

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIORAMA BER CERITA*
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN
SISWA KELAS XI SMAN 1 MOJO KEDIRI**

Iwan Marwan^{1*}, Monica Septya Kartika Candra²

*Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri,
Indonesia¹²*

E-mail : monicaseptya354@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Diorama Bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis cerpen untuk siswa kelas XI di SMAN 1 Mojo Kediri. Penelitian ini berupaya mengembangkan media 3D diorama dengan kolaborasi teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode R&D dengan model pengembangan 4-D yang terdiri dari *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil penilaian dari validator ahli media dan ahli materi meliputi empat aspek yaitu (1) aspek isi diperoleh persentase 86%, (2) aspek tampilan diperoleh persentase 96%, (3) aspek penyajian diperoleh persentase 76%, dan (4) aspek kebahasaan dengan persentase 80%. Hasil uji kelayakan pada peserta didik berdasarkan pengisian angket diperoleh rata-rata 83%. Hasil menulis cerpen PESERTA didik memperoleh skor keseluruhan yaitu 85%. Skor keseluruhan penilaian sebanyak 85% yang dikategorikan layak dan efektif untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen. Penelitian ini menunjukkan pentingnya kolaborasi teknologi dalam media 3D dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti isi, tampilan, penyajian, dan kebahasaan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Cerpen; Diorama; Media Pembelajaran; Pengembangan.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa, kompetensi menulis merupakan salah satu elemen yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai fondasi dalam memahami suatu pengetahuan dalam pembelajaran. Salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mampu menunjang proses tersebut adalah materi cerpen. Menurut Andreanty, dkk. (2024), cerpen dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan moral dan perilaku dalam kehidupan melalui proses membaca dan menulis. Dalam hal ini, cerpen juga memiliki fungsi sebagai sarana peningkatan kompetensi menulis peserta didik khususnya di SMA. Namun, dalam praktiknya, di era digitalisasi saat ini, peserta didik memiliki minat yang rendah dalam membaca maupun menulis berbagai teks salah satunya yaitu menulis teks cerpen (Andreanty et al., 2024). Dalam hal ini media pembelajaran memiliki peran dalam membantu keefektifan proses belajar dan penyampaian pesan atau materi pembelajaran serta membantu membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran (Jannah, 2009).

Media pembelajaran umumnya berfungsi sebagai penjelas pesan atau materi pembelajaran agar tidak verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, serta menumbuhkan motivasi belajar karena adanya interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar (Riyana, 2012). Selain itu, media pembelajaran idealnya menjadi alat yang mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materinya (Hidayat et al., 2025). Untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, guru perlu memilih media pembelajaran yang menyesuaikan gaya belajar dan karakteristik peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran 3D dapat menjadi salah satu media yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI-5 SMAN 1 Mojo, pendidik tidak menggunakan media pembelajaran 3D, melainkan menggunakan buku ajar saja. Selain itu, sebagian besar peserta didik kelas tersebut menunjukkan minat yang rendah dalam menulis teks cerpen untuk pengembangan kreativitas dan imajinasi mereka, sedangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kompetensi menulis merupakan salah satu elemen yang menjadi capaian yaitu mampu menulis gagasan untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif (Kepala Badan Standar, 2022).

Pengembangan media diorama sebagai media pembelajaran 3D dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan minat peserta didik dalam menulis karya-karya kreatif seperti cerpen. Diorama menjadi salah satu media visual tiga dimensi *non projectable* yang dapat diamati langsung dengan indra penglihatan, memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi sehingga memiliki volume (Jannah, 2009). Pengembangan media diorama banyak diteliti oleh beberapa peneliti, yang menunjukkan bahwa media diorama memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan berpikir kritis siswa (Wulandari & Sartika, 2024). Selain itu, penggunaan diorama memberikan siswa pengalaman visual dan sensorik mendalam tentang sejarah, membantu mereka merasakan atmosfer masa lalu dan mengembangkan empati (Wulandari & Sartika, 2024).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan (Suprayogi & Prasetyo, 2020). Namun, di era digital saat ini, media diorama dianggap sebagai media konvensional atau media pembelajaran klasik karena adanya digitalisasi pendidikan, pengembangan media pembelajaran digital lebih banyak diteliti dan digunakan. Sedangkan digitalisasi pendidikan di setiap wilayah memiliki intensitas dan kemampuan digitalisasi yang berbeda-beda, masih terdapat wilayah yang

membatasi penggunaan telepon genggam pada peserta didiknya sehingga media konvensional seperti diorama tetap dibutuhkan menyesuaikan kondisi sekolah.

Mempertimbangkan keefektifan media diorama dalam proses pembelajaran, peneliti berupaya melakukan pengembangan media diorama dengan kolaborasi teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Peneliti mengembangkan media diorama dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menunjang pembelajaran yang tetap relevan di era digitalisasi pada lingkup pendidikan. Sebagai bentuk kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran, kolaborasi teknologi dalam media diorama ini terletak pada modul materi peserta didik mengenai penulisan cerpen yang dikemas dalam bentuk *barcode* di elemen gedung dalam diorama. *Barcode* tersebut akan menuju ke modul yang berisikan materi teks cerpen seperti struktur, unsur intrinsik, dan unsur ekstrinsik. Pemilihan basis *barcode* ini dinilai lebih efektif dan efisien dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai bentuk pembaruan. Karya-karya siswa ditulis dalam dokumen yang telah disediakan di Google Drive. Siswa dapat mengaksesnya dengan mudah melalui *barcode* dan menulis ceritanya pada dokumen yang disediakan. Dengan menggunakan fail dokumen siswa memiliki kebebasan kreativitas dengan efisiensi waktu yang lebih panjang karena penulisan cerpen dilakukan secara digital.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama atau media 3D pada pembelajaran menulis cerpen di SMAN 1 Mojo Kediri. Penelitian ini juga dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berimajinasi, mengembangkan kreativitas mereka dalam menyusun alur cerpen, memahami unsur-unsur cerpen, serta menggunakan tanda baca, huruf kapital, dan ejaan yang tepat saat menulis cerpen. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir cerpen, tetapi juga pada proses kreatif dan pemahaman mendalam siswa terhadap elemen-elemen sastra yang terlibat dalam menulis cerita pendek.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakannya. Dalam lingkup pendidikan, metode ini membantu menjawab berbagai pertanyaan penelitian yang mendasar, berkontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada proses pembelajaran (Rachman et al., 2024). Dalam hal ini, R&D merupakan metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk yang inovatif sehingga dalam prosesnya melibatkan identifikasi kebutuhan, pengembangan, dan validasi produk baru yang memenuhi standar mutu, efisiensi, dan efektivitas melalui metode sistematis dan uji lapangan (Okpatrioka, 2023). Prosedur pelaksanaan penelitian R&D ini

dirancang berdasarkan model siklus pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Diseminasi) (Thiagarajan et al., 1974).

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Mojo Kediri pada kelas XI-5 dengan jumlah peserta didik sebanyak 33. Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah Diorama Bercerita sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang untuk materi menulis teks Cerpen pada jenjang SMA kelas XI. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari angket validasi penilaian kelayakan dan hasil lembar kerja siswa. Pengumpulan data melalui angket dilakukan dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden pada tahap studi lapangan dan uji coba media. Pada tahap studi lapangan, angket analisis kelayakan disebarakan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi pembelajaran menulis teks cerpen di SMAN 1 Mojo.

Media pembelajaran ini diuji melalui penilaian oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian oleh validator dengan menggunakan lembar validasi berupa angket. Selain diberikan kepada validator, peneliti juga menyebarkan angket untuk peserta didik mengenai tanggapan mereka terhadap media pembelajaran Diorama Bercerita. Berikut ini kategori penilaian dalam skala likert yang digunakan peneliti.

Tabel 1. Skala Likert

Skala	Kategori Kesesuaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat tidak baik

(Sugiyono, 2017)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase validasi

$\sum X$: Jumlah skor

$\sum Xi$: Jumlah skor maksimal

Setelah hasil persentase dihitung, tingkat kelayakan media dan adanya revisi dapat

diketahui dengan memperhatikan skala atau kriteria persentase berikut.

Tabel 1. Tabel Kriteria Kelayakan

Persentase skor	Kategori kelayakan
90 % - 100%	Sangat layak
75% - 89%	Layak
65% - 74%	Cukup layak
55% - 64%	Kurang layak
<54%	Tidak layak

(Arikunto, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Media Diorama Bercerita

Media pembelajaran diorama dideskripsikan berdasarkan empat komponen penting yaitu isi, tampilan, sajian, dan bahasa. Komponen pertama, yaitu isi, media pembelajaran Diorama Bercerita digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia elemen menulis pada materi menulis cerpen kelas XI. Media ini berisi visualisasi peristiwa sosial yang terjadi di lingkungan pendidikan dan masyarakat yang menjadi rekomendasi konflik cerita yang akan dibuat oleh peserta didik. Media pembelajaran diorama dideskripsikan berdasarkan empat komponen penting yaitu isi, tampilan, sajian, dan bahasa. Komponen pertama, yaitu isi, media pembelajaran Diorama Bercerita digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia elemen menulis pada materi menulis cerpen kelas XI. Media ini berisi visualisasi peristiwa sosial yang terjadi di lingkungan pendidikan dan masyarakat yang menjadi rekomendasi konflik cerita yang akan dibuat oleh peserta didik.

Komponen kedua, yaitu tampilan, tampilan dalam Diorama Bercerita memvisualisasikan konflik sosial yang ada di lingkungan pendidikan seperti *bullying* dan demonstrasi, serta di lingkungan masyarakat yaitu pencurian. Peristiwa *bullying* divisualisasikan seorang anak yang ditodong oleh kedua temannya di sebuah tempat bernama rumah literasi. Peristiwa demonstrasi divisualisasikan para mahasiswa yang sedang melakukan aksi demonstrasi yang berlatar di kampusnya yaitu fakultas Ilmu Budaya. Sedangkan peristiwa pencurian dilakukan oleh seseorang di toko kelontong. Alas diorama menggunakan dua lapis tripleks berukuran 50 cm x 40 cm. Ornamen bangunan dibuat menggunakan PVC *Board* dengan gedung kampus 30 cm x 15 cm x 15 cm, rumah literasi berukuran 15 cm x 10 cm x 8 cm, dan toko kelontong dengan ukuran 10 cm x 8 cm x 12 cm. Ornamen orang-orangan dibuat menggunakan kabel yang dipotong-potong hingga menyerupai tubuh manusia.

Komponen ketiga, yaitu sajian, media Diorama Bercerita disajikan dengan

menjelaskan terlebih dahulu pada peserta didik terkait setiap elemen yang terdapat dalam diorama, kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengakses modul dengan cara memindai *barcode* yang telah disediakan pada gedung kampus. *Barcode* pada logo depan kampus yang sejajar dengan tulisan “Fakultas Ilmu Budaya” berisikan modul atau materi ajar, sedangkan *barcode* pada logo gedung utama mengarah pada Google Drive yang berisikan fail dokumen untuk menulis cerpen dan kolom pengumpulan cerpen. Komponen yang keempat yaitu bahasa. Dalam penggunaan media pembelajaran Diorama Bercerita tata olah bahasa terletak pada modul atau materi teks cerpen dalam *barcode*.



Gambar 1. Gambar Media Diorama Bercerita

Uji Kelayakan Media “Diorama Bercerita”

Tahap uji kelayakan media dilakukan pada dua validator atau ahli dibidangnya yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Penilaian dilakukan berdasarkan pada empat aspek penilaian yaitu aspek isi, aspek tampilan, aspek penyajian, dan aspek bahasa.

Hasil Uji Kelayakan Aspek Isi

Hasil penilaian dari rata-rata skor yang diperoleh pada uji validator ahli media dan ahli materi meliputi (1) kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran diperoleh 85%, (2) kelengkapan materi diperoleh 80%, (3) kesesuaian media dengan lingkungan sekitar diperoleh 80%, (4) kesesuaian ilustrasi media diperoleh 100%. Berdasarkan empat indikator tersebut, persentase rata-rata yang diperoleh pada aspek isi yaitu 86%. Dalam hal ini, uji kelayakan aspek isi dikategorikan pada kriteria Layak. Penilaian aspek isi dengan kriteria skor tersebut menunjukkan bahwa media Diorama Bercerita berdasarkan aspek isi layak diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, khususnya pada materi menulis cerpen. Beberapa revisi yang disarankan oleh validator ahli di antaranya (1) kesesuaian ilustrasi media diperluas untuk visualisasi lingkup sekolah saja. (2) Menambahkan peristiwa positif yang memvisualisasikan nilai-nilai sosial, tidak hanya konflik-konflik yang menyajikan peristiwa negatif. Media Diorama Bercerita memvisualisasikan konflik sosial yang ada di lingkungan peserta didik seperti *bullying* di lingkungan sekolah, demonstrasi di lingkungan kampus, dan pencurian di lingkungan masyarakat. Pemilihan konflik *bullying* bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran peserta didik pada isu *bullying* yang menjadi

permasalahan krusial di dunia pendidikan saat ini. Remaja yang sudah duduk di bangku SLTP atau SLTA menghabiskan sekitar 7 jam sehari di sekolah, yang berarti hampir sepertiga dari waktu setiap harinya sehingga pengaruh sekolah terhadap perkembangan jiwa siswa sangat besar (Setiyanawati, 2023).

Hasil Uji Kelayakan Aspek Tampilan

Hasil persentase dari rata-rata penilaian empat indikator berikut di antaranya (1) kreativitas dalam media pembelajaran diperoleh 100%, (2) visualisasi desain media pembelajaran diperoleh 100%, (3) komposisi warna pada media diperoleh 100%, (4) kemenarikan grafis pada media diperoleh 85%. Keseluruhan persentase tersebut memperoleh rata-rata 96% yang dikategorikan pada kriteria Layak. Berdasarkan hasil uji validator tersebut aspek, tampilan media Diorama Bercerita dikategorikan pada kriteria Sangat Layak dan dapat diimplementasikan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Kemenarikan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Kristanto, 2016). Dalam hal ini, media Diorama Bercerita dibuat dengan visualisasi yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan rasa senang dalam proses pembelajaran sehingga mendorong kreativitas peserta didik untuk menulis cerpen yang imajinatif. Dengan demikian, media 3D dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk berpikir dan menyelidiki permasalahan yang disajikan dalam pembelajaran (Sari et al., 2019).

Hasil Uji Kelayakan Aspek Penyajian

Hasil persentase dari rata-rata penilaian aspek tersebut di antaranya (1) kemudahan media dalam praktik pembelajaran diperoleh 80%, (2) keamanan media diperoleh 60%, (3) keefektifan media diperoleh 80%, (4) kejelasan materi diperoleh 85%. Berdasarkan empat indikator tersebut, persentase rata-rata yang diperoleh pada aspek isi yaitu 76% dengan kategori Layak dengan adanya beberapa revisi. Uji validator dari kedua ahli memberikan saran untuk perbaikan dan peningkatan beberapa elemen penyajian media pada indikator keamanan media dengan perolehan skor terkecil. Saran-saran tersebut di antaranya (1) memberikan kemasan atau tempat penyimpanan yang memadai dan menjamin keawetan media pembelajaran, (2) menggunakan metode diskusi dalam lingkup atau kelompok kecil, lingkup kelompok yang terlalu banyak anggota tidak memberikan akses berpikir kreatif yang lebih luas karena hanya dipikirkan oleh sedikit peserta didik, (3) visualisasi media dibentuk dengan skala lebih kecil sehingga dapat menampung lebih banyak peristiwa, elemen dalam diorama terutama bangunan gedung kampus dinilai terlalu besar dan terlalu tinggi sehingga dapat menyulitkan pengemasan, dan (4) memberikan alat pegangan pada alas media untuk memudahkan mengangkat media. Pada praktik pembuatan cerpen, peserta didik dibagi dalam 4 kelompok di mana masing-masing kelompok terdiri dari 8 hingga 9 peserta didik. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode diskusi dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media Diorama Bercerita. Metode diskusi melibatkan peserta didik

secara langsung dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan tingkat tinggi, serta mengembangkan kompetensi sosial dan sikap demokratis (Khotimah et al., 2023). Penggunaan metode diskusi kelompok juga efektif untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan menulis peserta didik (Sumarni, 2024).

Hasil Uji Kelayakan Aspek Bahasa

Penilaian terhadap validator yang memuat aspek kebahasaan meliputi empat aspek yaitu ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat, bahasa yang komunikatif, dan pemahaman terhadap informasi. Bahasa yang komunikatif merupakan penyampaian bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pendengar (Sagala & Naibaho, 2023). Dalam hal ini, bahasa yang komunikatif memiliki fungsi heuristik yaitu fungsi bahasa untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan tertentu. Persentase dari hasil penilaian aspek tersebut di antaranya (1) ketepatan struktur kalimat diperoleh 80%, (2) keefektifan kalimat diperoleh 80%, (3) bahasa yang komunikatif diperoleh 80%, (4) pemahaman terhadap informasi diperoleh 80%. Berdasarkan persentase tersebut, rata-rata yang diperoleh dari penilaian uji kelayakan aspek bahasa yaitu 80% dengan kategori kelayakan pada kriteria Layak.

Hasil Uji Coba Lapangan

Hasil Uji Kelayakan pada Peserta Didik

Pada uji kelayakan media untuk peserta didik, peneliti membagikan kuesioner berupa angket yang harus diisi oleh peserta didik. Angket dibagikan saat peserta didik selesai mengerjakan penugasan berupa menulis cerpen menggunakan media Diorama Bercerita. Penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran meliputi empat aspek yaitu kesesuaian media, kemenarikan media, tampilan media, dan efektivitas media. Rata-rata persentase skor yang diperoleh masing-masing aspek yaitu (1) kesesuaian media diperoleh 82%, (2) kemenarikan media diperoleh 85%, (3) tampilan media diperoleh 83%, (4) efektivitas media diperoleh 80%. Berdasarkan penilaian keseluruhan, rata-rata persentase yang diperoleh yaitu 83%. Persentase tersebut dikategorikan layak dengan beberapa revisi berupa komentar yang diberikan oleh peserta didik saat pengisian angket. Saran-saran tersebut di antaranya (1) memberikan pegangan pada alas media agar peserta didik lebih mudah mengangkatnya dan membawanya. (2) ornamen orang-orangan dibuat dengan karakter yang lebih menarik dan lebih nyata. (3) menggunakan intonasi dan artikulasi yang lebih jelas saat menyampaikan materi pada peserta didik

Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 1. Hasil Menulis Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Σx	Σxi	Persentase
1.	Kelengkapan Struktur Teks	17	20	85%
2.	Kejelasan Unsur Intrinsik	17	20	85%
3.	Kebahasaan / penulisan	18	20	90%
4.	Kemenarikan cerita	17	20	85%
5.	Keterkaitan dengan nilai sosial	16	20	80%
	Total	85	100	

Selain penilaian terhadap angket peserta didik, penilaian juga dilakukan pada hasil belajar peserta didik saat menulis cerpen. Aspek yang menjadi penilaian hasil menulis peserta didik yaitu kelengkapan struktur teks, kejelasan unsur intrinsik, kebahasaan, kemenarikan cerita, dan kreativitas alur cerita. Berdasarkan aspek tersebut persentase yang diperoleh yaitu (1) kelengkapan struktur teks diperoleh 85%, (2) kejelasan unsur intrinsik diperoleh 85%, (3) kebahasaan diperoleh 90%, (4) kreativitas alur cerita diperoleh 80%. Rata-rata persentase secara keseluruhan yaitu 85% yang dikategorikan Layak. Dengan demikian, media Diorama Bercerita secara keseluruhan penilaian layak diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berjudul Diorama Bercerita. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran Diorama Bercerita memperoleh skor akhir secara keseluruhan penilaian sebanyak 85% yang dikategorikan layak dan efektif untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen. Hasil uji lapangan pada peserta didik berdasarkan empat aspek (1) kesesuaian media diperoleh 82%, (2) kemenarikan media diperoleh 85%, (3) tampilan media diperoleh 83%, (4) efektivitas media diperoleh 80%. Penilaian media juga dilakukan berdasarkan hasil menulis cerpen peserta didik yang meliputi empat aspek yaitu (1) kelengkapan struktur teks diperoleh 85%, (2) kejelasan unsur intrinsik diperoleh 85%, (3) kebahasaan diperoleh 90%, (4) kreativitas alur cerita diperoleh 80%. Rata-rata persentase hasil menulis peserta didik tersebut memperoleh skor keseluruhan yaitu 83%. Hasil penilaian dari validator ahli media dan materi pada empat aspek meliputi (1) aspek isi diperoleh persentase 86%, (2) aspek tampilan diperoleh persentase 96%, (3) aspek penyajian diperoleh persentase 76%, (4) aspek kebahasaan dengan persentase 80%. Penelitian ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan berbagai aspek seperti isi, tampilan, penyajian, dan kebahasaan dalam merancang media yang efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Andreanty, V., Harjono, H., & Priyanto. (2024). Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 10(3). <https://www.e-journal.my.id/onoma/article/view/4016/2633>.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Hidayat, R., Parisu, C., Husain, I., & Saputra, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1043–1048. <https://irje.org/irje/article/view/2079>.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Antasari Press.
- Kepala Badan Standar, K. dan A. P. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Khotimah, C., Masduki, L., & Sutopo. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Materi Turunan Fungsi Aljabar dengan Metode Diskusi. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru XV*, 15(1).
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, A., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (B. Ismaya, Ed.; 1st ed.). CV Saba Jaya Publisher.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Kementerian Agama RI.
- Sagala, D., & Naibaho, D. (2023). Mampu Menggunakan Bahasa yang Komunikatif. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. UIN Sunan Gunung Djati.
- Setiyanawati, T. (2023). Perilaku Bullying Siswa Sekolah Menengah Atas di Lingkungan Sekolah. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3(5). <https://www.bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/6754/5195>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarni. (2024). Diskusi Kelompok Bernilai: Kunci Keaktifan dan Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Siswa VII SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1218–1222. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1097>.
- Suprayogi, M. B., & Prasetya, S. P. (2020). Pengembangan Media Diorama Geografi Pada Materi Penginderaan Jauh Kelas X untuk SMA/MA. *Swara Bhumi*, 5(9), 1-8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/31991>.

- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Institution Spons Agency Pus Date Grant Note Available Prom Ears Price Descriptors Abstract Exceptional Children: A Sourcebook*. The Center for Innovation in Teaching the Handicapped (CITH).
- Wulandari, S., & Sartika, L. (2024). Pemanfaatan Media Diorama untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Medan. *Education & Learning*, 4(1).