

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Keterampilan Menulis Cerita Fiksi**

###### **a. Pengertian Keterampilan**

Keterampilan dapat diartikan sebagai potensi jiwa yang dimiliki oleh seseorang dikaitkan dengan proses pengalaman (Dwi Pratiwi et al., 2016). Keterampilan yakni keahlian yang dimiliki oleh seseorang sebagai tingkatan kemahiran dalam mengerjakan tugas. Keterampilan yakni potensi manusia yang dipengaruhi oleh lingkungan dan situasi. Tahapan pembelajaran yang baik akan meningkatkan potensi yang dimiliki oleh manusia dan dapat berkembang secara maksimal (Oktaviani et al., 2018).

Keterampilan menulis adalah upaya seseorang untuk menyampaikan ide dan perasaan mereka melalui bahasa yang ditulis. Menulis, menurut Suhendar, adalah kemampuan yang paling menantang jika dibandingkan dengan kemampuan menyimak, membaca, dan berbicara (Diana, 2018:22). Keterampilan, menurut Abdulrahman & Mirnawati, (2020) dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu yang dapat ditingkatkan melalui proses belajar. Salah satu hal yang paling efektif adalah membangun keterampilan menulis pada usia sekolah dasar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dapat disintesis bahwa keterampilan adalah potensi atau kemampuan dasar seseorang yang didapatkan melalui tahapan pembelajaran dan pengalaman untuk mengerjakan atau melakukan sesuatu dengan cermat dan efektif agar tujuan dapat tercapai. Kemampuan tersebut dapat dilatih dan ditingkatkan secara maksimal agar sesuatu yang dihasilkan lebih bernilai.

#### **b. Pengertian Menulis**

Seperti yang dinyatakan oleh Mardiyah, (2016), menulis adalah aktivitas berbahasa yang sangat penting dalam pendidikan dan pengajaran. Menulis adalah proses menuangkan konsep, gagasan, pikiran, perasaan, dan pengalaman dalam bentuk kalimat yang logis secara sadar dan terarah ke dalam tulisan. Menulis adalah suatu cara mengomunikasikan perasaan (emosi), ide, pengalaman dan memberikan ruang kepada peserta didik agar dapat mengembangkan keaktifan melalui tulisan (Widodo et al., 2016).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disintesis bahwa menulis adalah suatu kegiatan atau aktivitas seseorang untuk menuangkan ide, gagasan, dan pikirannya dalam bentuk tulisan dengan menggunakan lambang atau simbol secara terarah dan sistematis dengan tujuan untuk menyampaikan informasi ke pihak lain. Menulis yakni suatu kegiatan dalam proses belajar dan sebagai dasar keterampilan peserta didik dalam pendidikan.

### c. Tujuan Menulis

Tujuan menulis adalah untuk mengomunikasikan pikiran, gagasan dan perasaan penulis kepada orang lain melalui bentuk tulisan yang memperhatikan penggunaan unsur kebahasaan. Selain itu, tujuan menulis adalah untuk mengungkapkan ide dan perasaan agar orang lain dapat memahami maksud dan perasaan penulis. Menulis dijadikan sarana untuk pemunculan ide baru serta melatih kemampuan seseorang dalam mengemukakan informasi, konsep, dan ide secara aktif dan objektif. Menulis juga untuk berkomunikasi menyampaikan gagasan dari penulis kepada pembaca secara tidak langsung. Tujuan dari menulis yakni: (1) menyampaikan pikiran dan gagasan, (2) komunikasi antar penulis dan pembaca, (3) mengekspresikan perasaan, (4) menginformasikan sesuatu (Mahmud, 2019; Mardiyah, 2016).

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca serta sebagai sarana komunikasi untuk mengekspresikan perasaan, ide, dan gagasan penulis. Tujuan lain dari menulis adalah sebagai berikut: (1) untuk memberikan informasi; (2) untuk mendidik; dan (3) untuk menghibur. Menulis juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan pendidikan. Informasi yang ditulis dapat berupa fakta, kejadian, pendapat, imajinasi, atau pandangan penulis.

#### **d. Manfaat Menulis**

Menulis memiliki manfaat sebagai metode berpikir kreatif yang dapat memperluas wawasan, memberikan inspirasi, berdakwah, menghibur, dan bahkan aktualisasi diri. Menulis yakni salah satu kegiatan gerakan literasi sekolah yang diadakan oleh pemerintah. Kegiatan menulis memberikan manfaat bagi seseorang yakni: (1) meningkatkan kreativitas diri, (2) sebagai sarana pemunculan dan pengembangan ide, (3) mendorong kemampuan peserta didik untuk mendapatkan informasi melalui berbagai cara (Dwi Pratiwi et al., 2016). Mahmud, (2019) mengatakan kegiatan menulis pasti dilibatkan dalam tahapan pembelajaran. Manfaat yang didapatkan dalam kegiatan menulis antara lain: (1) sarana mengemukakan gagasan dan perasaan, (2) mengembangkan cara berpikir kreatif, (3) meningkatkan kemampuan berbahasa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disintesis bahwa menulis tidak hanya menuangkan pikiran dalam bentuk kalimat atau tulisan. Menulis yakni aktivitas yang dilakukan oleh penulis untuk memberikan informasi kepada pembaca dalam bentuk catatan. Manfaat menulis di antaranya: sarana mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, perasaan dan pengalaman, meningkatkan daya pikir dan meningkatkan kreativitas dan kosa kata.

#### **e. Pengertian Cerita Fiksi**

Menulis cerita fiksi adalah proses menciptakan sesuatu dari imajinasi, mirip dengan penciptaan dari ketiadaan. Dalam fiksi, penulis membuat dunia alternatif dan menyajikan pandangan berbeda tentang kehidupan. Cerita ini tidak menggambarkan kejadian nyata, melainkan apa yang dibayangkan atau diimajinasikan. Fiksi adalah tulisan berbentuk prosa yang berisi cerita hasil imajinasi dan mengandung unsur-unsur cerita yang dibuat atau direka (Aghittara, 2016; Atmojo, 2020).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disintesis bahwa Menulis cerita fiksi adalah proses menciptakan dunia dan cerita dari imajinasi, yang tidak menggambarkan kejadian nyata tetapi berdasarkan khayalan. Fiksi berbentuk prosa dan mengandung unsur-unsur cerita rekaan yang menyajikan pandangan alternatif tentang kehidupan.

#### **f. Langkah-langkah Menulis Cerita Fiksi**

Menurut Dalman (2012: 86), langkah-langkah dalam menulis adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema, topik, dan judul. Tema adalah inti dari masalah atau pokok pembahasan yang mendasari sebuah tulisan, sementara topik merupakan aspek khusus dari tema yang dikembangkan lebih lanjut. Judul adalah nama atau kepala dari tulisan. Dengan demikian, tema bersifat lebih umum, sedangkan topik lebih spesifik.

- 2) Mengumpulkan bahan sebagai persiapan yang digunakan dalam menulis.
- 3) Menyeleksi bahan ajar atau media pembelajaran yang relevan dengan tema. Proses ini meliputi pencatatan hal-hal penting, membaca literatur yang mendukung, serta berdiskusi atau berpartisipasi dalam kegiatan ilmiah.
- 4) Membuat kerangka tulisan, yang melibatkan penguraian topik menjadi beberapa sub masalah yang lebih fokus. Langkah-langkah dalam menyusun kerangka yaitu mencatat ide-ide, mengatur urutan ide, memeriksa kembali susunan bab dan sub bab, dan menyusun kerangka secara keseluruhan.
- 5) Mengembangkan kerangka tulisan dengan materi yang telah dikuasai.

Sementara itu, menurut Zulela (2013: 74), dalam menulis cerita fiksi, siswa perlu mengikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Menentukan tema, yaitu pesan yang mendasari seluruh isi cerita.
- 2) Menentukan tokoh dalam cerita.
- 3) Menyusun draf plot atau alur cerita, mulai dari awal, klimaks, hingga akhir cerita, yang disesuaikan dengan tema yang dipilih.
- 4) Memilih gaya bahasa yang sesuai.
- 5) Mengembangkan cerita dengan deskripsi yang sesuai dengan isi dan jenis cerita yang ditulis.

6) Meminta masukan dari siswa lain untuk perbaikan cerita

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dapat disintesis bahwa langkah-langkah dalam menulis cerita fiksi meliputi yaitu menentukan tema, membuat kerangka, menyusun, dan meminta masukan dari pembaca.

**g. Unsur Cerita Fiksi**

Burhan Nurgiyantoro (dalam Aghittara, 2016) menyatakan bahwa unsur-unsur cerita fiksi dapat dibagi menjadi unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan suatu unsur yang membentuk cerita itu sendiri, seperti tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan lainnya. Unsur ekstrinsik adalah elemen-elemen di luar cerita yang mempengaruhi perkembangan cerita, seperti ideologi pengarang, pandangan hidup, serta kondisi sosial dan budaya masyarakat yang menjadi latar cerita.

Unsur pembentuk fiksi meliputi tema, dan sarana cerita. Fakta cerita mencakup tokoh, plot, dan latar, sedangkan sarana cerita meliputi hal-hal yang digunakan pengarang untuk menyusun detail cerita, seperti judul dan sudut pandang.

- 1) Tema adalah ide utama yang mendasari cerita dan dapat disampaikan secara eksplisit melalui judul atau implisit melalui dialog dan peristiwa dalam cerita.
- 2) Tokoh adalah karakter yang menjalankan peristiwa, terdiri dari tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh dapat dibedakan

menjadi tokoh sederhana (stereotip) dan tokoh kompleks yang lebih realistis.

- 3) Alur adalah rangkaian peristiwa yang saling berhubungan sebab akibat. Alur bisa bersifat progresif (maju), regresif (mundur), atau menggunakan teknik flashback dan backtracking.
- 4) Latar adalah tempat, waktu, atau lingkungan di mana peristiwa terjadi, yang meliputi lokasi geografis, pekerjaan tokoh, waktu peristiwa, serta lingkungan moral dan sosial tokoh. Latar tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang, tetapi juga membangun suasana dan mendukung elemen cerita lainnya.
- 5) Sudut pandang adalah cara pengarang memilih siapa yang bercerita dalam cerita. Ada empat macam sudut pandang: sudut pandang orang pertama pusat (tokoh utama), orang pertama perifer (tokoh tambahan), orang ketiga, dan orang ketiga terbatas.

Selain itu, Suparno dan Yunus (Dalman, 2012: 108) menambahkan bahwa unsur lain dalam cerita fiksi meliputi amanat, yaitu pesan moral yang ingin disampaikan pengarang. Amanat bisa disampaikan secara tersurat atau tersirat melalui tingkah laku tokoh atau nasihat yang diberikan pengarang.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dapat disintesis bahwa Unsur cerita fiksi terbagi menjadi unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi elemen-elemen

yang membentuk cerita itu sendiri, seperti tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Tema adalah ide utama cerita, tokoh merupakan karakter yang menjalankan peristiwa, alur adalah rangkaian kejadian yang saling berkaitan, latar mencakup tempat dan waktu, sudut pandang menentukan siapa yang bercerita, dan amanat adalah pesan moral yang disampaikan pengarang. Sementara itu, unsur ekstrinsik adalah faktor-faktor luar yang memengaruhi cerita, seperti ideologi pengarang dan kondisi sosial budaya.

#### **h. Keterampilan Menulis Cerita Fiksi**

Keterampilan menulis merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh setiap individu sebagai landasan untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkannya di masa depan. Hal ini menjadi sangat penting karena melalui tulisan seseorang dapat menyampaikan pesan atau pemikiran yang ingin disampaikan sehingga orang lain mengerti apa yang dimaksud.

Menurut Hidayat menulis cerita fiksi merupakan perpaduan antara imajinasi dan pengetahuan yang disajikan dalam bentuk sebuah tulisan. Menulis cerita fiksi juga dapat dilakukan dengan menggali berbagai objek ataupun topik yang berasal dari peristiwa, latar, tokoh, konflik, yang digali dari peristiwa atau pun pengalaman peserta didik (Liyawindari et al., 2023).

Keterampilan menulis cerita fiksi dapat merangsang kerja otak secara lebih, mengasah kreativitas, dan melatih motorik halus. Sehingga kemampuan menulis fiksi harus ditingkatkan. Upaya meningkatkan keterampilan fiksi akan sulit dicapai bila suatu model pembelajaran hanya berpusat pada guru saja. Maka dibutuhkan metode khusus yang bisa meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis, khususnya menulis cerita fiksi (Dewi et al., 2019).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dapat disintesis bahwa Keterampilan menulis merupakan hal yang dibutuhkan setiap individu. Dengan adanya kegiatan menulis cerita fiksi, diharapkan dapat merangsang kinerja otak siswa karena menulis cerita fiksi dapat mengasah kreativitas dan memadukannya dengan imajinasi dan pengetahuan yang dimiliki.

## **2. Hakikat Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media**

Salah satu komponen pembelajaran adalah media, yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian pelajaran. Menurut Gegne, media adalah berbagai jenis komponen pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar (Sapriyah, 2019). Media adalah alat fisik dan non-fisik yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Media adalah teknologi yang memungkinkan pesan dikirim dari pengirim ke

penerima dalam bentuk visual, audio, atau audio visual. Ini biasanya digunakan dalam proses pembelajaran (Darihastining et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen pembelajaran berteknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator (guru) ke komunikan (siswa) dalam bentuk audio, visual, dan audio visual. Proses pembelajaran dengan media ini dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah kepada siswa, sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar. Kegiatan belajar menjadi menarik dan efektif dengan bantuan media pembelajaran.

#### **b. Media Audio Visual**

Hamdani (Pujiah & Widiasih, 2020) menjelaskan bahwa media audio visual adalah gabungan elemen dengar dan visual, atau dengar dan pandang, untuk membuat penyajian bahan ajar semakin lengkap dan optimal. Media audio visual adalah alat pembelajaran yang bagus untuk guru untuk membuat siswa tertarik untuk belajar. Media audio visual dapat menyampaikan informasi dalam bentuk gambar dan suara yang dapat didengar secara bersamaan (Darihastining et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesis bahwa media audio visual ialah media berupa bahan dan seperangkat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi

dengan mengkombinasikan unsur audio dan visual dalam waktu yang bersamaan agar mudah dipahami.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memfasilitasi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Pendidikan tidak lagi bergantung pada pendekatan tradisional, seperti ketika guru hanya menggunakan metode tutur atau diskusi, yang seringkali membuat anak jenuh. Dengan menggunakan media, proses pembelajaran dapat menjadi kreatif, dan inovatif.

### **c. Jenis-Jenis Media Audio Visual**

Purwono menyatakan bahwa media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya. Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu:

- 1) Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkaian suara, dan cetak suara.
- 2) Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan komputer. (Purwono, 2018).

Reddy (Kurniawan, 2016, 184) media audio visual terdiri dari kegunaan perangkat interaksional seperti televisi, grafik, film

proyektor, model, karyawisata, dll. Media audio visual terdiri dari beberapa jenis diantaranya yaitu televisi, film, komputer, dan videodisk. Televisi merupakan media audio visual yang dapat menampilkan luaran gambar bersuara. Film merupakan media gambar bersuara yang biasanya diputar pada gedung bioskop. Komputer merupakan perangkat yang dapat digunakan untuk menampilkan luaran statis maupun dinamis yang diprogram terlebih dahulu. Videodisk merupakan perangkat berteknologi laser yang dapat menampilkan gambar dan suara dengan jelas serta penyelenggaraannya tidak terikat (Setiyawan, 2017).

Jenis media audio visual berdasarkan pernyataan Nuraini (2018) yaitu; media audio visual murni meliputi : film bersuara, video, televisi, sedangkan media audio visual tidak murni meliputi slide tape, dan sound slide. Jenis media audio visual menurut Haryoko dapat dibagi menjadi dua yaitu media audio visual diam dan audio visual gerak. Jenis media audio visual diam berupa film bingkai suara (*sound slide*) dan cetak suara, sedangkan jenis media audio visual gerak berupa film suara dan video *cassette* (Rohmaniyah, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesis bahwa jenis media audio visual yaitu film, video *cassatte*, videodisk, MP4 yang ditampilkan melalui perangkat interaksional seperti layar monitor, LCD proyektor, televisi, computer dan ponsel.

#### **d. Manfaat Media Audio Visual**

Azhar (2017; 7) memaparkan bahwa media pengajaran khususnya audio visual berfungsi untuk memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Arief Sadiman (Susanto & Akmal, 2019, 18) yaitu: (1) memperjelas penyampaian pesan oleh pengajar yang kurang verbal, (2) menampilkan objek pembelajaran yang terbatas ruang, waktu, dan ukuran dalam bentuk lain agar terlihat konkret, (3) membuat suasana belajar yang menarik perhatian, (4) peserta didik menjadi aktif dan memperoleh rangsangan serta pengalaman. Aqib dan Risman (Kuraesin, Rahman, Sujana, et al., 2019, 1772) menjelaskan manfaat media audio visual yaitu: (1) lebih jelas dan menarik, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan, (3) meningkatkan kualitas hasil belajar, (4) memberi pengalaman langsung kepada peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal (Sholehah, 2021; 18). Susanti & zulfiana (2022; 5) juga menyatakan manfaat media audio visual yaitu: (1) mempermudah penyampaian dan menerima informasi/pesan, (2) mendorong keingintahuan seseorang terhadap informasi yang sudah dipelajari, (3) dapat mengekalkan

pengertian, informasi dan pesan yang didapat seseorang, (4) media audio visual banyak berkembang di lapisan masyarakat dan sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesis bahwa manfaat media audio visual pada proses pembelajaran adalah membuat suasana belajar yang menarik perhatian peserta didik, mempermudah dan memperjelas penyampaian materi oleh pengajar. Peserta didik juga dapat memahami informasi yang diperoleh serta aktif memperoleh rangsangan dan pengalaman belajar. Media audio-visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar dan tingkat pemahaman peserta didik akan lebih tinggi.

#### **e. Kriteria Penilaian Media**

Aspek penilaian media meliputi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek instructional design (desain pembelajaran) dan aspek komunikasi visual (Supriyadi, 2012). Aspek desain pembelajaran, antara lain: (1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik); (2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum; (3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran; (4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran; (5) Kontekstualitas dan aktualitas; (6) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar; (7) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran; (8) Kedalaman materi; (9) Kemudahan untuk dipahami; (10) Sistematis, runtut, alur logika jelas; (11) Kejelasan

uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan, (12) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran; (13) Ketepatan alat evaluasi; dan (14) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. (Priyono, 2012).

Falahudin, (2014) menyatakan secara umum kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: (1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar; (2) Media hendaknya familiar dengan karakteristik peserta didik atau pendidik.; (3) Memahami kelebihan dan kelemahan media yang dipilih; (4) Ketersediaan waktu yang efektif; (5) Biaya yang meliputi biaya untuk membuat, membeli atau menyewa media. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Aspek materi yang akan dijadikan dasar sebagai penilaian produk media pembelajaran antara lain: kebenaran isi materi, kejelasan uraian materi, kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta didik, konsistensi penyajian, penggunaan bahasa, kebenaran gambar, dan kebenaran animasi. (Firdaus, 2017; 21).

Wahyuni memaparkan kriteria pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut : efisien, relevan serta produktif. Pendidik harus mempersiapkan komponen dalam kegiatan belajar, salah satunya yaitu media. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kriteria

pemilihan media yaitu; kesesuaian, tingkat kesulitan, biaya, ketersediaan, kualitas teknis. (Wahyuni, 2018). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria penilaian media pembelajaran yaitu; kemudahan penggunaan, kemampuan guru, ketersediaan, relevansi, dan kebermanfaatan.

### 3. Buku Digital

Buku digital atau *e-book* merupakan bentuk evolusi dari buku cetak ke format elektronik yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, maupun ponsel pintar. Menurut Darmawan (2020), buku digital adalah bahan ajar atau sumber belajar dalam format elektronik yang menyajikan informasi melalui teks, gambar, audio, bahkan video untuk mendukung pembelajaran. Buku digital dirancang agar mudah dibaca, diakses kapan saja, dan dapat dilengkapi dengan fitur interaktif.

★ Buku digital atau *e-book* merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menunjang proses belajar. Buku digital didefinisikan sebagai bahan ajar dalam bentuk elektronik yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau ponsel pintar. Berbeda dengan buku cetak, buku digital biasanya dilengkapi dengan fitur multimedia seperti audio, video, animasi, serta tautan interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Kemudahan akses dan portabilitas

menjadikan buku digital sebagai solusi praktis dalam pembelajaran modern.

Dalam pembelajaran, buku digital memiliki beberapa manfaat penting, antara lain meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik, memperkaya pemahaman konsep melalui multimedia, serta memungkinkan siswa belajar secara fleksibel dan mandiri. Buku digital juga sangat relevan dalam penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi. Guru dapat menyesuaikan konten buku digital sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan personal.

#### **4. Android**

Menurut Andi (dalam Azis et al., 2020) android merupakan sebuah sistem operasi yang terdapat pada perangkat mobile berbasis linux yang didalamnya mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android juga menyediakan platform terbuka bagi para pengembang agar mereka dapat menciptakan aplikasi sendiri .

Android adalah sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari karnel linux serta perangkat sumber terbuka lainnya. Android dirancang untuk perangkat seluler terutama layar sentuh seperti smartphone dan tablet. Android sendiri dikembangkan oleh Open Handset Alliance yang disponsori secara komersial oleh

Google dan diluncurkan pertama kali pada bulan September 2008 (Ditha et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa android dalam sebuah sistem yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan tablet yang berbasis pada linux yang didalamnya mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi.

## **5. Media Pembelajaran Berbasis Android**

Media pembelajaran merupakan sarana dalam lingkup belajar untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan dan isi dari materi yang sedang diajarkan serta menarik minat siswa untuk belajar. Seiring dengan majunya teknologi saat ini, media pembelajaran pun ikut mengalami perubahan. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi modern, proses pembelajaran dapat tercipta. Salah satunya media pembelajaran berbasis android. Android sendiri merupakan platform seluler modern yang dibangun di Linux yang dilengkapi dengan middleware, sistem operasi, dan aplikasi (Ruswan et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis android sudah terkenal dan populer dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran android memanfaatkan sistem mobile pada smartphone dan dapat meningkatkan kemauan dan ketertarikan siswa pada materi pembelajaran yang disajikan. Sudah terbukti bahwa media pembelajaran android dapat meningkatkan efektivitasnya terhadap kegiatan belajar mengajar (Saputri & Monica, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disitasikan bahwa dengan adanya media pembelajaran android dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan efektivitas dalam kegiatan mengajar. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran android dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## **6. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android**

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media yang masih terbatas. Hal ini didasari oleh keterkaitan media dengan pengalaman belajar siswa. Dalam rangka memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa serta sebagai penghubung informasi antara guru dan siswa, sesama siswa, dan dengan para ahli maka disinilah peran suatu media pembelajaran. Media yang digunakan perlu bervariasi sesuai dengan gaya pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, media yang digunakan dapat menyamakan persepsi yang berbeda antar individu. Oleh karena itu media dapat dikembangkan sendiri oleh guru atau pendidik supaya tercipta yang tepat perancangan dan sesuai dengan kebutuhan. (Asyhar, 2012:93-94)

Asyhar (2012:81) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang baik terdapat kriteria sebagai berikut: (1) Memiliki konten yang jelas dan penataan yang rapi, (2) Tampilan yang bersih sehingga dapat menarik perhatian, (3) Cocok untuk tujuan, (4) Relevan dengan subjek pengajaran, (5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, (6)

Praktis, fleksibel dan tahan, (7) Memiliki kualitas yang bagus, dan (8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Arsyad (2017:74) mengemukakan pendapat bahwa media memiliki peran secara keseluruhan dalam pembelajaran. Oleh karena itu disebutkan beberapa kriteria dalam memilih media, yaitu: (1) Tepat, mengandung arti sebagai media pembelajaran perlu memperhatikan ketepatan isi pelajaran baik itu bersifat konsep ataupun fakta. (2) Media seharusnya tidak terbatas waktu, tempat, dan ruang karena lebih mudah untuk dipindahkan sehingga media bersifat praktis, luwes, dan bertahan. (3) Terakhir, media yang dibuat harus memperhatikan mutu teknis, seperti contohnya adalah penyajian visual yang jelas berdasarkan persyaratan teknik grafika.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa teori tentang kriteria kualitas media pembelajaran di atas, dapat diketahui bahwa kriteria tentang media pembelajaran dapat dikategorikan dalam dua aspek, yaitu aspek isi atau materi dan aspek media. Aspek materi dapat ditinjau dari segi kesesuaian, kualitas isi dan tujuan, dan segi kualitas instruksional. Sedangkan aspek media dapat ditinjau dari segi kemudahan penggunaan dan navigasi, segi aesthetic atau keindahan, segi integrasi media, dan segi kualitas teknis. Selanjutnya kualitas atau kelayakan media pembelajaran diukur dari pengalaman pengguna dalam menggunakannya, yang dapat ditinjau dari segi kemudahan penggunaan dan navigasi, kejelasan sajian, aesthetic atau keindahan, dan segi kualitas instruksional.

## 7. Media Adobe Animate

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini yang sangat pesat tentunya berdampak pada setiap aspek kehidupan, khususnya pendidikan. Media pembelajaran merupakan media untuk menyampaikan pesan dan isi dari materi yang akan diberikan. Dengan teknologi yang ada, media pembelajaran semakin banyak ragamnya (Dachi et al., 2024). Salah satu media yang dapat membantu dalam membantu dalam memperjelas ide-ide abstrak adalah multimedia. Gambar statistic dan visual dinamis dalam bentuk animasi dan video dapat disajikan melalui media multimedia. Pembelajaran ini dapat dibuat menarik dan memberikan pengalaman yang nyata pada siswa dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan.

Perangkat lunak demonstrasi computer interaktif berguna untuk membuat sumber pengajaran multimedia yang dibutuhkan. Adobe animate merupakan salah satu jenis perangkat lunak aplikasi yang dapat digunakan. Adobe system mengembangkan alat animasi multimedia Adobe Animate CC, yang merupakan cabang dari program komersial Future Splash Animator, Macro Flash, dan Adobe Flash . Adobe Animate CC adalah software yang memiliki banyak fungsi diantaranya pembuatan animasi, media interaktif, game, dan aplikasi berbasis multimedia lainnya (Rahayu et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media Adobe Animate dapat menjadi alat untuk membuat media pembelajaran yang

semakin interaktif dan beragam guna memudahkan pengajar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan.

#### **8. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Android**

Media pembelajaran berbasis Android semakin populer di dunia pendidikan, terutama dengan meningkatnya penggunaan perangkat mobile di kalangan siswa. Media ini menawarkan berbagai manfaat yang mendukung proses belajar mengajar, namun juga memiliki beberapa keterbatasan. Berikut ini adalah beberapa kelebihan media pembelajaran berbasis android :

- a. Aksesibilitas dan Portabilitas Tinggi : Media pembelajaran berbasis Android memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja selama mereka memiliki perangkat dan koneksi internet. Fleksibilitas ini mendukung pembelajaran mandiri yang dapat diakses di luar lingkungan kelas formal.
- b. Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan : Media Android sering kali dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif seperti animasi, kuis, dan permainan edukatif yang membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, khususnya pada siswa sekolah dasar.
- c. Personalisasi Pembelajaran : Aplikasi Android dapat menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan kecepatan dan kemampuan belajar siswa, memungkinkan pengalaman yang lebih individual dan efektif. Penyesuaian ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar

sesuai dengan tempo masing-masing, sehingga mengurangi ketertinggalan dalam memahami materi.

- d. Efisiensi Waktu dan Biaya : Dengan media berbasis Android, siswa tidak memerlukan buku teks fisik yang sering kali mahal. Semua materi pembelajaran dapat diakses secara digital, sehingga lebih efisien dalam segi biaya dan waktu (Hidayat, 2020., Santoso & Kurniawan, 2018).

Adapun kelemahan media pembelajaran berbasis android sebagai berikut:

- a. Ketergantungan pada Koneksi Internet dan Perangkat: Beberapa aplikasi memerlukan koneksi internet yang stabil, yang tidak selalu tersedia di setiap tempat, terutama di daerah pedesaan atau daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas. Ketergantungan ini bisa menghambat akses bagi siswa yang tinggal di wilayah dengan akses internet terbatas.
- b. Potensi Distraksi dan Penyalahgunaan: Perangkat Android menawarkan berbagai aplikasi lain selain pembelajaran, seperti game dan media sosial, yang dapat menjadi distraksi bagi siswa. Ketidakmampuan siswa untuk mengendalikan diri dalam menggunakan perangkat Android berisiko mengurangi fokus mereka pada proses pembelajaran.
- c. Kurangnya Pengawasan Guru secara Langsung: Dengan pembelajaran berbasis Android, interaksi langsung antara guru dan

siswa berkurang. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam memberikan bimbingan personal dan pemahaman langsung, terutama bagi siswa yang memerlukan perhatian khusus.

- d. Keterbatasan pada Beberapa Fitur untuk Pembelajaran Komprehensif: Meskipun menawarkan kelebihan dalam interaktivitas, pembelajaran berbasis Android terkadang kurang efektif dalam menyediakan pengalaman belajar yang mendalam dan kompleks. Beberapa materi mungkin memerlukan penjelasan lebih lanjut yang sulit disampaikan hanya melalui media digital (Gunawan & Saputra, 2017., Sari, 2020).

#### **9. Buku Digital Cipta Cerita dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi**

Buku digital Cipta Cerita berbasis Android ini adalah platform inovatif yang dirancang untuk membantu siswa dalam belajar menulis cerita fiksi melalui pendekatan berbasis teknologi. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Fitur-fitur utama seperti materi, quiz, galeri cerita, dan latihan menulis bertahap. Melalui bantuan teknologi, aplikasi ini dapat memberikan umpan balik otomatis terkait pemahaman peserta didik terhadap materi menulis cerita fiksi. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan latihan menulis disertai gambar untuk mendorong motivasi siswa agar terus belajar dan menyelesaikan tantangan menulis yang diberikan. Dengan pendekatan berbasis teknologi, aplikasi Cipta Cerita tidak hanya menjadi media pembelajaran yang efektif tetapi juga menjadikan proses menulis cerita fiksi lebih

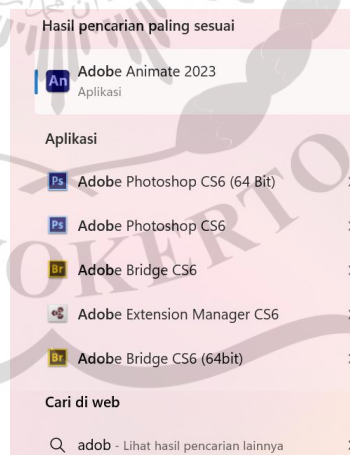
menyenangkan dan mendalam, mendukung kurikulum serta menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

Buku digital Cipta Cerita bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam menulis fiksi dengan cara yang menyenangkan dan terstruktur. Dengan pendekatan praktis dan berbasis latihan, aplikasi ini membantu siswa memahami teknik bercerita, memperkaya imajinasi, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, dengan umpan balik otomatis, aplikasi ini memudahkan siswa dalam mengevaluasi dan memperbaiki kualitas tulisan mereka, sehingga bisa menjadi media belajar menulis yang efektif dan mendukung kurikulum.

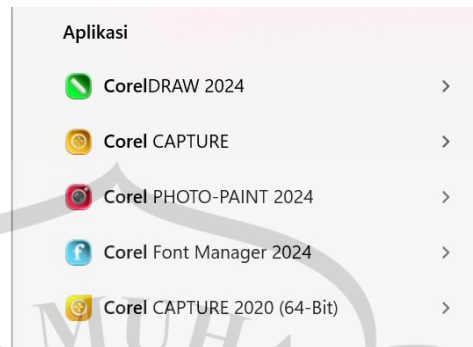
## 10. Langkah-langkah Pembuatan Buku Digital Cipta Cerita

Berikut adalah beberapa langkah dalam pembuatan aplikasi cipta cerita.

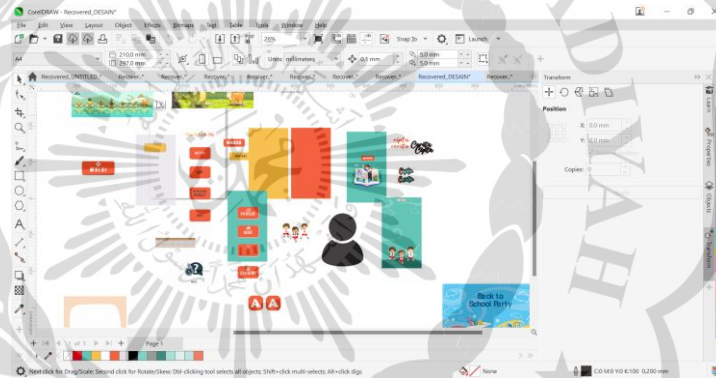
e. Buka adobe animate yang sudah terinstal



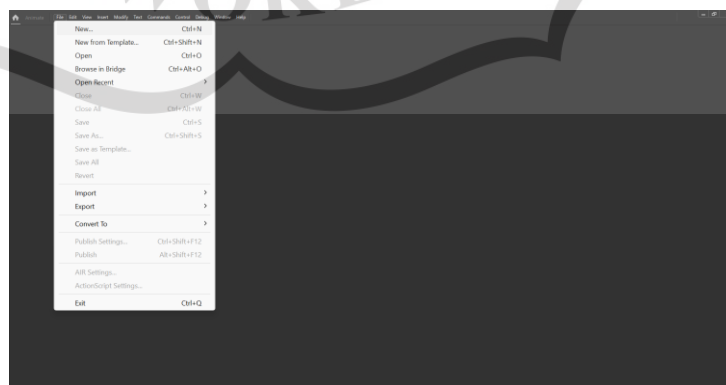
- f. Buka Aplikasi Corel Draw untuk membuat desain dan elemen-elemen pada aplikasi



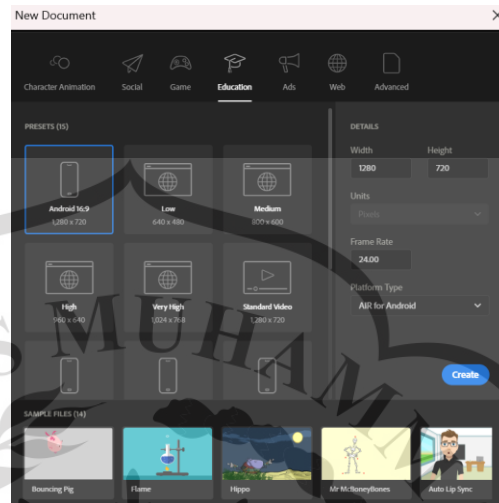
- g. Buat kebutuhan desain aplikasi sesuai rancangan dan materi yang ada menggunakan Corel Draw, Ekspor gambar menjadi format png/jpg



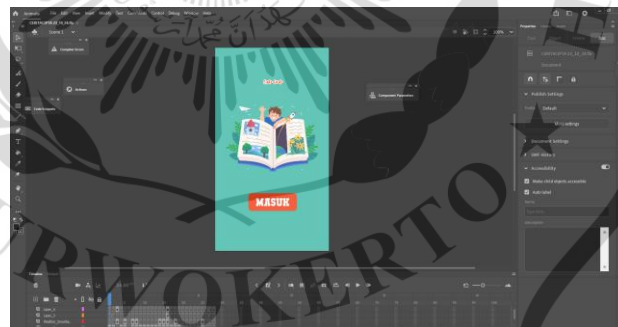
- h. Buka lembar kerja baru pada adobe animate dengan memilih menu File dan pilih New



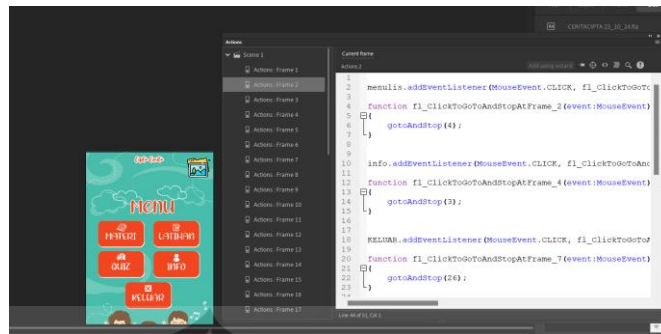
- i. Atur lembar kerja sesuai kebutuhan, jika saya disini menggunakan android 16:9 kemudian pilih Create



- j. Setelah lembar kerja dibuat langkah selanjutnya didesain setiap frame sesuai rancangan aplikasi, menggunakan desain yang sudah di buat di aplikasi Corel Draw



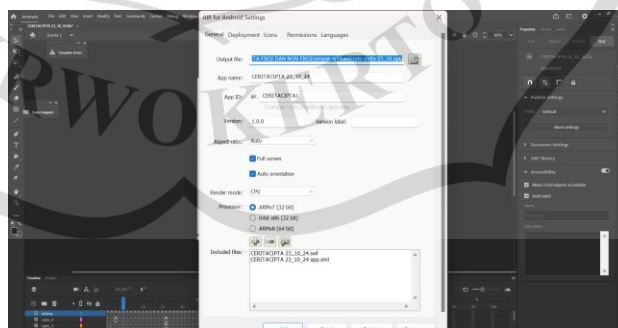
- k. Setelah semua menu terbentuk pada tiap-tiap frame, selanjutnya tinggal proses pengkodean menggunakan bahasa pemrograman Actionscript 3.0.



1. Setelah proses pembuatan selesai langkah selanjutnya menyimpan aplikasi menjadi file APK dengan memilih menu file dan pilih publish setting.



- m. Buat nama aplikasi dan lokasi penyimpanan, kemudian pilih publish



## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Anisa, (2017) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen”. Penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran ini dirancang dengan tampilan yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemerarikan tersebut terlihat dari pengaturan isi yang terstruktur serta penggunaan warna yang harmonis. Bahasa yang digunakan juga komunikatif dan interaktif, memudahkan pemahaman dan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media. Selain itu, tombol-tombol interaktif yang konsisten membuat media mudah dioperasikan. Suasana belajar diperkaya dengan musik latar yang membuat pembelajaran lebih santai dan menyenangkan. Berdasarkan hasil uji validasi, media ini dinyatakan layak diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang interaktif untuk menulis cerita. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitian yaitu siswa SMA menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam CD. sedangkan pada penelitian ini, objek yang digunakan adalah siswa SD dengan media yang digunakan adalah aplikasi berbasis android.
2. Penelitian yang relevan selanjutnya terhadap penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Fitriana, (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ips di Smp Negeri 1 Lawang Malang”. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang, Malang, menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak untuk digunakan. Validasi dari ahli materi dan ahli media masing-masing memberikan nilai 94%, sementara validasi dari guru IPS memberikan nilai 92%, yang semuanya berada pada kategori sangat layak. Tanggapan siswa terhadap kemenarikan media ini juga sangat positif dengan nilai 98%, dan kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang dapat memanfaatkan media ini secara optimal, sebagaimana terlihat dari peningkatan hasil belajar. Berdasarkan uji *Independent t-test*, nilai rata-rata sebelum menggunakan media ini adalah 59,53, sementara setelah penggunaannya meningkat menjadi 88,80, menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa.. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis android. Adapun perbedaanya terletak pada objek penelitian yaitu siswa SMP dengan mata pelajaran IPS. sedangkan pada penelitian ini, objek yang digunakan adalah siswa SD dengan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

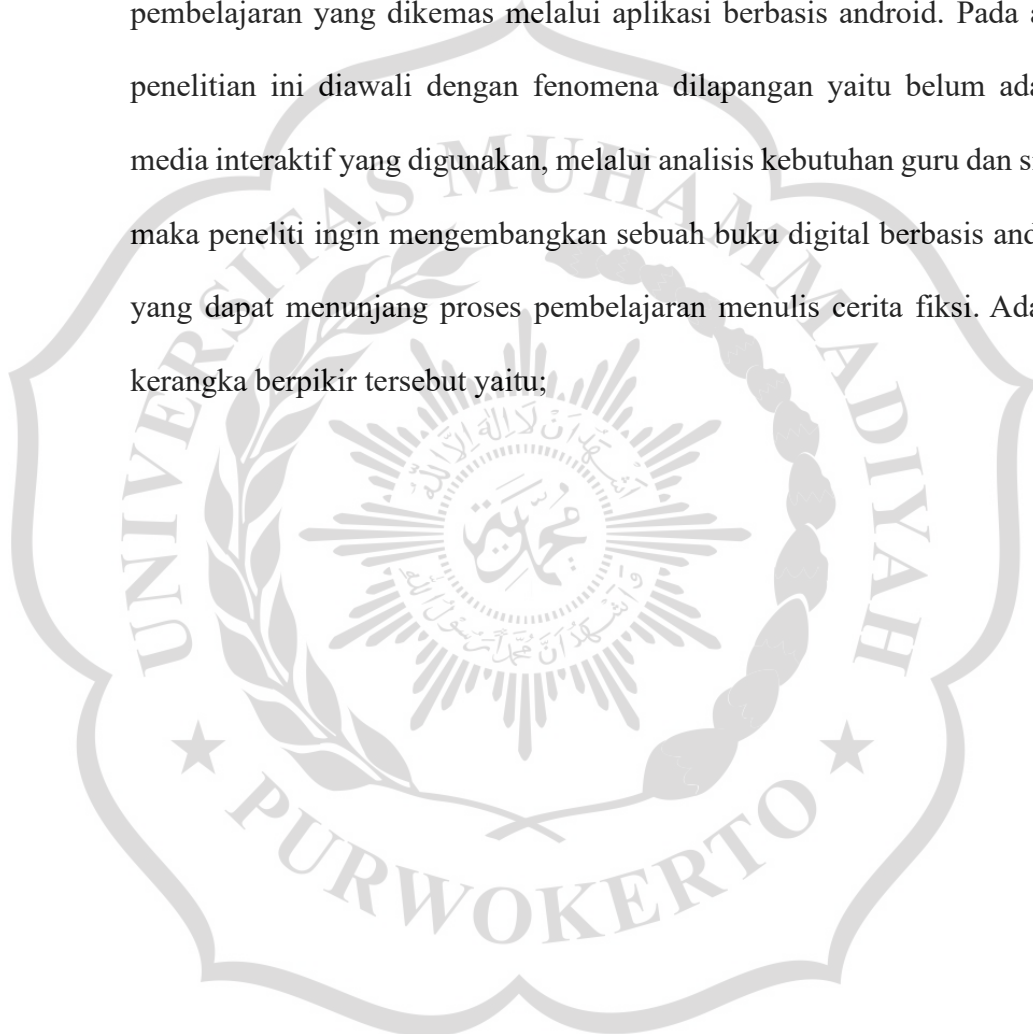
3. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ulfa, (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sd/Mi”. Penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi pembelajaran dengan smartphone dan tablet dapat

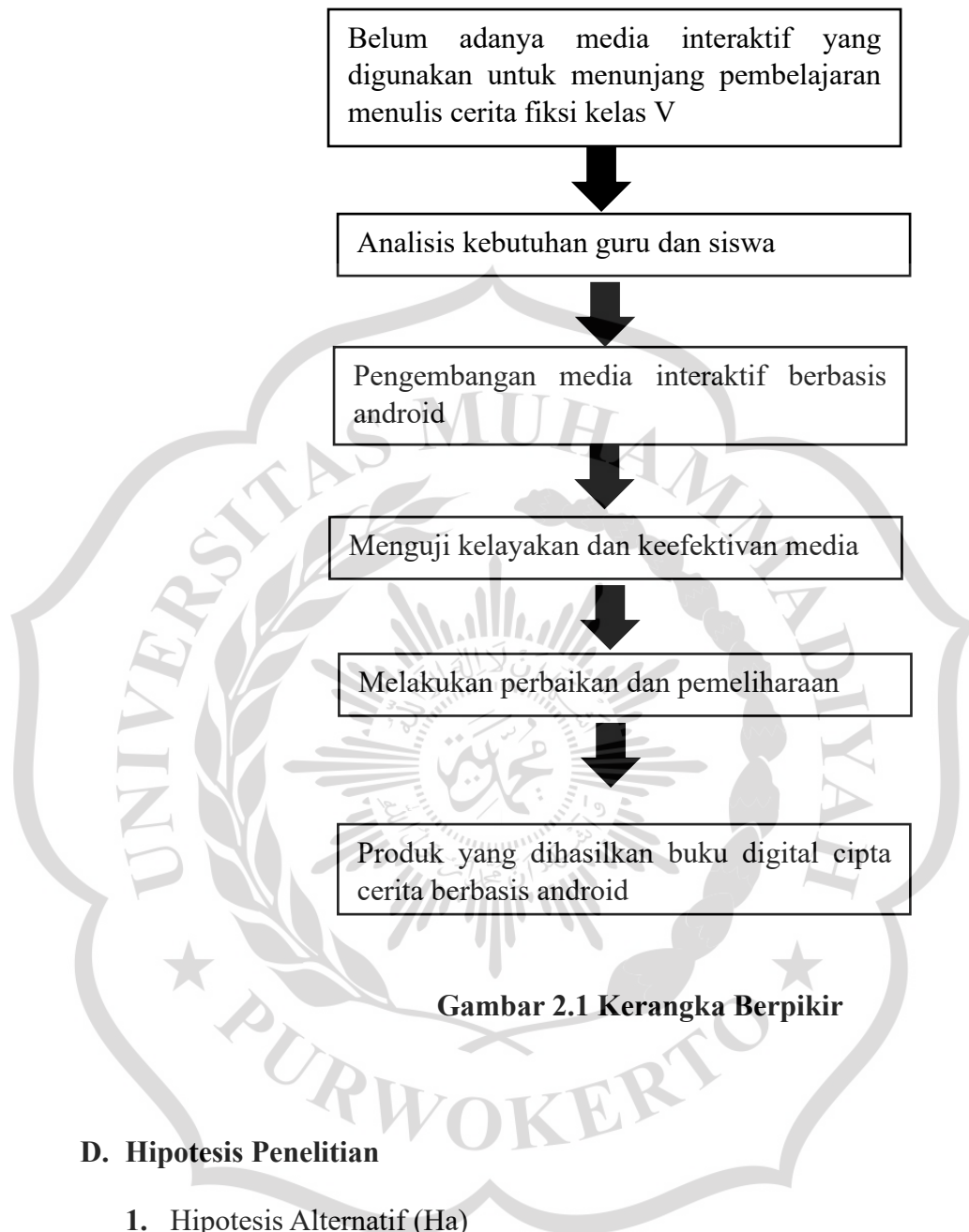
memberikan dampak positif pada aspek kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya, karena perangkat ini dapat mentransformasi pengalaman belajar. Pembelajaran berbasis perangkat ini memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja dengan bantuan aplikasi pembelajaran yang menarik. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis Android adalah aplikasi "Cendekia Ceria" yang dikembangkan oleh penulis, khusus untuk pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD/MI. Aplikasi ini menggunakan platform Android dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran tematik yang inovatif, menilai kelayakan media tersebut, dan mengidentifikasi tanggapan guru dan siswa terhadapnya. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis android di SD. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitian yaitu siswa kelas IV dengan mata pelajaran Tematik. sedangkan pada penelitian ini, objek yang digunakan adalah siswa kelas V dengan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat ditetapkan. Mengingat betapa pentingnya kemampuan menulis cerita fiksi, maka perlu adanya suatu pembelajaran yang variatif dan efektif. Namun pada kenyataannya di kelas V sekolah dasar proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran tradisional. Hal ini dirasa oleh siswa masih terlalu abstrak dan kurang

menarik karena kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan pendapat dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya sehingga siswa terkesan pasif. Salah satu cara yang mungkin dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang dikemas melalui aplikasi berbasis android. Pada awal penelitian ini diawali dengan fenomena dilapangan yaitu belum adanya media interaktif yang digunakan, melalui analisis kebutuhan guru dan siswa maka peneliti ingin mengembangkan sebuah buku digital berbasis android yang dapat menunjang proses pembelajaran menulis cerita fiksi. Adapun kerangka berpikir tersebut yaitu;





#### **D. Hipotesis Penelitian**

##### **1. Hipotesis Alternatif (Ha)**

Penggunaan media pembelajaran buku digital cipta cerita layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita fiksi.

## 2. Hipotesis Nol (H0)

Penggunaan media pembelajaran buku digital cipta cerita tidak layak dan tidak efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita fiksi

