

Pengembangan Media Konvensional *Lapbook* Cerdik Berbasis *Deep Learning (Joyful Learning)* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas XI SMA Wahid Hasyim Model

Hidayatul Istiqomah¹, Nisaul Barokati Selirowangi², Anisa Ulfah³

¹⁻³ Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

¹hidayatul.2022@mhs.unisda.ac.id; ²nisa@unisda.ac.id; ³ anisaulfah@unisda.ac.id

*Correspondent Author

ARTICLE INFO

Article history

Received:

22-01-2026

Revised:

27-01-2026

Accepted:

03-02-2026

Keywords:

Learning Media;

Smart Lapbook;

Writing Short Stories;

Deep Learning.

ABSTRACT

This study aims to develop conventional learning media *Lapbook CERDIK* based on deep learning (*joyful learning*) in learning to write short stories for grade XI students of SMA Wahid Hasyim Model and to determine the level of validity and practicality. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were 30 grade XI students. Data were obtained through validation questionnaires from material experts and media experts, student response questionnaires with a Likert scale, and the results of pretests and posttests of short story writing skills. The data were then analyzed descriptively quantitatively in the form of percentages. The results of the study showed that the learning media *Lapbook CERDIK* based on deep learning (*joyful learning*) has a very decent level of validity. Validation from material experts obtained a percentage of 96.67%, while validation from media experts obtained a percentage of 98.33%. In addition, the results of the practicality test showed an average percentage of 92.5% which is included in the very practical category. The pretest and posttest results also showed an improvement in short story writing skills, with an average pretest score of 69 increasing to 86 in the posttest, representing a 24.63% increase. Therefore, the developed media is deemed highly feasible and practical for use in short story writing instruction and is capable of supporting the improvement of students' skills and creativity.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran konvensional *Lapbook CERDIK* berbasis *deep learning (joyful learning)* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMA Wahid Hasyim Model serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas XI. Data diperoleh melalui angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons siswa dengan skala likert, serta hasil pretest dan posttest keterampilan menulis cerpen. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Lapbook CERDIK* berbasis *deep learning (joyful learning)* memiliki tingkat kevalidan yang sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh persentase 96,67%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase 98,33%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase rata-rata sebesar 92,5% yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil pretest dan posttest juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan rata-rata nilai pretest sebesar 69 meningkat menjadi 86 pada nilai posttest dengan persentase peningkatan sebesar 24,63%. Dengan demikian, media yang

dikembangkan dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen serta mampu mendukung peningkatan keterampilan dan kreativitas peserta didik.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Lapbook Cerdik, Menulis Cerpen, Deep Learning.*

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



Pendahuluan

Pembelajaran menulis cerpen memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik karena menekankan proses pengolahan ide, penciptaan konflik, hingga penyusunan alur cerita yang runtut. Menurut Marzuqi (2018), keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia merupakan kemampuan produktif yang menuntut siswa mampu menuangkan ide, gagasan, dan imajinasi secara terstruktur. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap kegiatan menulis cerpen cenderung menurun akibat penyajian pembelajaran yang kurang menarik. Banyak siswa merasa pembelajaran menulis cerpen membosankan karena guru lebih sering menggunakan buku teks dan latihan menulis tanpa didukung media pembelajaran yang bervariasi. Kondisi ini sejalan dengan temuan Gusmalinda dan Asnawi (2023), yang menyatakan bahwa kurangnya media kreatif dalam pembelajaran bahasa menyebabkan siswa sulit memahami struktur naratif secara mendalam. Selirowangi (2021) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional yang dikemas secara kreatif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran menulis teks sastra karena memberi ruang eksplorasi ide dan aktivitas belajar yang lebih bermakna.

Meskipun pembelajaran menulis cerpen telah menjadi bagian dari kurikulum Bahasa Indonesia, praktik pembelajaran di kelas masih cenderung berpusat pada buku teks dan penjelasan guru sehingga kurang memberikan ruang eksplorasi bagi siswa. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim variasi media membuat siswa tidak terlibat aktif dalam proses merancang alur, tokoh, maupun konflik cerita. Menurut Gusmalinda dan Asnawi (2023), penggunaan media yang monoton, seperti buku cetak dan lembar kerja, membuat siswa kesulitan memahami struktur cerita secara visual dan konseptual. Di sisi lain, siswa generasi digital lebih tertarik pada pembelajaran yang memadukan aktivitas visual, manipulatif, dan interaktif, bukan hanya membaca teks panjang atau mendengarkan penjelasan guru. Hal ini sejalan dengan penelitian Amelia dkk. (2025), yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi. Oleh karena itu, pembelajaran menulis cerpen menuntut adanya media kreatif yang mampu membantu siswa memetakan ide-ide cerita secara lebih terstruktur dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah penggunaan media kreatif berbasis kompartemen seperti lapbook. Penelitian dalam JINoP (2023) menunjukkan bahwa media visual berkompartemen dapat membantu siswa mengorganisasi gagasan secara sistematis, terutama dalam pembelajaran bahasa yang membutuhkan tahapan berpikir runtut. Lapbook memungkinkan siswa menyusun unsur cerita melalui bagian-bagian yang dapat dilipat, ditempel, atau dibuka, sehingga proses menulis menjadi lebih konkret. Namun, penggunaan lapbook dalam pembelajaran menulis cerpen SMA masih sangat terbatas karena penelitian sebelumnya lebih banyak diterapkan pada pembelajaran tematik jenjang SD dan SMP. Padahal, siswa SMA membutuhkan media yang bukan hanya menarik, tetapi juga mampu mendukung proses berpikir tingkat tinggi dalam menulis narasi yang kompleks. Menurut Ulfa (2017), penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran cerpen mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami melalui penyajian visual yang komunikatif.

Lapbook CERDIK (Cermat, Eksploratif, Reflektif, Dinamis, Inovatif, Kreatif) memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen karena menyajikan struktur kompartemen yang membantu siswa menyusun ide secara runtut dan kreatif. Penelitian dalam *International Journal of Creative Learning* (2024) menegaskan bahwa media berstruktur kompartemen mampu meningkatkan kemampuan organisasi ide siswa pada pembelajaran bahasa. Dengan lapbook CERDIK, siswa dapat mencatat karakter, konflik, alur, dan setting secara visual, sehingga proses menulis menjadi lebih mudah dan tidak membebani. Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang mengombinasikan lapbook CERDIK dengan pendekatan pembelajaran mendalam berbasis *deep learning* dalam konteks pembelajaran menulis cerpen SMA.

Pendekatan *deep learning* juga menjadi salah satu pendekatan yang relevan dalam pembelajaran menulis cerpen karena mendorong siswa untuk belajar secara reflektif, analitis, dan bermakna. Mutia dan Zafirah (2024) menunjukkan bahwa *deep learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui proses eksplorasi, analisis, dan refleksi mendalam dalam pembelajaran bahasa. Komponen *joyful learning* dalam pendekatan ini juga penting karena suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keberanian siswa mengekspresikan ide dalam bentuk tulisan. Menurut Fadillah (2023), pembelajaran yang menyenangkan mampu memperkuat motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih percaya diri saat menulis dan berkreasi. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi *deep learning*, khususnya *joyful learning*, dalam media konvensional seperti lapbook sangat potensial untuk membantu siswa menghasilkan cerpen yang lebih baik.

Meskipun demikian, penguatan kreativitas siswa dalam menulis cerpen tidak cukup hanya mengandalkan pendekatan pembelajaran yang mendalam, tetapi juga memerlukan media yang mampu memvisualisasikan proses berpikir siswa. Suryani et al. (2024) menemukan bahwa siswa lebih mudah memahami hubungan antarperistiwa dalam cerita apabila mereka dibantu media yang memetakan unsur-unsur naratif dalam bentuk kompartemen visual. Selain aspek visual, fleksibilitas media juga menjadi faktor penting dalam mendukung proses menulis cerpen. Media yang dapat dilipat, ditempel, atau diubah susunannya memberi kesempatan kepada siswa untuk menata ulang ide mereka sesuai kebutuhan. Hal ini sejalan dengan temuan Amelia et al. (2025), yang menunjukkan bahwa media manipulatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses merakit struktur cerita yang akan ditulis. Lapbook CERDIK memberikan peluang tersebut melalui kompartemen yang bisa diisi, dipindahkan, atau dikembangkan sesuai kreativitas siswa, sehingga mendorong mereka untuk membangun kerangka cerpen secara lebih mandiri dan dinamis.

Di sisi lain, pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen di SMA masih menghadapi tantangan berupa lemahnya motivasi dan rasa percaya diri siswa. Banyak siswa merasa ragu mengungkapkan gagasannya karena takut salah atau merasa tidak memiliki kemampuan menulis yang baik. Erhami et al. (2023) menekankan bahwa siswa membutuhkan lingkungan pembelajaran yang mendukung ekspresi bebas dan minim tekanan agar mereka lebih berani bereksperimen dengan ide cerita. Pengintegrasian prinsip *joyful learning* dalam media seperti *Lapbook CERDIK* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan ramah bagi siswa, sehingga mereka dapat menulis tanpa rasa cemas.

Lebih jauh lagi, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menekankan proses bertahap lebih efektif dalam meningkatkan kualitas narasi siswa. Putri dan Mahyuddin (2023) mengungkapkan bahwa siswa yang melalui tahapan pra-menulis, eksplorasi ide, penyusunan kerangka, dan refleksi mampu menghasilkan cerpen yang lebih runtut dan koheren dibandingkan siswa yang langsung diminta menulis. *Lapbook CERDIK* sangat sesuai dengan tahapan tersebut karena menyediakan ruang kompartemen yang dapat diisi secara berurutan, mulai dari identifikasi tokoh, konflik utama, setting, hingga klimaks cerita. Dengan demikian, media ini membantu mewujudkan pembelajaran menulis cerpen yang benar-benar berproses dan tidak instan.

Meski beragam media kreatif telah dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penelitian mengenai integrasi media konvensional dengan pendekatan *deep learning* masih sangat terbatas. Mutia dan Zafirah (2024) mencatat bahwa sebagian besar pengembangan media pembelajaran hanya berfokus pada tampilan visual tanpa memperhatikan kedalaman proses berpikir siswa. Padahal, *deep learning* menuntut siswa untuk tidak hanya memahami konten, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan gagasan baru. Kekosongan penelitian inilah yang memperkuat pentingnya pengembangan *Lapbook CERDIK* berbasis *deep learning* sebagai inovasi yang menggabungkan visualisasi ide dengan pendalaman makna.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, mulai dari rendahnya minat siswa dalam menulis cerpen, terbatasnya media pembelajaran kreatif yang mampu memfasilitasi proses berpikir siswa, serta belum optimalnya penggunaan media visual yang dapat mendukung pengembangan ide, peneliti berinisiatif mengembangkan inovasi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Inovasi tersebut diwujudkan melalui pengembangan media konvensional *Lapbook CERDIK* yang dirancang dengan struktur kompartemen visual agar mampu memandu siswa menyusun ide cerita secara runtut, kreatif, dan terarah. Media ini kemudian diperkaya dengan pendekatan *deep learning*, khususnya prinsip *joyful learning*, sehingga proses pembelajaran menulis cerpen tidak hanya terstruktur, tetapi juga menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam menghasilkan karya kreatif. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan inovasi berupa media konvensional non-digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pendalaman proses berpikir dan penguatan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis cerpen di SMA.

Pengembangan *lapbook* cerdas berbasis *deep learning (joyful learning)* diharapkan dapat menghadirkan alternatif media pembelajaran yang sederhana, mudah diterapkan dalam berbagai kondisi sekolah, namun tetap sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang membutuhkan pembelajaran berbasis visual, eksploratif, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian berjudul "Pengembangan Media Konvensional *Lapbook Cerdik* Berbasis *Deep Learning (Joyful Learning)* Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas XI SMA Wahid Hasyim Model" menjadi penting dilakukan sebagai upaya menghadirkan media pembelajaran konvensional yang tetap inovatif, adaptif, dan efektif dalam kemampuan menulis cerpen siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, serta menguji kelayakan dan efektivitas suatu produk pembelajaran secara sistematis (Sugiyono, 2015; 2019). Proses penelitian dilaksanakan melalui dua pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif pada tahap analisis kebutuhan dan pengembangan produk, serta pendekatan kuantitatif pada tahap uji coba untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan produk (Mulyatiningsih, 2014; Winarni, 2018). Model pengembangan yang digunakan meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, validasi ahli, revisi, dan uji coba lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Wahid Hasyim Model dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons peserta didik, observasi serta wawancara selama proses pembelajaran. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan mengonversi skor ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus $P = (\sum x / \sum x \text{ maks}) \times 100\%$ untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran konvensional *lapbook CERDIK* berbasis *deep learning (joyful learning)* untuk pembelajaran menulis cerpen.

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru SMA Wahid Hasyim Model

Siswa kelas XI SMA Wahid Hasyim Model dalam pembelajaran menulis cerpen masih menghadapi beberapa hambatan, di antaranya kesulitan dalam mengembangkan ide cerita menjadi alur yang runtut dan menarik. Selain itu, siswa juga sering mengalami keterbatasan dalam memahami dan mengaitkan unsur-unsur intrinsik cerpen secara utuh, sehingga hasil tulisan kurang maksimal. Hambatan lainnya terlihat pada rendahnya motivasi dan minat menulis karena pembelajaran yang cenderung monoton serta kurangnya media yang dapat membantu mereka menuangkan gagasan secara kreatif. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menulis cerpen belum berjalan secara optimal dan masih membutuhkan inovasi media yang lebih interaktif.

Sementara itu, guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Wahid Hasyim Model juga menghadapi hambatan dalam proses pembelajaran, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang variatif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik materi menulis cerpen membuat guru lebih sering menggunakan metode konvensional. Selain itu, guru juga mengalami kendala dalam memfasilitasi siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam proses menulis, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi keterbatasan tersebut dan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

2. Proses Pengembangan Media *Lapbook* Cerdik Berbasis *Deep Learning (joyful learning)*

Bagian alur prosedur pengembangan media *Lapbook* Cerdik dalam pembelajaran menulis teks cerpen menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Penelitian pengembangan menggunakan lima tahapan yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* yang dilaksanakan secara sistematis serta berkelanjutan.

a. *Analysis* (analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan awal dalam model ADDIE yang berfungsi sebagai dasar dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa kelas XI SMA Wahid Hasyim untuk mengetahui kondisi pembelajaran menulis cerpen yang berlangsung di kelas. Analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan lebih sering menggunakan metode ceramah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan lembar kerja siswa sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide cerita, mengembangkan alur, membangun tokoh, serta menuangkan gagasan ke dalam bentuk cerpen yang runtut dan kreatif. Kondisi tersebut menyebabkan minat, motivasi, dan antusias siswa dalam pembelajaran menulis cerpen menjadi rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media konvensional *Lapbook* cerdas berbasis *deep learning (joyful learning)* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa memahami unsur-unsur cerpen, meningkatkan kreativitas menulis, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

b. *Design* (perancangan)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan pembelajaran secara sistematis sebagai acuan dalam proses pengembangan produk. Peneliti menyusun rancangan media konvensional *lapbook* cerdas berbasis *deep learning (joyful learning)* dalam pembelajaran

menulis cerpen kelas XI SMA Wahid Hasyim secara sistematis agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Rancangan yang disusun meliputi modul pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), media konvensional lapbook cerdas, serta buku panduan penggunaan media. Modul pembelajaran disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen dengan alokasi waktu 2×45 menit yang memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, serta penilaian yang disesuaikan dengan pendekatan *deep learning (joyful learning)*. Selain itu, LKPD dirancang sebagai sarana pendukung untuk membantu siswa memahami unsur-unsur cerpen dan melatih keterampilan menulis cerpen secara bertahap melalui kegiatan yang aktif dan menyenangkan. Media konvensional lapbook cerdas dirancang dalam bentuk lapbook yang memuat materi pembelajaran, kartu tema cerpen, kartu konflik cerpen, QR code analisis cerpen, kuis evaluatif, bank kosakata, arsip hasil belajar siswa, serta lembar umpan balik guru dan status kemajuan siswa. Adapun buku panduan penggunaan media disusun untuk membantu guru dan siswa memahami cara penggunaan media lapbook cerdas dalam kegiatan pembelajaran menulis cerpen sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

Setiap bagian lapbook dirancang agar dapat digunakan peserta didik secara mandiri maupun terbimbing sehingga mendukung keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Adapun desain komponen media Lapbook antara lain:

- 1) Kantung Pengertian cerpen
- 2) Kantung Struktur cerpen
- 3) Kantung Unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen
- 4) Kantung Unsur kebahasaan cerpen
- 5) Kantung QR Code analisis berisi sekilas cerpen dan analisis struktur, unsur intrinsik ekstrinsik
- 6) Pentunjuk pelaksanaa
- 7) Kartu tema cerpen
- 8) Kartu konflik cerpen
- 9) Umpan balik guru
- 10) Status kemajuan (perbaiki lanjut kan) digunakan untuk umpan balik guru
- 11) Kuis evaluatif
- 12) Bank Kosakata
- 13) Arsip hasil belajar siswa (berisi LKPD dan catatan diskusi)
- 14) Buku panduan penggunaan Media *Lapbook Cerdik*



Depan



Belakang

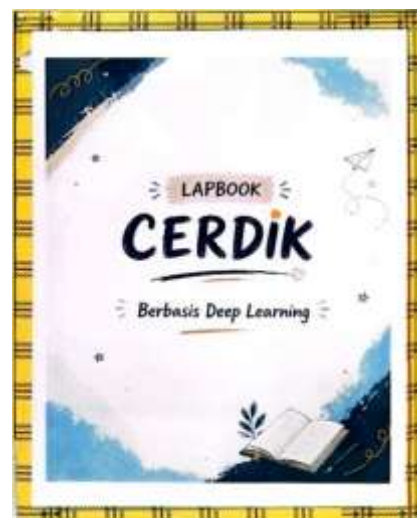
Gambar 1. Desain Awal Media Lapbook Cerdik

c. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari perancangan, yaitu tahap ketika rancangan yang telah disusun diwujudkan menjadi produk pembelajaran yang nyata. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media konvensional lapbook cerdas berbasis *deep learning* (*joyful learning*) dalam pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA Wahid Hasyim menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain tampilan media, kartu tema cerpen, kartu konflik cerpen, QR code, serta komponen visual lainnya. Setelah proses desain selesai, media dicetak dan dirakit dalam bentuk lapbook konvensional yang memuat materi cerpen, kuis evaluatif, bank kosakata, arsip hasil belajar siswa, lembar umpan balik guru, dan status kemajuan siswa. Selain itu, peneliti juga mengembangkan LKPD dan buku panduan penggunaan media sebagai perangkat pendukung pembelajaran agar penggunaan media dapat berlangsung secara lebih terarah dan sistematis. Produk awal yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek isi materi, tampilan media, kebahasaan, penyajian, serta kesesuaian dengan pendekatan *deep learning* (*joyful learning*). Berdasarkan hasil validasi, media lapbook cerdas memperoleh kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA Wahid Hasyim tanpa adanya revisi lanjutan sehingga media dinyatakan siap digunakan pada tahap implementasi pembelajaran.



Cover tampak depan (terbuka)



Cover tampak belakang (tertutup)



Tampilan Isi Media *Lapbook* Cerdik (terbuka)

Gambar 2. Hasil Pengembangan Media Lapbook Cerdik



Gambar 3. Sampul Buku Panduan Penggunaan Media Lapbook Cerdik

d. *Implementation* (implementasi/penerapan)

Pada tahap ini, produk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar bersama peserta didik sebagai bagian dari uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat keefektifan media. Pada tahap ini, media yang telah dinyatakan sangat layak oleh validator digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat kepraktisan media serta respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Implementasi dilakukan melalui dua kali uji coba secara individu pre-test dan post-test kepada siswa kelas XI SMA Wahid Hasyim dengan menggunakan media lapbook cerdas dalam kegiatan menulis cerpen. Selama proses implementasi, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD, kartu tema cerpen, kartu konflik cerpen, QR code analisis cerpen, serta berbagai komponen pembelajaran yang terdapat dalam media lapbook. Pelaksanaan implementasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian penggunaan media dengan rancangan pembelajaran serta melihat keterlibatan, minat, dan antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil implementasi, siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media *Lapbook* cerdas karena media dinilai menarik, interaktif, dan membantu siswa dalam memahami materi serta mengembangkan ide cerita dalam kegiatan menulis cerpen.

Dalam pelaksanaannya, Pembelajaran mengacu pada sintak *deep learning* yang meliputi:

- 1) *Mindful Learning* : Berpikir kritis dan sadar
- 2) *Meaningful Learning* : Memaknai pembelajaran
- 3) *Joyful Learning* : Pengalaman belajar yang menyenangkan

e. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap ini dibangun di atas uji coba sebelumnya dengan tujuan meningkatkan kualitas media. Jika hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut sah, proses pengembangan dapat dilanjutkan. Sebaliknya, jika media ditemukan tidak valid, penting untuk melakukan modifikasi pada produk sebelum dapat digunakan (Afifah, 2022). Berdasarkan hasil validasi ahli, tes keterampilan menulis cerpen, serta angket respons setelah pelaksanaan uji coba. Evaluasi dilakukan untuk melihat tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA Wahid Hasyim sehingga media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Kevalidan Media Lapbook Cerdik Berbasis *Deep Learning* (*Joyful Learning*)

Kevalidan media pembelajaran *Lapbook* Cerdik berbasis *deep learning* (*joyful learning*) dalam pembelajaran menulis cerpen diperoleh melalui proses penilaian oleh ahli

materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum diterapkan dalam uji coba pembelajaran di kelas XI SMA Wahid Hasyim Model. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan. Penilaian menggunakan skala 1–4, dengan kategori skor 1 (sangat tidak sesuai), skor 2 (tidak sesuai), skor 3 (sesuai), dan skor 4 (sangat sesuai). Hasil penilaian selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran lapbook cerdas memperoleh skor total 58 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 96,67% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek kelayakan isi diperoleh skor 19 dari skor maksimal 20 dengan persentase 95%, yang menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran menulis cerpen. Aspek penyajian memperoleh skor 19 dari skor maksimal 20 dengan persentase 95%, yang mengindikasikan bahwa materi disusun secara sistematis, runtut, dan menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami alur pembelajaran. Sementara itu, aspek kebahasaan memperoleh skor 20 dari skor maksimal 20 dengan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah jelas, komunikatif, serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Media ini dinilai mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, dalam menulis cerpen. Dengan demikian, produk pengembangan yang dihasilkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam uji coba pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

Table 1. Hasil validasi ahli materi

<i>Aspek Penilaian</i>	<i>Skor Diperoleh</i>	<i>Skor Maksimal</i>	<i>Presentase</i>	<i>Kategori</i>
Isi	19	20	95%	Sangat layak
Penyajian	19	20	95%	Sangat layak
Kebahasaan	20	20	100%	Sangat layak
Jumlah	58	60	-	-
Rata-rata	-	-	96,67%	Sangat layak

Hasil validasi ahli media Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran Lapbook Cerdik memperoleh skor 59 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 98,33% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek kemenarikan media diperoleh skor 20 dari skor maksimal 20 dengan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa tampilan media sangat menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Aspek keefektifan media memperoleh skor 19 dari skor maksimal 20 dengan persentase 95%, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan serta mendukung proses pembelajaran secara optimal. Sementara itu, aspek desain media memperoleh skor 20 dari skor maksimal 20 dengan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa desain media telah tersusun dengan sangat baik dari segi tata letak, kejelasan visual, dan keterpaduan komponen. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Lapbook Cerdik telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, kepraktisan, dan penyajian visual, sehingga produk pengembangan dinyatakan sangat layak digunakan dalam uji coba pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

Table 2. Hasil validasi ahli media

<i>Aspek Penilaian</i>	<i>Skor Diperoleh</i>	<i>Skor Maksimal</i>	<i>Presentase</i>	<i>Kategori</i>
Kemenarikan Media	20	20	100%	Sangat layak
Keefektifan Media	19	20	95%	Sangat layak
Desain Media	20	20	100%	Sangat layak

Jumlah Rata-rata	59 -	60 -	- 98,33%	- Sangat layak
-------------------------	----------------	----------------	---------------------------	---------------------------------

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media pembelajaran *Lapbook Cerdik* berbasis *deep learning (joyful learning)* dalam pembelajaran menulis cerpen dinyatakan sangat layak digunakan. Rata-rata hasil validasi ahli materi sebesar 96,67%, sedangkan ahli media sebesar 98,33%, sehingga media telah memenuhi kriteria kevalidan dari kedua aspek tersebut. Selain itu, media telah disusun secara sistematis dengan penyajian materi yang jelas, aktivitas pembelajaran yang mendukung keterlibatan peserta didik, serta tampilan yang menarik. Dengan demikian, media pembelajaran *Lapbook Cerdik* dinyatakan siap digunakan dalam uji coba pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

4. Kepraktisan Media *Lapbook Cerdik* Berbasis *Deep Learning (Joyful Learning)* Siswa Kelas XI

Kepraktisan media ajar *Lapbook Cerdik* berbasis *deep learning (joyful learning)* dilakukan setelah pelaksanaan uji coba pembelajaran. Angket diberikan kepada 30 peserta didik dengan 10 butir pertanyaan menggunakan skala Likert empat tingkat. Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung skor yang diperoleh dan dibandingkan dengan skor maksimal untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran *Lapbook Cerdik* berbasis *deep learning (joyful learning)*.

Table 3. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Kepraktisan Media Ajar

<i>Aspek Penilaian</i>	<i>Skor Diperoleh</i>	<i>Skor Maksimal</i>	<i>Presentase</i>	<i>Kategori</i>
Kemenaarikan dan keterlibatan	640	640	100%	Sangat praktis
Kemudahan dan pemahaman	280	320	87,5%	Sangat praktis
Kebermanfaatan	280	320	87,5%	Sangat praktis
Keterampilan menulis	280	320	87,5%	Sangat praktis
Jumlah	1480	1600	-	-
Rata-rata	-	-	92,5%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh skor total sebesar 1480 dari skor maksimal 1600 dengan persentase sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan serta dapat diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran menulis cerpen di kelas XI SMA Wahid Hasyim Model. Hasil analisis, pada aspek kemenarikan dan keterlibatan diperoleh skor 640 dari skor maksimal 640 dengan persentase 100%. Aspek kemudahan dan pemahaman memperoleh skor 280 dari skor maksimal 320 dengan persentase 87,5%. Aspek kebermanfaatan juga memperoleh skor 280 dari skor maksimal 320 dengan persentase 87,5%. Sementara itu, aspek keterampilan menulis memperoleh skor 280 dari skor maksimal 320 dengan persentase 87,5%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *lapbook Cerdik* berbasis *deep learning (joyful learning)* tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga mampu mendukung peningkatan keterampilan menulis cerpen secara efektif sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis.

Peningkatan hasil pretest dan posttest siswa menunjukkan bahwa media konvensional *lapbook cerdik* berbasis *deep learning (joyful learning)* mampu membantu meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Wahid Hasyim. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 69 meningkat menjadi 86 pada hasil posttest setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut Mulyasa (2017), pendekatan *joyful*

learning mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media lapbook cerdas yang dilengkapi kartu tema cerpen, kartu konflik cerpen, QR code analisis cerpen, serta LKPD interaktif membantu siswa lebih mudah mengembangkan ide cerita, memahami unsur-unsur cerpen, dan menuangkan kreativitas dalam bentuk tulisan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat mendukung keterampilan menulis siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Table 4. Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	BIS	L	68	84
2	ASM	L	65	82
3	AAA	L	70	86
4	AFI	P	72	88
5	AFF	L	66	83
6	AI	L	64	81
7	AK	L	69	85
8	AZ	L	67	84
9	AZAR	L	71	87
10	AAF	L	63	80
11	AM	L	65	82
12	ADSP	P	74	90
13	DM	P	73	89
14	E	L	62	79
15	FA	P	75	91
16	FR	L	68	85
17	FFF	P	70	86
18	FAM	L	66	83
19	AF	L	69	84
20	HEA	P	72	88
21	JDA	P	71	87
22	KCAA	P	73	89
23	LC	P	67	84
24	LANA	P	74	90
25	MSA	L	65	81
26	MLH	P	70	86
27	MARR	L	68	85
28	MFJ	L	69	86
29	NRN	P	75	92
30	SBIAA	P	76	93

Table 5. Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	Nilai
Rata-rata nilai <i>pretest</i> (sebelum menggunakan media)	69
Rata-rata nilai <i>posttest</i> (setelah menggunakan media)	86

Berdasarkan Tabel 4. dan 5. hasil penelitian yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 69, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 86. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar 17 poin setelah diterapkannya media konvensional *Lapbook Cerdik* berbasis *deep learning (joyful learning)* dalam pembelajaran menulis cerpen. Untuk mengetahui besarnya peningkatan secara persentase, digunakan rumus persentase peningkatan, yaitu selisih nilai *posttest* dan *pretest* dibagi nilai *pretest* kemudian dikalikan 100%. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil persentase peningkatan sebesar 24,63%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional *lapbook cerdas* berbasis *deep*

learning (joyful learning) memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan mampu membantu siswa dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur, memahami unsur-unsur cerpen, serta menulis cerpen secara lebih kreatif dan sistematis selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Implementasi Pendekatan *Joyful Learning* pada Media Lapbook Cerdik

Implementasi pendekatan *joyful learning* pada media lapbook cerdas dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan dalam pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA Wahid Hasyim. Menurut Mulyasa (2017), *joyful learning* merupakan proses pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan pendekatan tersebut diwujudkan melalui penggunaan kartu tema cerpen, kartu konflik cerpen, QR code analisis cerpen, bank kosakata, serta LKPD interaktif yang terintegrasi dalam media lapbook cerdas sehingga siswa dapat lebih mudah mengembangkan ide cerita, memahami unsur-unsur cerpen, dan meningkatkan kreativitas menulis selama proses pembelajaran berlangsung.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Lapbook Cerdik berbasis *deep learning (joyful learning)* dalam pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA Wahid Hasyim Model dinyatakan memiliki tingkat kevalidan yang sangat layak. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 96,67% dengan rincian aspek kelayakan isi 95%, penyajian 95%, dan kebahasaan 100%. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98,33% dengan aspek kemenarikan 100%, keefektifan 95%, dan desain 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi, tampilan, dan penggunaan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 1480 dari skor maksimal 1600 dengan persentase 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada aspek kemenarikan dan keterlibatan diperoleh persentase 100%, sedangkan aspek kemudahan dan pemahaman, kebermanfaatan, serta keterampilan menulis masing-masing memperoleh 87,5%. Hasil pretest dan posttest siswa juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan rata-rata nilai pretest sebesar 69 meningkat menjadi 86 pada nilai posttest dengan persentase peningkatan sebesar 24,63%. Secara keseluruhan, media pembelajaran Lapbook Cerdik berbasis *deep learning (joyful learning)* tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis digunakan serta mampu mendukung peningkatan keterampilan menulis cerpen peserta didik secara lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Afifah. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(1), 36–37.
- Ariyani, Rika. 2018. *Keterampilan Menulis Menurut Para Ahli*, <https://www.rikaanyani.com/2018/01/5-pelajaran-pentingdalammenulishtml>. Diakses pada tanggal 5 Februari 2026
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Konsep, karakteristik, dan implementasinya dalam proses pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Judijanto. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kemendikbud. (2014). *Bahasa Indonesia: Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kosasih, E. (2017). *Jenis-jenis teks: Fungsi, struktur, dan kaidah kebahasaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Marzuqi, I. (2018). *Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surabaya: Penerbit Istana
- Mugisha, A., Lazareva, A., Ezati, B., Walimbwa, M., & Mayende, G. (2025). *Applicability of ADDIE model in analysis of content resources for blended learning in universities: Case of Bachelor of Science external at Makerere University*. *East African Journal of Education Studies*, 8(2), 52–65.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2018). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan di sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Noraini Zulkepli, Intan Safina Mohd Ariff Albakri, et al. (2024). *Using the ADDIE model to develop an online professional development program for non-specialist ESL teachers*. *Arab World English Journal (AWEJ)*, Special Issue on CALL.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rochaendi, A., Fuadi, A., & Sholihah, N. (2024). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep, desain, dan implementasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Semi, M. A. (2012). *Metode penelitian sastra*. Bandung: Angkasa.
- Selirowangi, N. B. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Teks Prosedur Berbasis Video Screencast O Matic pada Kelas VII di MTS Darul Ulum Nglumber Kepohbaru Bojonegoro Tahun Pelajaran 2019/2020*. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 41–49. <https://doi.org/10.52166/wp.v6i2.6951>. Diakses pada tanggal 5 Februari 2026
- Suyono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ulfa, A. (2017). *Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran cerpen*. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4, 1–8. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/IIBS/article/view/1946>. Diakses pada 5 Februari 2026.
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.