

Pengembangan Media Pembelajaran Papan Bercerita pada Keterampilan Menulis Cerpen Kelas XI SMK NU 1 Sukodadi dengan Pendekatan *Project Based Learning*

Nelli Eka Diana Santi ^{1,*}, Nisaul Barokati Seliro Wangi ², Bisarul Ihsan³

¹⁻³Universitas Islam Darul 'ulum Lamongan;

¹nelly.2022@mhs.unisda.ac.id; ²nisa@unisda.ac.id; ³bisarulihshan@unisda.ac.id;

*Correspondent Author

ARTICLE INFO

Article history

Received:

22-01-2026

Revised:

27-01-2026

Accepted:

03-02-2026

Keywords

interactive media;

storytelling board;

short story writing;

Project Based Learning,

ADDIE

ABSTRACT

This study is motivated by the low short story writing skills of eleventh-grade vocational high school students, which are caused by the lack of interactive learning media and the use of conventional teaching methods. This study aims to (1) describe the needs of teachers and students for interactive storytelling board learning media, (2) develop interactive storytelling board learning media based on Project Based Learning using the ADDIE model in improving students' short story writing skills. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included material experts, media experts, Indonesian language teacher, and eleventh-grade students of SMK NU 1 Sukodadi. Data were collected through interview, observation, and tests (pretest and posttest). The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques, including mean scores, percentages, and learning improvement analysis. The results show that the need for interactive storytelling board media is high. The developed media is considered valid, with an average score of 3,3 percentage 75% from material experts and 3,6 percentage 95% from media experts, both categorized as good. The effectiveness of the media is indicated by the improvement in students' learning outcomes, with the average pretest score of 65 increasing to 85 in the posttest, resulting in an improvement of 20 points or 30,77%. In conclusion, the interactive storytelling board learning media based in Project Based Learning is valid and effective in improving the short story writing skills of eleventh-grade students at SMK NU 1 Sukodadi.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas XI SMK yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif serta pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif papan bercerita, (2) mengembangkan media pembelajaran interaktif papan bercerita berbasis Project Based Learning dengan model ADDIE, dan (3) mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, dan peserta didik kelas XI SMK NU 1 Sukodadi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes (pretest dan posttest). Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui perhitungan rata-rata, presentase, dan

peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif papan bercerita tergolong tinggi. Media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan rata-rata skor validasi ahli materi sebesar 3,3 dan presentase 75% dan ahli media sebesar 3,6 dengan presentase 95% kategori sangat layak. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 65 meningkat menjadi 85 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 20 poin atau sebesar 30,77%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif papan bercerita berbasis Project Based Learning layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU 1 Sukodadi.

Kata Kunci: *media interaktif; papan bercerita; menulis cerpen; Project Based Learning.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik secara utuh, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut harus dikuasai secara seimbang agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulis. Menurut Tarigan (2013), keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling kompleks karena melibatkan kemampuan berpikir, penguasaan kosakata, struktur bahasa, serta kemampuan menuangkan gagasan secara sistematis dan kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran menulis memerlukan strategi, pendekatan, dan media yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu kompetensi menulis yang diajarkan pada kelas XI SMK adalah menulis teks cerita pendek (cerpen). Cerpen sebagai karya sastra berbentuk narasi menuntut kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide, menyusun alur, membangun tokoh dan latar, serta menyampaikan amanat secara menarik. Nurgiyantoro (2018) menyatakan bahwa menulis cerpen tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bahasa, tetapi juga melibatkan daya imajinasi, kreativitas, dan kepekaan terhadap realitas kehidupan. Dengan demikian, pembelajaran menulis cerpen perlu dirancang agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong kreativitas peserta didik.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen peserta didik masih tergolong rendah. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam menemukan ide, mengembangkan konflik, menyusun alur yang runtut, serta mengekspresikan gagasan secara kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalman (2016) yang menyatakan bahwa hambatan dalam menulis disebabkan oleh kurangnya latihan, rendahnya motivasi, serta pembelajaran yang belum menekankan proses menulis secara bertahap. Selain itu, proses pembelajaran masih cenderung konvensional, didominasi metode ceramah dan penugasan tanpa pendampingan yang memadai, sehingga peserta didik kurang terlibat aktif. Uno dan Mohamad (2015) menegaskan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan peserta didik secara aktif akan berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran menulis cerpen, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Seiring perkembangan teknologi, peserta didik saat ini termasuk dalam kategori digital natives yang lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan menantang (Prensky, 2001). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran

interaktif menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen.

Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif papan bercerita. Media ini dirancang dengan memanfaatkan elemen interaktif seperti kartu ide, kartu tantangan, peta cerita, dan sistem poin yang membantu peserta didik dalam menyusun cerita secara sistematis. Media papan bercerita tidak hanya membantu peserta didik dalam mengembangkan ide, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Penggunaan media ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Penggunaan media pembelajaran interaktif perlu dipadukan dengan pendekatan yang tepat, salah satunya adalah *Project Based Learning*. Agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna, Thomas (2000) menyatakan bahwa *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kegiatan menghasilkan produk nyata sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian peserta didik. Dalam pembelajaran menulis cerpen, pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk menghasilkan karya cerpen melalui tahapan perencanaan, pengembangan, revisi, hingga penyajian karya. Trianto (2017) juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual.

Berdasarkan kajian pustaka dan kondisi di lapangan, media pembelajaran menulis cerpen yang mengintegrasikan media interaktif papan bercerita dengan pendekatan *Project Based Learning* masih terbatas, khususnya di kelas XI SMK NU 1 Sukodadi. Guru belum memiliki media pembelajaran yang valid dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif papan bercerita, mengembangkan media pembelajaran tersebut berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, serta mengetahui tingkat keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik melalui pendekatan *Project Based Learning*.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model yang digunakan adalah ADDIE, meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif, yang bersumber dari validator ahli materi dengan kualifikasi keilmuan bidang pembelajaran bahasa Indonesia dari unsur Dosen, sedangkan sumber data yang kedua adalah ahli media dengan kualifikasi keilmuan bidang media pembelajaran bersumber dari praktisi media pembelajaran, dan sumber data yang ketiga ialah dari guru Bahasa Indonesia dengan kualifikasi keilmuan bidang pendidikan bahasa dan Indonesia, serta sumber data keempat ialah dari siswa kelas XI SMK NU 1 Sukodadi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi kepada guru, kepala sekolah dan siswa untuk memperoleh hasil tingkat kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran pada materi pelajaran bahasa Indonesia. Teknik tes yang meliputi *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk menguji tingkat keberhasilan produk media yang dikembangkan oleh peneliti terhadap siswa. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kebutuhan dan kelayakan media berdasarkan masukan dari ahli, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata, presentase untuk mengukur keefektifan media setelah diujicoba terhadap siswa kelas XI SMK NU 1 Sukodadi. Simpulan penelitian ditarik berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tingkat validitas media dari para ahli, serta peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif papan bercerita dengan pendekatan *Project Based Learning*.

Teknik analisis data untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan ialah

dengan menggunakan rumus $P = \frac{f}{n} 100\%$ dengan keterangan (P) : Presentase yang dicari, (f) : Jumlah skor hasil pengumpulan data, dan (n) : Skor maksimal. Hasil kevalidan kemudian dapat dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Rentang Nilai Validasi	Kualifikasi	Keterangan
81,00%-100,00%	Sangat layak	Sangat bisa diterapkan dalam pembelajaran
61,00%-80,00%	Layak	Dapat diterapkan dalam revisi kecil
41,00%-60,00%	Kurang layak	Dapat diterapkan dengan revisi besar
21,00%-40,00%	Tidak layak	Tidak dapat digunakan
0%-20,00%	Sangat tidak layak	Sangat tidak dapat digunakan

Sementara untuk menentukan keefektifan produk yang dikembangkan ialah dengan menggunakan rumus $P = \frac{f}{n} 100\%$, dengan keterangan (P) : Presentase keefektifan, (f) : Jumlah skor jawaban “Ya”, dan (n) : Skor maksimal. Berdasarkan rumusan tersebut kemudian peneliti menentukan rentang untuk menentukan kriteria keefektifan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Keefektifan

Rentang Presentase	Kategori	Keterangan
81%-100%	Sangat efektif	Media sangat mudah digunakan
61%-80%	Efektif	Media mudah digunakan
41%-60%	Cukup efektif	Media digunakan dengan pendampingan
<40%	Tidak efektif	Media sulit digunakan

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara kepada guru dan siswa kelas XI SMK NU 1 Sukodadi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran serta kebutuhan terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa pembelajaran menulis cerpen masih bersifat konvensional. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa media pendukung yang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif, cepat bosan, dan kesulitan dalam mengembangkan ide cerita. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa : (1) Guru mengalami kesulitan dalam meningkatkan kreativitas siswa. (2) Guru membutuhkan media yang dapat membantu siswa menyusun alur cerita. (3) Guru menginginkan pembelajaran yang lebih aktif dan berbasis proyek. Sementara itu hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa : (1) Siswa mengalami kesulitan menentukan ide cerita. (2) Siswa kesulitan menyusun struktur cerpen. (3) Siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif sangat tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Kesulitan siswa dalam menulis cerpen terutama terletak pada pengembangan ide dan struktur cerita. Oleh karena itu, media papan bercerita hadir sebagai solusi yang membantu siswa dalam mengorganisasi ide secara sistematis.

2. Proses Pengembangan Media Model ADDIE

Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini terbukti efektif karena memberikan langkah yang sistematis dan terstruktur. Menurut Branch (2009), model ADDIE membantu pengembang dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan sesuai kebutuhan. Penggunaan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap :

a. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan guru, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik siswa. Hasilnya menunjukkan perlunya media visual interaktif yang mendukung pembelajaran berbasis proyek.

b. Design (Perancangan)

Media interaktif papan bercerita dirancang dengan komponen :

- 1) Peta cerpen (Alur Cerita)
- 2) Kartu ide
- 3) Kartu tantangan
- 4) Kartu poin
- 5) Buku panduan penggunaan media

Berikut komponen rancangan buku cerita interaktif yang dikembangkan oleh peneliti:

Cover



Daftar Isi

Daftar Isi	
Halaman Cover.....	1
Pendahuluan.....	2
Informasi Pengembang.....	3
Daftar Isi.....	5
Daftar Gambar.....	6
Daftar Tabel.....	7
I. Pendahuluan.....	8
II. Desain dan Spesifikasi Media.....	9
A. Konsep Dasar Media.....	9
B. Desain Fisik.....	9
C. Komponen Media.....	9
III. Petunjuk Penggunaan Media.....	10
A. Persiapan.....	10
B. Kegiatan Inti.....	10
C. Penutup.....	14
IV. Penilaian.....	15
A. Aspek Penilaian.....	15
B. Rubrik Penilaian.....	15
V. Kekurangan dan Kelebihan.....	16
A. Kelebihan Media.....	16
B. Kekurangan Media.....	16
VI. Penutup.....	17

(1) Peta Cerpen



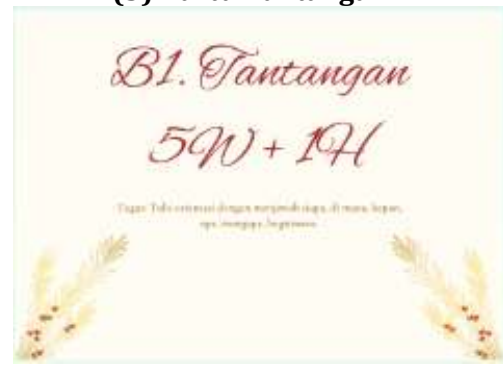
(2) Kartu Ide



(3) Kartu Tantangan 1



(3) Kartu Tantangan 2



(3) Kartu Tantangan 3



(3) Kartu Tantangan 4



(3) Kartu Tantangan 5



(3) Kartu Tantangan 6



(4) Kartu Poin



- c. Development
Media yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan divalidasi.

Table 3. Validasi Ahi Materi

<i>Aspek</i>	<i>Skor Diperoleh</i>	<i>Skor Maksimal</i>	<i>Skor Rata-rata</i>	<i>Presentase</i>	<i>Kategori</i>
Isi	16	20	3,2	70%	Layak
Penyajian	16	20	3,2	70%	Layak
Kebahasaan	17	20	3,4	85%	Sangat layak
Rata-rata	-	-	3,3		

Berdasarkan tabel 3. Diperoleh rata-rata skor 3,3 dengan hasil presentase 75% kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media sudah sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan layak digunakan uji coba tanpa revisi.

Table 4. Validasi Ahi Media

<i>Aspek</i>	<i>Skor Diperoleh</i>	<i>Skor Maksimal</i>	<i>Skor Rata-rata</i>	<i>Presentase</i>	<i>Kategori</i>
Isi	19	20	3,8	95%	Sangat Layak
Bahasa	17	20	3,4	85%	Sangat Layak
Penyajian	17	20	3,4	85%	Sangat layak
Desain/tampiln	19	20	3,8	95%	Sangat layak
Rata-rata	-	-	3,6		

Berdasarkan tabel 4. Diperoleh rata-rata skor 3,6 dan presentase 90% dengan kategori sangat layak . Hal ini menunjukkan bahwa media menarik dan interaktif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran setelah revisi.

- d. Implementation
Media diterapkan dalam pembelajaran dengan pendekatan *Project Based Learning* melalui langkah pembelajaran yang sudah disediakan dalam modul pembelajaran.
- 1) Penentuan proyek (menulis cepen)
 - 2) Perencanaan proyek
 - 3) Pelaksanaan menggunakan media pembelajaran interaktif papan bercerita
 - 4) Presentasi hasil
 - 5) Evaluasi/umpan balik
- e. Evaluation
Evaluasi dilakukan untuk melihat efektivitas media melalui :
- 1) Tes keterampilan menulis cerpen
 - 2) Angket respon siswa dan guru

3. Keefektifan Media dalam Pembelajaran

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media papan bercerita efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Hal ini didukung oleh teori *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh Thomas (2000), bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan produktivitas siswa. Media interaktif papan bercerita juga mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, berkolaborasi dalam kelompok, serta mengembangkan ide secara kreatif. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis proyek dapat meningkatkan hasil secara signifikan. Keefektifan diukur menggunakan hasil pretest dan posttest.

Table 5. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

<i>Kelompok</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelompok 1	59	81
Kelompok 2	65	84
Kelompok 3	62	87
Kelompok 4	68	89
Kelompok 5	71	87

Table 6. Rata-rata nilai

<i>Keterangan</i>	<i>Nilai</i>
Rata-rata <i>Pretest</i>	65
Rata-rata <i>Posttest</i>	85

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 65, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 85. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar 20 poin setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif papan bercerita. Untuk mengetahui besarnya peningkatan secara presentase, digunakan rumus presentase peningkatan, yaitu selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* dibagi dengan nilai *pretest* kemudian dikalikan 100%. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil bahwa presentase peningkatan sebesar 30,77%. Peningkatan sebesar 30,77% ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif papan bercerita memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita, serta menulis cerpen secara lebih sistematis dan kreatif.

4. Keterkaitan Media dengan *Project Based learning*

Integrasi media papan bercerita dengan pendekatan *Project Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga menghasilkan produk nyata berupa cerpen. Menurut Kemdikbud (2017), pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan pemecahan masalah. Dengan demikian, kombinasi media interaktif dan *Project Based Learning* terbukti efektif dalam pembelajaran menulis cerpen.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif papan bercerita dalam pembelajaran menulis cerpen tergolong tinggi karena mampu membantu proses pengembangan ide, alur, dan kreativitas peserta didik. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif papan bercerita dengan pendekatan *Project Based Learning* melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menghasilkan produk yang valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif papan bercerita terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas XI SMK NU 1 Sukodadi, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar, kreativitas, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif papan bercerita berbasis *Project Based Learning* layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis cerpen.

Daftar Pustaka

- Afriana, J., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2016). Project based learning integrated to STEM to enhance students' scientific literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(2), 261-267. <https://doi.org/10.15294/jpii.v5i2.5493>
- Ambarwati, R., & Wulandari, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 123-132.
- Aprilia, N., & Sari, Y. (2022). Pengaruh model Project Based Learning terhadap keterampilan menulis cerpen siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(1), 45-53.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Rahardjo, S. (2017). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 123-130.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fauziyah, N., & Setiawan, B. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(1), 45-56.
- Fitri, H., Dasna, I. W., & Suharjo. (2018). Pengaruh Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 10-18.
- Hidayati, N., & Supriyono. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 145-152.
- Ismayani, A. (2019). Metode pembelajaran kreatif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(1), 67-75.
- Kusumaningrum, D., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan media papan cerita untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 89-98.
- Lestari, I., & Putri, R. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 12-20.
- Mulyadi, Y., & Wikanengsih. (2022). Implementasi Project Based Learning dalam pembelajaran menulis cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 101-110.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratiwi, D., & Nugraha, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(3), 233-240.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants. On the Horizon*.
- Rahmawati, E., & Kurniawan, H. (2020). Analisis kesulitan siswa dalam menulis cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 34-41.
- Sari, N., & Yuliana, L. (2022). Penerapan Project Based Learning dalam meningkatkan kreativitas menulis. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 77-85.
- Setyosari, P. (2016). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-15.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on Project-Based Learning*. California: Autodesk Foundation.
- Trianto. (2017). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2015). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.