca oleh peserta didik sebagai berikut.

Judul : Slamet Masih Selamat  
Nilai kearifan lokal Madura : *Bhuppa'-Bhâbhu'-Ghuru-Rato*  
Karya : Izza Fariha

“Aaa.. Slamet jorokk!!!” teriak santri-santri saat Slamet menjaili teman-temannya dengan memberikan upil dan ingusnya. Slamet merupakan santri yang dikenal dengan kejailannya yang jorok.

“Heh Slamet, kau jangan jorok begitu dong. Itu tuh virus tauk! Jangan nyebarin penyakit. Jorok banget sih!” kesal santri yang lain. Namun Slamet tak pernah mau mendengarkannya dan tetap melakukan aksinya.

Suatu hari saat ia sedang memakan makan siangnya, tiba-tiba tangannya menjadi kaku dan muncul lumut berwarna hijau. Iapun panik dan berteriak. Semuanya pun datang dan melihat kondisi Slamet yang tangannya mengeluarkan lumut. Kiai pun menyuruhnya mencari sumber air yang keluar hanya pada saat pelangi muncul. Slamet pun langsung pergi menuruti perintah Kiai. Meskipun ia anak yang cukup nakal, tapi ia tetaplah santri yang menaati perintah Kiai-nya. Ia pun pergi sendiri mencari sumber air yang dikatakan Kiai.

“Aku janji, jika aku sembuh, aku tidak akan nakal lagi aku janji.” Ucap Slamet sembari menangis di sebuah tumpukan batu apung. Kemudian ia duduk sembari terus mencoba berdzikir. Tiba-tiba, muncul air dari salah satu celah tumpukan batu yang diduduki Slamet. Saat itu juga pelangi muncul dngan indahnya. Segera ia mencuci tangannya yang berlumut. Seketika lumut itu hilang dari tangannya. Lalu ia langsung bersujud memohon ampun pada Sang Agung. Ia pun segera kembali ke pondok dan berterima kasih pada Kiai-nya.

“Sesuai namamu Slamet, kau masih Selamat. Maka berhentilah menjaili orang lain,” pinta Kiai. Sejak saat itu ia sadar dan menyesal hingga ia ingin menjadi anak yang ramah dan senantiasa menghormati orang lain, terutama Kai.

Cerita fantasi untuk keterampilan menyimak siswa mengandung nilai kerarifan lokal *manossa coma dhârma*. Ungkapan tersebut berarti keyakinan akan kekuasaan Allah sehingga manusia yang patuh dalam takdir manusia (Iskandar,

204). Manusia hanya bisa berusaha, Allah yang menentukan keberhasilan usahanya. Adapun cerita fantasi yang dapat disimak oleh peserta didik sebagai berikut.

Judul : Sungai Keramat  
Nilai kearifan lokal Madura : *manossa coma dhârma*  
Karya : Izza Fariha

Di dekat rumah Mamat dan Rohman terdapat sungai Kramat. Mereka mempercayai sungai itu ada penunggunya. Namun tidak dengan Mamat, warga baru di desa itu.

"Sebaiknya kamu gak usah ke sana. Bukannya gimana-gimana, saya cuma gak mau kamu dalam bahaya. Ingat! Makhluk lain itu ada. apalagi niat kamu salah ke sana." Jelas Rohman pada Mamat. "Mat, sekali lagi jangan buat sampah di sana! Sini, saya yang buangin ke tempat sampah di sana", Rohman berusaha mencegah Mamat agar tidak membuat sampan disana. Namun Mamat tidak mendengarkannya. Saat itu Mamat hendak membuang sampah di depan kompleks rumahnya. Ia pun ingin membuang sampah itu ke sungai dan ingin membuktikan bahwa sungai itu tidak ada apa-apanya.

Mamat pun berhasil membuang sampah ke sungai itu. "Saya sudah berusaha memberitahu kamu loh ya" ucap Rohman. Sekeras apapun usaha Rohman mencegah mamat membuat sampah tetap tidak didengarkan oleh Mamat.

Tiba-tiba malam harinya tubuh Mamat terasa kaku. Kemudian, sungai yang tadinya mengalir tenang berubah menjadi pusaran air. Mamat terkejut bukan main. Pusaran itu semakin besar dan hampir mengenai dirinya. Lalu munculah seorang kakek tua berjubah putih dari dalam pusaran air itu.

"Hey Manusia! Sungai ini kujaga ribuan tahun. Dan kau justru merusaknya! Manusia sepertimu hanya akan membuat bumi ini hancur, maka rasakan akibatnya!" Kakek itu mengulurkan tangannya, seketika Mamat berubah menjadi seekor ikan lele.

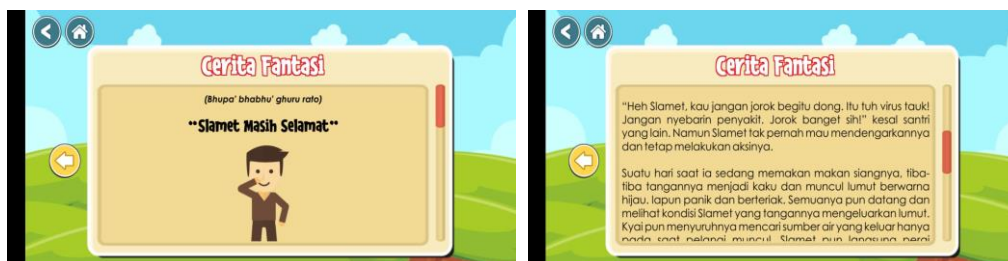
"Itulah kutukan yang tepat untuk manusia yang tidak menjaga bumi. Seketika kakek itu hilang dan sungai kembali tenang.

Mamat berteriak kencang sekali. Hingga sebuah tepukan membangunkannya.

"A-Aku tadi bermimpi bertemu kakek tua berjubah putih di sungai," jawabnya.

"Makanya Mat, jangan macam-macam, untung kau hanya didatangi dalam mimpi, coba jika kau didatangi sungguh? Bisa habis kau," sambung Rohman yang membangunkan Mamat yang ternyata tidur di teras rumahnya. Sejak saat itu, Mamat menjadi lebih berhati-hati dalam membuang sampah agar lingkungan tetap bersih.

Sama halnya dengan paparan materi, cerita fantasi yang dibaca oleh peserta didik dijadikan satu kolom yang dapat digulirkan ke bawah oleh siswa. Gambar 6 menampilkan cerita fantasi yang ada di dalam media pembelajaran.

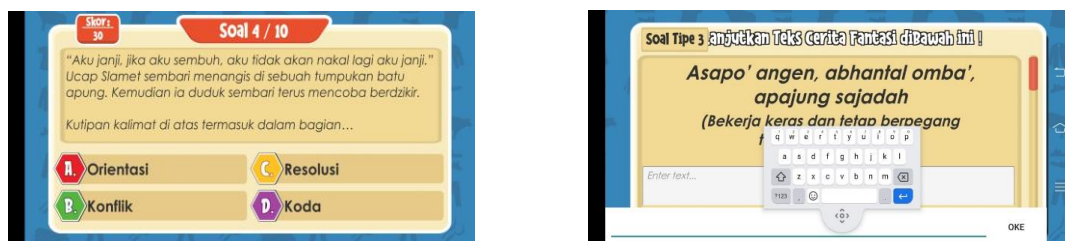


Gambar 6. Cerita Fantasi di dalam Media Pembelajaran

Setelah membaca dan menyimak dua cerita fantasi, siswa diharuskan untuk mengikuti tes. Tes cerita fantasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu tes objektif dan tes subjektif. Tes objektif merupakan tes yang seluruh informasi diperlukan untuk menjawab tes yang telah disediakan (Nurjanah, 2017). Tes objektif dalam media

pembelajaran ini berbentuk pilihan ganda. Peserta didik hanya mengenal jawaban benar dan salah. Tes objektif terdiri atas 10 soal. Tes ini mengharuskan siswa mengidentifikasi cerita fantasi yang telah dibaca atau disimak. Hasil dari tes pilihan ganda tersebut juga bisa langsung didapatkan siswa. Penggunaan tes objektif yang bersifat *short answer* dapat menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa melalui daya ingat dan tipe soal. Soal yang tergolong sukar adalah soal yang terlalu panjang dengan kalimat soal yang kurang jelas (Febyronita & Giyanto, 2017).

Media pembelajaran ini juga menggunakan tes subjektif dalam bentuk melanjutkan dan membuat cerita fantasi. Tes subjektif atau tes uraian memiliki kelebihan, yakni dapat mengukur kemampuan peserta didik yang lebih tinggi daripada tes objektif (Murti, Wiyanto, & Hartono, 2018). Pada tes meneruskan cerita fantasi, peserta didik ditugaskan untuk meneruskan sebagian cerita fantasi. Cerita akan memiliki alur yang beragam, bisa saja terjadi klimaks hingga resolusi dalam cerita pada setiap peserta didik akan berbeda-beda. Hal itu bergantung imajinasi dan kreasi peserta didik. Sementara pada tes membuat cerita fantasi, peserta didik ditugaskan untuk menuliskan cerita fantasi mulai dari awal hingga akhir berdasarkan nilai kearifan lokal Madura yang telah ditentukan sebelumnya. Hal itu dilakukan untuk menjawab indikator pencapaian kompetensi pembelajaran, yaitu membuat cerita fantasi sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Penggabungan tes objektif dengan tes subjektif dilakukan agar dapat mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik (Rejeki, 2016). Gambar 7 menampilkan jenis tes yang ada di dalam media pembelajaran.



Gambar 7. Tes Objektif dan Subjektif

Sementara nilai kearifan lokal Madura yang dijadikan tema dalam penugasan membuat teks cerita fantasi ialah *asapo' angen, abhantal omba', apajhung sajadah* yang memiliki arti pekerja keras dan tetap berpegang teguh pada agama. Berikut salah satu cerita fantasi yang dibuat oleh peserta didik.

Judul : Dolla Sang Pemberani  
Nilai kearifan lokal Madura : *asapo' angen, abhantal omba', apajhung sajadah*

Dolla Sang Pemberani

Abdullah nama lengkapnya, Dolla sapaannya. Ia merupakan salah satu pemuda yang cukup dikenal rajin ibadah dan pekerja keras oleh masyarakat. Suatu hari Dolla berniat memberanikan diri pergi mencari ikan ke tengah laut dengan hanya menggunakan alat dan transportasi seadanya. Saat Dolla berada di tengah laut, terik matahari yang tadinya sangat menyengat tiba-tiba berganti mendung. Lalu, laut yang awalnya sedikit berombak, tiba-tiba menjadi tenang.

Dolla sedikit bingung dengan kejadian itu. Dengan mengucapkan *bismillah*, Dolla melempar jalanya. Alangkah terkejutnya Dolla melihat ikan-ikan justru langsung masuk ke dalam jalanya. Lagi-lagi Dolla bingung dengan kejadian itu. Hingga salah satu ikan tiba-tiba berbicara “Kau adalah orang baik, maka kami ikhlas menjadi santapanmu. Kami juga akan senang jika kamu berbagi dengan manusia yang

lainnya.” Ucapan Ikan itu. Dolla pun awalnya terkejut. Namun, akhirnya Dolla percaya bahwa itu semua adalah pemberian dari Allah untuk dirinya. Akhirnya ia pulang dengan selamat.

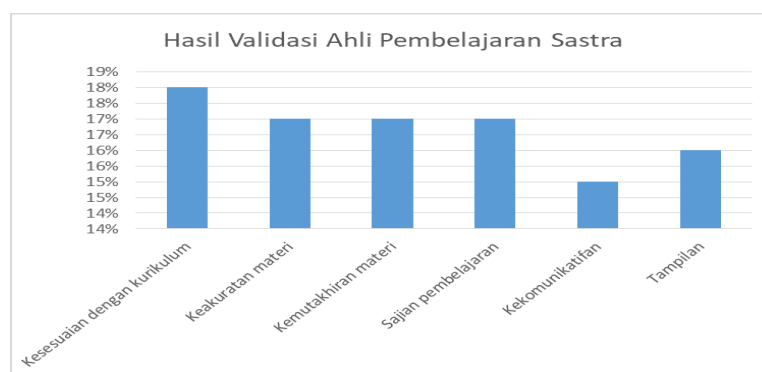
Sesampainya di rumah, Dolla membagikan hasil tangkapannya. Warga-warga pun banyak bertanya bagaimana caranya Dolla mendapatkan ikan yang sangat banyak. Lalu Dolla menjawab “kita hanya perlu berikhtiar dan bertakwa kepada Allah,” ucapan Dolla pun menjadi sebuah motivasi dan pembuka hati bagi orang lain. Dolla pun bersyukur akan hal itu.

### **Kebahasaan Media Pembelajaran**

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini menggunakan ragam formal. Akan tetapi, bahasa yang digunakan tetap komunikatif, misalnya: 1) bertanya kepada siswa tentang keyakinan peserta didik untuk menyimpan datanya, 2) memberikan kesempatan siswa untuk mengisi nama dan kelas, 3) memberikan imbauan kepada siswa agar benar-benar mengaktifkan sambungan datanya, dan 4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk meyakinkan kembali jawabannya untuk disimpan atau tidak. Penggunaan bahasa formal komunikatif diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang bersifat komunikatif (Wahyuningsi, 2019). Media pembelajaran ini juga menggunakan kalimat-kalimat yang efektif dengan ciri-ciri, yaitu: kelugasan, ketepatan, kejelasan, kehematan, keutuhan, dan kesejajaran (Trismanto, 2016). Hal tersebut dilakukan agar media pembelajaran ini mudah memahami isi media.

### **Kelayakan Media Pembelajaran**

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan validasi ahli dan uji lapangan. Ada dua ahli yang menjadi validator, yaitu ahli pembelajaran sastra dan ahli media pembelajaran. Data yang diperoleh dari uji ahli ini ialah data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Adapun data kuantitatif yang didapatkan dari total penilaian ahli pembelajaran sastra terhadap media pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 8.



**Gambar 8. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Sastra**

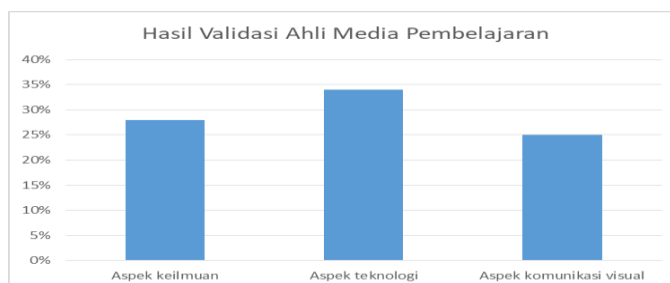
Ada enam aspek hasil yang dinilai oleh ahli pembelajaran sastra terkait dengan kelayakan media, yakni: 18% kesesuaian materi dengan kurikulum, 17% keakuratan materi, 17% kemutakhiran materi, 17% sajian pembelajaran, 15% kekomunikatifan, dan 16% tampilan. Jadi, seluruh aspek berjumlah 95%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa dari segi pembelajaran, media pembelajaran tersebut layak untuk diimplementasikan. Persentase tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk diimplementasikan (Putri & Sodik, 2020). Data kualitatif didapatkan dari beberapa catatan ahli

pembelajaran sastra, yaitu: penambahkan teori yang menjadi dasar pengetahuan siswa, melengkapi perintah atau tugas sesuai target, dan produk sangat diperlukan pada masa pandemi. Tabel 3 menampilkan perhitungan hasil keseluruhan butir dari validasi ahli pembelajaran sastra.

**Tabel 3.**  
**Perhitungan Hasil Nilai Keseluruhan Butir dari Validasi Ahli Pembelajaran Sastra**

$$P = \frac{91}{96} \times 100\% = 95\%$$

Ahli media pembelajaran memberi nilai 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk diimplementasikan. Adapun data kuantitatif yang didapatkan dari total penilaian ahli media pembelajaran seperti pada Gambar 9.



**Gambar 9. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Sastra**

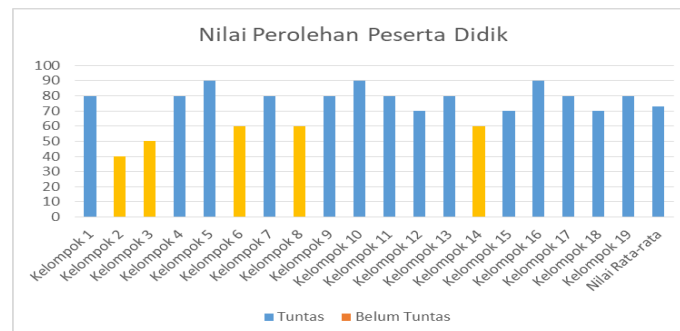
Ada tiga aspek hasil yang dinilai oleh ahli media pembelajaran terkait dengan kelayakan media, yakni 28% aspek keilmuan, 34% aspek teknologi, dan 25% aspek komunikasi visual. Jadi, seluruh aspek berjumlah 87%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa dari segi pembelajaran, media ini layak untuk diimplementasikan. Rerata nilai kegrafikaan yang diperoleh masuk kategori sangat baik dan layak untuk diimplementasikan (Suhariyanti, Rahmah, & Nasution, 2021). Pada data kualitatif dari ahli media pembelajaran berupa catatan, yaitu pastikan cerita yang sudah ditulis oleh siswa dapat diakses oleh guru. Tabel 4 menampilkan perhitungan hasil keseluruhan butir dari validasi ahli media pembelajaran.

**Tabel 4.**  
**Perhitungan Hasil Nilai Keseluruhan Butir dari Validasi Ahli Media Pembelajaran**

$$P = \frac{80}{92} \times 100\% = 87\%$$

Kelayakan media pembelajaran juga dilakukan melalui uji produk di sekolah pada 38 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa rerata nilai yang diperoleh siswa menunjukkan ketuntasan atau memenuhi dan di atas KKM, yaitu 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita fantasi berkearifan nilai lokal Madura berbasis android, layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Gambar 10 menunjukkan hasil uji produk yang dilakukan kepada peserta didik.





**Gambar 10. Nilai Perolehan Peserta Didik**

Hasil uji produk diperoleh data bahwa 14 kelompok memenuhi KKM dan 5 kelompok di bawah KKM. Rerata dari keseluruhan nilai tersebut ialah 73 dan sudah memenuhi KKM sehingga dapat dikatakan bahwa rerata nilai yang didapatkan siswa menunjukkan ketuntasan (Suhariyanti, Rahmah, & Nasution, 2021). Rerata nilai yang didapatkan dari hasil uji coba produk, yakni 75 uji coba perorangan, 83,56 uji coba kelompok kecil, dan 94,92 uji coba lapangan. Hasil tersebut dikatakan sangat baik dan layak untuk diimplementasikan karena sudah memenuhi KKM. Hasil angket uji produk kepada siswa menunjukkan bahwa media dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar. Secara parsial dan simultan, keterampilan guru dan motivasi belajar siswa berpengaruh pada hasil belajar (Safitri & Sontani, 2016). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran ini berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Pada pembelajaran cerita fantasi diperlukan adanya pengembangan media yang akrab dan dekat dengan kehidupan siswa. Salah satunya berbentuk media pembelajaran berbasis android dengan cerita yang diciptakan dan dikembangkan oleh peneliti. Ada dua cerita fantasi yang telah dibuat, yaitu “Slamet Masih Selamat” dan “Sungai Keramat”. Cerita “Slamet Masih Selamat” digunakan untuk kegiatan membaca sedangkan cerita “Sungai Keramat” digunakan dalam kegiatan menyimak. Pengembangan media ini dibagi menjadi tiga aspek, yaitu: penyajian, isi, dan kebahasaan. Penyajian media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: awal, isi, dan akhir. Isi media pembelajaran juga dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: paparan materi, cerita fantasi, dan tes. Kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran menggunakan bahasa ragam formal yang komunikatif. Hasil uji ahli pembelajaran sastra dan media pembelajaran didapatkan hasil 95% dan 87% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan. Uji produk menunjukkan bahwa rerata nilai yang diperoleh siswa sudah ketuntasan. Semua hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita fantasi berkearifan nilai lokal Madura berbasis android sudah layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (2012). *Pokoknya Rekayasa Literasi*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19: (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri–Cikarang Barat–Bekasi). *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218.
- Cahyaningrum, F. D., & Setyaningsih, N. H. (2019). Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Konservasi Bagi Peserta Didik SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 56–63.
- Churri, M. A., & Agung, Y. A. A. (2013). Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 803-809.
- Dwisahrah, N., & Djumingin, S. (2021). Hubungan Antara Penggunaan Gawai dengan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMKN 6 Pangkep. *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(3), 147–155.
- Dwiyanti, A. N. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 1(1), 1-4.
- Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini, L., Waluyo, Dewayani, S., Muldian, W., & Roosaria, D. R. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah-Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Faqih, F. I. (2019). Pembentukan Karakter Peserta Didik melalui Sosiodrama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(1), 13–18.
- Febyronita, D., & Giyanto, G. (2017). Survei Tingkat Kemampuan Siswa dalam Mengerjakan Tes Berbentuk Jawaban Singkat (Short Answer Test) Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu (Geografi) Kelas VII di SMP Negeri 1 Mesuji Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Swarnabhumi: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 1(1), 17-23.
- Hefni, M. H. M. (2012). Bhuppa'-Bhâbhu'-Ghuru-Rato (Studi Konstruktivisme-Strukturalis tentang Hierarkhi Kepatuhan dalam Budaya Masyarakat Madura). *Karsa: Journal of Social and Islamic Culture*, 11(1), 12–20.
- Ichsan, M. (2016). Psikologi Pendidikan dan Ilmu Mengajar. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 60–76.
- Ichwan, M., & Hakiky, F. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal Informatika*, 2(2), 13–21.
- Iskandar, D. (2004). Identitas Budaya dalam Komunikasi Antar-Budaya: Kasus Etnik Madura dan Etnik Dayak. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 6(2), 119–140
- Kayati, A. N. (2020). Penguatan Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Media Teks Narasi Bermuatan Kearifan Lokal. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Special Edition: Seminar Nasional Lalonget 1, 1-10.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android



- Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15-20.
- Mahardika, A., & Destiana, H. (2014). Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan Dan Alat Transportasi Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 10(1), 100–110.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95-105.
- Murti, M., Wiyanto, W., & Hartono, H. (2018). Studi Komparasi antara Tes Testlet dan Uraian dalam Mengukur Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gombong. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 32–41.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22–26.
- Nidawati, N. (2013). Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 13–28.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91.
- Nurdiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Nurjanah, N. (2017). Analisis Butir Soal Pilihan Ganda dari Aspek Kebahasaan. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 69–78.
- Putri, B. N. H., & Sodik, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Aplikasi Android Ayo Berfantasi bagi Siswa Kelas VII SMP dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 337–341.
- Rejeki, P. (2016). Efektifitas Gabungan Tes Subjektif dan Tes Objektif dalam Mengevaluasi Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1(3), 74–78.
- Rozaki, A., & Kuasa, M. K. M. (2004). *Kiprah Kiai dan Blater sebagai Rezim Kembar di Madura*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Rustandi, A., Asyiril, A., & Hikma, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021. *Media Bina Ilmiah*, 15(2), 4085–4092.
- Sadik, A. S. (2011). Kearifan Lokal Dalam Sastra Madura dan Aplikasinya Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(1), 87–106.
- Safitri, E., & Sontani, U. T. (2016). Keterampilan mengajar guru dan motivasi belajar siswa sebagai determinan terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 144–153.
- Setyawan, A., Faqih, F. I., & Farihah, I. (n.d.). *Nilai Edukasi dalam Fabel dari Kumpulan Cerita dan Dongeng Terbaik Indonesia sebagai Landasan Pengembangan Fabel Berkearifan Lokal Madura*. Koleksi pribadi.
- Sriwiyana, H., & Akbar, S. (2010). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Suhariyanti, S., Rahmah, S. A., & Nasution, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi WPS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Dongeng



- Bermuatan Bahasa Inggris di Era New Normal. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1), 176–184.
- Sulaiman, J. M. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone terhadap Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19: (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal*, 2(2), 94–106.
- Trismanto, T. (2016). Kalimat Efektif Dalam Berkomunikasi. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 2(1), 33–40.
- Umar, U. (2017). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131–144.
- Utomo, H. B., Suminar, D. R., Hamidah, H., & Yulianto, D. (2019). Motivasi Mengajar Guru Ditinjau dari Kepuasan Kebutuhan Berdasar Determinasi Diri. *Jurnal Psikologi*, 18(1), 69–81.
- Wahyuningsi, E. (2019). Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2), 179–190.
- Wibowo, A., & Gunawan. (2015). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yanti, N., Suhartono, S., & Kurniawan, R. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(1), 72–82.
- Zulela, M. S. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.