

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia selalu berupaya meningkatkan kualitas pendidikannya menjadi lebih baik. Peningkatan ini terus dilakukan seiring berkembangnya zaman dan ditandai dengan perubahan kurikulum yang berlaku selama beberapa tahun ke belakang. Peningkatan kualitas pendidikan tersebut diperlukan karena pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam upaya membangun bangsa menjadi lebih baik lagi.² Upaya peningkatan kualitas pendidikan tentunya dilakukan oleh beberapa pihak, salah satunya adalah guru.

Guru turut berkontribusi meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran di kelas. Guru selalu berupaya merancang pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik dalam belajar. Minat belajar peserta didik dapat meningkat ketika guru membawakan pembelajaran dengan metode yang lebih menarik. Metode tersebut dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran interaktif sehingga mampu membangun suasana belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan membawakan sebuah hasil berupa tujuan pembelajaran yang tercapai dengan lebih maksimal.

² Muhandi, "Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia," *Jurnal Sosial dan Pembangunan* 20, no. 4 (2004): 492.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.³ Tujuan pembelajaran dapat dicapai jika dalam pembelajaran tersebut menerapkan media pembelajaran yang tepat. Penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat karena media pembelajaran berperan besar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi sehingga hal ini akan berdampak pada tujuan pembelajaran. Tidak hanya memilih media pembelajaran yang tepat, guru juga dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pembelajaran saat ini sudah banyak mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam Kurikulum ini, peserta didik dituntut untuk memiliki pribadi sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; bergotong royong; bernalar kritis; berkebinekaan global; mandiri; dan kreatif.⁴ Pribadi yang tercantum dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tersebut sangat penting dimiliki peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, salah satunya pribadi yang kreatif. Pribadi yang kreatif akan muncul dalam diri peserta didik apabila guru mampu membangun suasana

³ C. Kustandi dkk., "Flipped Classroom For Improving Self-Regulated Learning of Pre-Service Teachers," *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 14, no. 9 (2020): 110–127.

⁴ Permendikbudristek, "Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (PERMENDIKBUDRISTEK Nomor 12 Tahun 2024)" (Jakarta, 2024).

belajar yang kreatif pula.⁵ Dalam hal ini, tak hanya peserta didik saja yang dituntut untuk kreatif. Guru juga memiliki tuntutan untuk menjadi pribadi yang kreatif dalam membangun suasana belajar di kelas.

Kreativitas memiliki peran penting dalam dunia pendidikan khususnya dalam mengembangkan karakter peserta didik.⁶ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hans Jellen dari Universitas Utah AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover Jerman, kreativitas belajar peserta didik di Indonesia berada pada peringkat yang paling rendah dibandingkan dengan 8 negara lain yang ada dalam daftar penelitian. Adapun urutan tingkat rata-rata skor tes tiap negara yang paling tertinggi adalah Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, Republik Rakyat Tiongkok, Kamerun, Zulu, dan terakhir Indonesia.⁷ Dari data tersebut, perlu adanya upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Demi memperbaiki pendidikan di Indonesia, guru perlu melatih kreativitas peserta didik melalui pembelajaran di sekolah.

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan suatu karya atau ide-ide yang baru. Namun, kreativitas biasanya akan mulai menurun ketika anak memasuki sekolah dasar. Hal tersebut terjadi karena anak selalu dihadapkan dengan aturan-aturan baku.⁸ Karena hal itu,

⁵ Sri Sunarti, "Metode Mengajar Kreatif Dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan," *Jurnal Perspektif* 13, no. 2 (2020): 157–164.

⁶ Serlina Agustin, "Peran Kreativitas Seni dalam Proses Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1507–1511.

⁷ D. Supriadi, *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan IPTEK* (Bandung: Alfabeta, 1994).

⁸ F Nashori dan RD. Mucharam, *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Islam* (Yogyakarta: Menara Kudus, 2002).

pentingnya peranan guru dalam memupuk kreativitas peserta didik di usia sekolah dasar agar tidak semakin pudar.

Seperti yang kita ketahui, peserta didik tingkat sekolah dasar adalah masa tumbuh dan berkembang. Karena itu kreativitas peserta didik sangat penting untuk mengembangkan karakter dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan di masa depan dengan ide-ide kreatif dan inovatif yang dimiliki. Peserta didik dapat menuangkan inovasi dan ide-ide baru melalui sebuah tulisan.

Umumnya, peserta didik lebih cenderung menulis sesuatu berdasarkan informasi yang diterima. Namun bagi peserta didik yang memiliki kreativitas dalam menulis, peserta didik akan mampu menuangkan ide maupun perasaan yang ada di imajinasi ke dalam sebuah tulisan. Bagi peserta didik sekolah dasar, menulis kreatif adalah bagaimana peserta didik menulis pengalaman-pengalaman yang berkesan dan menarik yang pernah dialami dengan mengkreasikan fantasi dan imajinasi.⁹

Menulis kreatif sangat penting bagi perkembangan karakter peserta didik, melatih kepercayaan diri, serta menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengungkapkan emosi dalam sebuah tulisan. Peserta didik akan mengeksplorasi dunia imajinasi, mengungkapkan perasaan dan pikiran yang paling dalam, serta menemukan makna dalam kehidupan. Selain itu, menulis kreatif juga merangsang perkembangan kognitif peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis, analitis, dan imajinatif. Melalui proses menulis,

⁹ Kurniawan, *Pembelajaran Menulis Kreatif*, 31.

peserta didik diajak untuk berpikir lebih dalam, mencari solusi atas permasalahan, dan menghubungkan berbagai ide secara kreatif.

Hal yang dapat dilakukan guru untuk memancing keterampilan menulis kreatif peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memadai. Untuk memperoleh media pembelajaran yang memadai, guru dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Namun, dalam mengembangkan media pembelajaran yang memadai, guru seringkali mengalami kesulitan. Hal ini dapat disebabkan karena guru yang kurang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Di samping tuntutan guru yang harus bisa menyampaikan materi dengan baik di kelas, banyak sekali tuntutan bagi seorang guru diluar hal tersebut. Termasuk di dalamnya guru dituntut untuk menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif dalam memberikan fasilitas pembelajaran kepada peserta didik. Banyaknya tuntutan seorang guru tersebut yang terkadang membuat guru merasa kewalahan sehingga hanya mengutamakan tuntutannya untuk dapat menyampaikan materi dengan baik di kelas.

Tak hanya tuntutan yang banyak, waktu yang dimiliki guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran juga sangat terbatas. Beban mengajar yang berat, serta tugas administratif dan pengembangan diri lainnya, membuat guru tidak memiliki banyak waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Selain itu, biaya yang

diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran dapat tergolong mahal.

Karena faktor-faktor inilah banyak guru yang memutuskan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada karena dirasa hal tersebut lebih praktis dan hemat biaya. Kondisi ini tentu saja berdampak pada tujuan pembelajaran, karena tidak semua media yang ada mampu memberikan kebutuhan yang memadai dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Terlebih lagi, dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis kreatif peserta didik, media yang sudah ada tersebut belum tentu dapat memberikan stimulus yang baik untuk memancing kreativitas peserta didik.

Untuk mengatasi masalah yang ada, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran cerpen digital berbasis audio-visual yang diberi nama "*Hole Adventure*". Keunikan dalam media pembelajaran ini adalah teks dalam cerpen digital ini menggunakan kalimat rumpang yang bertujuan untuk memancing kreativitas peserta didik dalam memilih kata-kata agar cerpen tersebut terisi sesuai dengan kreativitas menulis peserta didik. Cerpen digital ini berbasis audio-visual dengan harapan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan menulis kreatif dengan menorehkan ide-ide, perasaan, dan emosi peserta didik dalam sebuah tulisan.

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung saat ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar dalam proses pembelajarannya, salah satunya ialah kelas V. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti terkait keadaan sekolah tersebut, penelitian

pengembangan ini sangat cocok dilakukan di MIM Plus Suwaru Bandung karena sekolah tersebut telah beradaptasi dengan teknologi dalam proses pembelajarannya. Selain itu, pengembangan ini juga menawarkan produk berupa media pembelajaran yang materinya telah disesuaikan dengan materi kelas V Kurikulum Merdeka Belajar yang diterapkan di MIM Plus Suwaru Bandung. Media pembelajaran yang dikembangkan juga dapat membantu peserta didik di MIM Plus Suwaru Bandung dalam mengembangkan keterampilan menulis kreatif.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Efrida Sihombing, dkk dengan fokus penelitian mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video pintar berbasis Linktree untuk mengembangkan keterampilan menulis. Adapun penelitian lain dilakukan oleh Rahmatiah yang berfokus pada penggunaan media gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif. selain itu, penelitian lain juga dilakukan oleh Dita Paramita Dewi dengan fokus penelitiannya untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif menggunakan pendekatan SAVI (Somatis, Visual, Auditori, dan Intelektual). Dari penelitian terdahulu yang telah disebutkan, belum ada penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran “*Hole Adventure*” atau cerpen digital berbasis audio-visual untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif peserta didik MI/SD. Kebaruan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ada pada media pembelajaran berupa cerpen digital yang menggunakan kalimat rumpang disertai gambar ilustrasi dan juga efek audio.

Berdasarkan serangkaian fakta dan analisis yang telah peneliti paparkan di atas, peneliti merasa bahwa penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *“Hole Adventure”* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas V MIM Plus Suwaru Bandung”** penting dan menarik. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran cerpen digital untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Cerpen digital ini didesain secara menarik karena berbasis audio-visual serta menggunakan kalimat rumpang pada teksnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kreativitas belajar peserta didik di Indonesia berada di peringkat paling rendah dibandingkan Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, Republik Rakyat Tiongkok, Kamerun, Zulu, dan terakhir Indonesia.
2. Guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
3. Tidak semua guru kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
4. Guru terlalu banyak tuntutan sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang membuatnya lebih memilih menggunakan media pembelajaran seadanya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dipaparkan, maka peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian hanya dilakukan di MIM Plus Suwaru Bandung.
2. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas V-A dan V-B yang akan mempelajari materi menulis teks naratif.
3. Fokus penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran “*Hole Adventure*” untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas V.

D. Rumusan Masalah

Berdasar permasalahan penelitian yang telah dipaparkan, peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “*Hole Adventure*” untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas V di MIM Plus Suwaru Bandung?
2. Bagaimana pengaruh dari pemanfaatan media pembelajaran “*Hole Adventure*” dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas V di MIM Plus Suwaru Bandung?

E. Tujuan Pengembangan

Secara umum tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang diberi judul “*Hole Adventure*” untuk meningkatkan kemampuan menulis kreatif peserta didik. Sedangkan untuk

mencapai tujuan pengembangan, maka dirumuskan beberapa tujuan khusus sebagai berikut.

1. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran “*Hole Adventure*” untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas V di MIM Plus Suwaru Bandung.
2. Menganalisis pengaruh dari pemanfaatan media pembelajaran “*Hole Adventure*” dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas V di MIM Plus Suwaru Bandung.

F. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang diberi nama “*Hole Adventure*” untuk peserta didik tingkat MI/SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Media pembelajaran “*Hole Adventure*” bertujuan untuk melatih peserta didik mengembangkan keterampilan menulis cerpen.
3. Media pembelajaran “*Hole Adventure*” memuat beberapa pendukung, diantaranya teks cerpen yang dibuat secara rumpang, gambar ilustrasi latar tempat, serta efek audio yang dapat memberikan visualisasi cerpen secara nyata.
4. Hasil produk media pembelajaran yang diberi nama “*Hole Adventure*”. Media pembelajaran ini merupakan cerpen digital yang kalimatnya rumpang dengan banyak gambar ilustrasi yang menggambarkan

suasana sesuai alur cerpen dan disertai audio yang dapat membantu menghidupkan suasana dalam tulisan.

5. Produk ini dikembangkan dalam bentuk PPT (*Power Point*) sehingga tidak memerlukan internet untuk mengaksesnya. Produk ini dapat diakses menggunakan laptop maupun komputer, bahkan dapat ditampilkan secara lebih lebar menggunakan proyektor.

G. Kegunaan Penelitian

Hasil dari pengembangan ini diharapkan menghadirkan kemanfaatan bagi peserta didik, guru, sekolah, hingga peneliti yang akan datang. Kemanfaatan tersebut tentunya dalam kaitan peningkatan keterampilan menulis peserta didik di MI/SD. Berikut penjabaran manfaat teoritis dan praktis dari penelitian pengembangan ini.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk baru berupa Media Pembelajaran "*Hole Adventure*" atau cerpen digital berbasis audio-visual. Produk yang dihasilkan tersebut diharapkan mampu mengembangkan keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas V di MIM Plus Suwaru Bandung.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari pengembangan ini diharapkan menghadirkan kemanfaatan bagi peserta didik, guru, sekolah, hingga peneliti yang akan datang. Berikut penjabaran manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini.

a. Manfaat Untuk Peserta Didik

Penelitian pengembangan media pembelajaran "*Hole Adventure*" diharapkan mampu menghadirkan manfaat secara signifikan bagi peserta didik MI terutama untuk meningkatkan keterampilan menulis. Media interaktif ini mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengeksplorasi imajinasi sehingga peserta didik mampu menuangkan ide-ide kreatif ke dalam sebuah tulisan. "*Hole Adventure*" tidak hanya menjadi media belajar tetapi juga menjadi sarana yang menyenangkan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya dalam menulis. Selain itu, media ini dapat membantu peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat melalui tulisan, serta meningkatkan kemampuan untuk mengorganisasikan ide-ide dan membuat kalimat yang menarik.

b. Manfaat Untuk Guru

Pengembangan media pembelajaran "*Hole Adventure*" tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik, namun juga bagi guru sebagai pendidik. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif ini, dapat mempermudah guru dalam pembelajaran di kelas. Guru juga dapat menghemat biaya, waktu, dan tenaga dalam membuat media pembelajaran yang dibutuhkan karena media pembelajaran "*Hole Adventure*" sudah disesuaikan

dengan tujuan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik.

Media pembelajaran "*Hole Adventure*" juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Media ini dapat membuat peserta didik termotivasi sehingga lebih antusias dalam mengikuti kegiatan menulis. Tak hanya itu, media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan profesionalitas para guru karena memanfaatkan teknologi serta inovasi dalam pembelajaran.

c. Manfaat Untuk Sekolah

Media pembelajaran "*Hole Adventure*" mampu memberikan kontribusi baik bagi sekolah. Media pembelajaran ini tergolong inovatif dan menarik sehingga mampu mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Hal ini mampu memberikan dampak positif pada prestasi akademik sekolah karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan hal ini, sekolah mampu membangun reputasi yang baik sebagai lembaga pendidikan yang kreatif dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik.

d. Manfaat Untuk Peneliti yang Akan Datang

Pengembangan media pembelajaran "*Hole Adventure*" dapat bermanfaat bagi para peneliti yang akan datang karena mampu membuka peluang di masa mendatang untuk melakukan kajian secara lebih dalam tentang variabel-variabel yang ada

terkait penelitian ini. Penelitian ini juga dapat dijadikan inspirasi peneliti yang akan datang terkait pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan penggunaan istilah dalam penelitian ini, maka dipandang perlu adanya penegasan secara konseptual dan operasional. Berikut ini penjabaran penegasan konseptual dan operasional.

1. Penegasan Konseptual

a) Media Pembelajaran “*Hole Adventure*”

Media Pembelajaran yang diberi nama “*Hole Adventure*” merupakan pengembangan dari cerpen yang biasa dijumpai. Cerpen merupakan tulisan singkat berbentuk prosa yang di dalamnya terdapat potongan kehidupan tokoh yang penuh dengan konflik, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, serta meninggalkan kesan yang sulit dilupakan.¹⁰ Media Pembelajaran “*Hole Adventure*” dapat diakses dan dinikmati melalui teknologi komputer sehingga termasuk kategori cerpen digital. Karena dapat diakses melalui teknologi komputer, cerpen digital ini

¹⁰ Kosasih, *Teori Pengkajian Sastra* (Bandung: Titian Ilmu, 2004), 431.

dikembangkan dengan kalimatnya yang dibuat rumpang disertai gambar ilustrasi dan efek audio untuk menghidupkan suasana.

b) Keterampilan Menulis Cerpen

Menulis cerpen termasuk keterampilan menulis kreatif. Keterampilan menulis merupakan kemampuan penulis dalam mengungkapkan gagasan, pendapat, serta perasaan penulis kepada orang lain menggunakan tulisan.¹¹ Sedangkan dalam menulis kreatif seorang penulis dituntut untuk berpikir sistematis, logis, dan kreatif dalam menulis.¹² Jadi dapat dikatakan bahwa menulis cerpen merupakan keterampilan menulis yang tingkatannya lebih tinggi.

2. Penegasan Operasional

a) Media Pembelajaran “*Hole Adventure*”

Media Pembelajaran yang diberi nama “*Hole Adventure*” merupakan sebuah pengembangan dari cerpen yang biasa dijumpai. Media Pembelajaran “*Hole Adventure*” dapat diakses dan dinikmati melalui teknologi komputer sehingga termasuk kategori cerpen digital. Media ini tidak hanya menyajikan teks cerita, tetapi juga dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan efek suara, sehingga menciptakan pengalaman nyata serta lebih

¹¹ Saleh Abbas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Disekolah Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dierktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), 125.

¹² Dalman, *Keterampilan Menulis...*, 5.

interaktif. Media ini dirancang untuk merangsang panca indra, sehingga membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kalimat-kalimat dalam cerpen "*Hole Adventure*" dibuat rumpang atau tidak lengkap. Tujuan dari strategi ini adalah untuk mendorong kreativitas peserta didik dalam menulis. Peserta didik diajak untuk melengkapi cerpen tersebut berdasarkan imajinasi, sehingga tidak hanya pasif membaca, tetapi peserta didik juga aktif berpartisipasi dalam penciptaan cerita. Dengan demikian, "*Hole Adventure*" tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi juga alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan menulis dan berpikir kreatif peserta didik.

b) Keterampilan Menulis Cerpen

Menulis cerpen merupakan bagian dari keterampilan menulis kreatif. Keterampilan menulis kreatif perlu dikuasai penulis untuk menghasilkan karya sastra seperti cerpen. Dalam menulis cerpen, penulis dituntut untuk lebih kreatif dengan menghasilkan ide-ide baru. Berbeda dengan keterampilan menulis pada umumnya yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan lugas, keterampilan menulis kreatif lebih menekankan pada ekspresi penulis, imajinasi, dan keindahan bahasa.

I. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini akan disajikan dalam 5 bab utama dan disertai dengan daftar rujukan sebagai pendukung. Penyusunan bab didasarkan pada pedoman penulisan tugas akhir Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Struktur penulisan ini untuk mempermudah pembaca memahami isi dari penelitian ini. Berikut penjelasan lebih lengkap mengenai sistematika pembahasan di masing-masing bab.

1. Bab I yang berjudul “Pendahuluan” merupakan awal dari seluruh isi skripsi yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan pengembangan, kegunaan penelitian, asumsi penelitian, keterbatasan penelitian, spesifikasi produk, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
2. Bab II yang berjudul “Landasan Teori” menjelaskan tentang kajian teori yang mendukung penelitian, yaitu teori pembelajaran bahasa Indonesia, media pembelajaran bahasa Indonesia, cerpen digital, dan menulis kreatif. Selain itu, pada BAB II ini juga disajikan kajian penelitian yang relevan kerangka berpikir.
3. Bab III yang berjudul “Metode Penelitian” menguraikan tentang pendekatan penelitian, model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan, validasi dan uji coba, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

4. Bab IV yang berjudul “Paparan Data Penelitian” memaparkan data hasil penelitian mulai dari kegiatan analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi, serta memaparkan data hasil uji menggunakan SPSS.
5. Bab V yang berjudul “Pembahasan” menguraikan pembahasan berdasarkan data yang telah dipaparkan pada Bab IV dan mengaitkannya dengan teori-teori yang ada.
6. Bab VI yang berjudul “Penutup” berisi Kesimpulan dan saran.
7. Daftar Pustaka berisi referensi-referensi dari buku dan jurnal ilmiah yang digunakan sebagai acuan dan rujukan dalam penelitian.