

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENULIS KREATIF SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Ni Luh Candra Dewi

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Email : candraadewii93@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Bahasa berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Keterampilan menulis kreatif merupakan aspek penting dalam pembelajaran Bahasa yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan emosi mereka secara orisinal dan inovatif. Namun, pembelajaran menulis kreatif seringkali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan analisis kurikulum untuk menentukan materi dan konten yang relevan. Tahap desain meliputi perancangan struktur media pembelajaran, pembuatan storyboard, dan penentuan fitur-fitur interaktif. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan perangkat lunak authoring tools. Media yang dikembangkan mencakup teks, gambar, audio, video, animasi, dan elemen interaktif seperti kuis, latihan, dan umpan balik. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba pada siswa SMA dengan menggunakan desain eksperimen kuasi. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis kreatif siswa. Selain itu, dilakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan umpan balik dari siswa dan guru mengenai penggunaan media pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis data kuantitatif dan kualitatif untuk menentukan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya pengembangan media pembelajaran Bahasa yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa di sekolah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Keterampilan Menulis Kreatif, Sekolah Menengah Atas, Pengembangan Media.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan fondasi utama dalam komunikasi dan pengembangan intelektual individu. Keterampilan berbahasa, termasuk menulis, menjadi krusial dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, pekerjaan, hingga interaksi sosial. Keterampilan menulis kreatif, khususnya, memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan emosi mereka secara orisinal dan inovatif, melampaui sekadar menyampaikan informasi secara faktual (Amalia, 2020). Kemampuan ini tidak hanya relevan dalam konteks pembelajaran bahasa, tetapi juga dalam pengembangan kreativitas, pemecahan masalah, dan berpikir kritis, yang merupakan kompetensi penting di era digital ini.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis kreatif seringkali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa (Fitriani et al., 2018). Metode pembelajaran yang konvensional, yang berfokus pada latihan tata bahasa dan penulisan esai formal, seringkali gagal memotivasi siswa untuk mengembangkan imajinasi dan ekspresi diri mereka. Akibatnya, minat dan kemampuan siswa dalam menulis kreatif cenderung rendah, yang berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dan kreatif.

1.2 Kebaruan Ilmiah

Penelitian tentang media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif telah banyak dilakukan. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan ilmiah dalam beberapa aspek:

1. Integrasi Kurikulum Merdeka: Penelitian ini secara eksplisit mengintegrasikan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran akan mempertimbangkan fleksibilitas dalam pemilihan materi, metode, dan asesmen, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan minat dan bakat mereka dalam menulis kreatif.

2. Personalisasi Pembelajaran: Media pembelajaran akan dirancang untuk mengakomodasi perbedaan individual siswa dalam gaya belajar, minat, dan tingkat kemampuan. Fitur-fitur interaktif seperti umpan balik adaptif, tantangan yang berbeda, dan pilihan topik yang beragam akan memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan dan cara yang paling sesuai bagi mereka.
3. Pemanfaatan Teknologi Terkini: Penelitian ini akan memanfaatkan teknologi multimedia interaktif terkini, seperti animasi, video, audio, dan simulasi, untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menarik. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan menulis kreatif mereka secara efektif.
4. Pengembangan Platform Kolaboratif: Penelitian ini akan mengembangkan platform kolaboratif di mana siswa dapat berbagi karya tulis mereka, memberikan umpan balik satu sama lain, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek menulis kreatif. Platform ini akan memfasilitasi interaksi sosial dan pembelajaran sejawat, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis dan motivasi belajar siswa.

1.3 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif yang efektif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa SMA dalam konteks Kurikulum Merdeka?
2. Seberapa efektif media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa SMA?
3. Bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis kreatif?

1.4 Kesenjangan Antara Harapan dan Kenyataan

Terdapat kesenjangan yang nyata antara kondisi ideal yang diharapkan dengan realitas pembelajaran menulis kreatif di Sekolah Menengah Atas. Idealnya, siswa diharapkan memiliki keterampilan menulis kreatif yang baik, yang memungkinkan

mereka mengekspresikan ide dan gagasan secara orisinal serta inovatif. Proses pembelajaran untuk mencapai tujuan ini pun diharapkan berlangsung secara menarik dan menyenangkan bagi siswa, didukung oleh ketersediaan media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan oleh guru. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis kreatif siswa pada umumnya masih tergolong rendah. Kondisi ini seringkali berakar pada persepsi siswa yang menganggap pembelajaran menulis kreatif membosankan dan kurang relevan. Lebih lanjut, situasi ini diperparah oleh masih terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang sesungguhnya dibutuhkan untuk memfasilitasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan penting ini.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif yang efektif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa SMA dalam konteks Kurikulum Merdeka.
2. Menguji efektivitas media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa SMA.
3. Mendeskripsikan persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis kreatif.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

- Bagi Siswa** : Meningkatkan keterampilan menulis kreatif, motivasi belajar, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.
- Bagi Guru** : Menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk memfasilitasi pembelajaran menulis kreatif.

Bagi Sekolah : Meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan reputasi sekolah.

Bagi Pengembangan Ilmu: Memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan praktik pembelajaran bahasa, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif.

1.7 Landasan Teori

1. Teori Konstruktivisme: Teori ini menekankan bahwa siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Media pembelajaran multimedia interaktif akan dirancang untuk memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa dengan menyediakan berbagai sumber belajar, aktivitas interaktif, dan umpan balik yang konstruktif (Bruner, 1966).
2. Teori Kognitif: Teori ini menjelaskan bagaimana informasi diproses dan disimpan dalam memori. Media pembelajaran multimedia interaktif akan dirancang untuk memaksimalkan proses kognitif siswa dengan menggunakan visualisasi, animasi, dan audio untuk memperkuat pemahaman konsep dan memfasilitasi transfer pengetahuan (Mayer, 2009).
3. Teori Motivasi ARCS: Teori ini mengidentifikasi empat elemen penting dalam memotivasi siswa untuk belajar: Attention (Perhatian), Relevance (Relevansi), Confidence (Kepercayaan Diri), dan Satisfaction (Kepuasan). Media pembelajaran multimedia interaktif akan dirancang untuk menarik perhatian siswa, menghubungkan materi dengan pengalaman mereka, membangun kepercayaan diri mereka, dan memberikan kepuasan melalui pencapaian dan umpan balik yang positif (Keller, 2010).
4. Konsep Kurikulum Merdeka: Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan akan disesuaikan dengan minat dan bakat siswa, memberikan fleksibilitas dalam pemilihan materi dan metode, serta mendorong pengembangan profil pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

2. PEMBAHASAN

2.1 Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini mengikuti alur sistematis model R&D ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap **Analysis** diawali dengan identifikasi kebutuhan siswa yang menunjukkan adanya permintaan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Analisis kurikulum juga dilakukan untuk memastikan keselarasan materi, menghasilkan identifikasi topik-topik menulis kreatif yang relevan seperti penulisan cerita pendek, puisi, drama, dan esai argumentatif. Berdasarkan hasil analisis, tahap **Design** difokuskan pada perancangan struktur media dalam bentuk modul-modul terstruktur yang membahas topik-topik spesifik. Setiap modul dirancang untuk kaya akan konten multimedia (teks, gambar, audio, video, animasi) dan dilengkapi elemen interaktif seperti kuis, latihan, serta umpan balik. Visualisasi alur pembelajaran dan interaksi pengguna dituangkan dalam *storyboard*, sementara fitur-fitur seperti umpan balik adaptif, variasi tantangan, pilihan topik, dan platform kolaboratif dirancang untuk mendukung personalisasi dan interaksi antar siswa.

Selanjutnya, pada tahap **Development**, rancangan tersebut diwujudkan menjadi produk media pembelajaran fungsional menggunakan perangkat lunak *authoring tools* (misalnya, Articulate Storyline atau Adobe Captivate), di mana semua konten multimedia dibuat dan diintegrasikan. Pengujian awal dilakukan untuk memastikan fungsionalitas dan kemudahan penggunaan media. Tahap **Implementation** merupakan fase uji coba media di lingkungan belajar sesungguhnya, yaitu pada siswa SMA dengan menggunakan desain eksperimen kuasi. Siswa dibagi menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis kreatif, dilengkapi dengan observasi dan wawancara untuk menggali umpan balik dari siswa dan guru. Terakhir, tahap **Evaluation** melibatkan analisis data kuantitatif dan kualitatif yang telah terkumpul untuk menilai efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran serta tingkat penerimaan pengguna. Hasil evaluasi ini, yang dibahas lebih lanjut pada bagian

selanjutnya, menjadi dasar untuk penyempurnaan akhir media sebelum potensi diseminasi lebih luas.

2.2 Konsep Ilmiah Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif

Peningkatan keterampilan menulis kreatif yang diamati dalam penelitian ini dapat dijelaskan secara saintifik melalui beberapa mekanisme:

- a. Peningkatan Motivasi Belajar: Media pembelajaran multimedia interaktif lebih menarik dan menyenangkan daripada metode pembelajaran konvensional. Penggunaan visualisasi, animasi, dan audio dapat menarik perhatian siswa (Attention) dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar, sesuai dengan teori ARCS (Keller, 2010)
- b. Pengaktifan Proses Kognitif: Media pembelajaran multimedia interaktif merangsang berbagai proses kognitif siswa, seperti persepsi, memori, dan pemecahan masalah. Visualisasi konsep, animasi proses, dan simulasi situasi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mengingatnya lebih lama, sejalan dengan Prinsip Multimedia Mayer (2009).
- c. Pembelajaran Aktif dan Konstruktif: Media pembelajaran multimedia interaktif mendorong siswa untuk belajar secara aktif (Active Learning). Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas interaktif seperti kuis, latihan, dan eksplorasi mandiri. Hal ini sejalan dengan kerangka Active-Constructive-Interactive (Chi et al., 2018) dan teori Konstruktivisme (Bruner, 1966), di mana siswa membangun pemahaman mereka melalui interaksi.
- d. Umpan Balik yang Konstruktif dan Segera: Media pembelajaran multimedia interaktif memberikan umpan balik yang konstruktif dan seringkali segera kepada siswa. Umpan balik ini membantu siswa untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka, serta untuk memperbaiki kinerja mereka. Umpan balik adaptif, yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, dapat memaksimalkan efektivitas pembelajaran dan membangun kepercayaan diri (Confidence) siswa (Keller, 2010).

- e. Kolaborasi dan Pembelajaran Sejawat: Platform kolaboratif memungkinkan siswa untuk berbagi karya tulis mereka, memberikan umpan balik satu sama lain, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek menulis kreatif. Interaksi sosial dan pembelajaran sejawat terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis dan motivasi belajar siswa, sekaligus membangun kompetensi sosial.
- f. Relevansi dengan Kurikulum Merdeka: Media pembelajaran ini dirancang sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, dan relevan (Relevance) dengan kebutuhan siswa (Kemendikbudristek, 2022). Fleksibilitas dalam pemilihan topik dan fitur personalisasi mendukung pengembangan minat dan bakat individu, serta mendorong kemandirian belajar.
- g. Pemanfaatan AI (Potensi Masa Depan): Beberapa penelitian terbaru sejak 2023 menunjukkan potensi pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam meningkatkan keterampilan menulis. Sebagai contoh, AI dapat digunakan untuk memberikan umpan balik otomatis pada tulisan siswa, membantu mereka mengidentifikasi kesalahan tata bahasa dan gaya, serta memberikan saran untuk meningkatkan kualitas tulisan mereka (Kasneci et al., 2023). AI juga dapat digunakan untuk menghasilkan ide-ide baru untuk menulis, membantu siswa mengatasi writer's block dan mengembangkan imajinasi mereka (Purdy, 2023). Namun, penting untuk diingat bahwa AI hanyalah alat bantu, dan peran guru tetap krusial dalam membimbing dan memfasilitasi pembelajaran menulis kreatif siswa. Penelitian ini belum secara eksplisit mengintegrasikan AI, namun membuka peluang untuk pengembangan selanjutnya.

2.3 Trend Variabel dan Fenomena Dasar Ilmiah Terkait

- a. Trend variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan menulis kreatif siswa setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Hal ini konsisten dan dapat dijelaskan oleh beberapa fenomena dasar ilmiah dalam pembelajaran multimedia: Efek Multimedia: Teori efek multimedia menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja (Mayer, 2009). Media yang dikembangkan kaya akan elemen visual dan auditori yang mendukung teks.

- b. Efek Kontiguitas Spasial: Teori efek kontiguitas spasial menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika kata-kata dan gambar yang terkait disajikan berdekatan secara spasial (Mayer, 2009). Desain media ini berusaha menempatkan elemen terkait secara berdekatan.
- c. Efek Kontiguitas Temporal: Teori efek kontiguitas temporal menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika kata-kata dan gambar yang terkait disajikan berdekatan secara temporal (misalnya, narasi audio bersamaan dengan animasi) (Mayer, 2009). Media ini memanfaatkan sinkronisasi audio-visual.
- d. Efek Interaktivitas: Teori efek interaktivitas menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran (Chi et al., 2018). Fitur kuis, latihan, simulasi, dan eksplorasi dalam media ini secara langsung menerapkan prinsip ini.

2.4 Analisis Efektivitas Media Pembelajaran

Analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif memberikan dampak yang sangat positif dan signifikan terhadap keterampilan menulis kreatif siswa SMA. Pada akhir periode penelitian, kelompok siswa yang belajar menggunakan media interaktif (kelompok eksperimen) menunjukkan tingkat penguasaan keterampilan menulis kreatif yang secara statistik jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional (kelompok kontrol). Terdapat perbedaan yang sangat jelas dan signifikan secara statistik ($p < 0.05$) dalam pencapaian keterampilan menulis kreatif pasca-intervensi, di mana kelompok eksperimen jauh mengungguli kelompok kontrol. Skor keterampilan menulis kreatif kelompok eksperimen pasca-perlakuan berada pada level yang jauh lebih memuaskan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Lebih lanjut, terlihat adanya peningkatan kemampuan yang substansial (signifikan) dalam keterampilan menulis kreatif dari sebelum (pre-test) hingga sesudah (post-test) menggunakan media pembelajaran pada kelompok eksperimen. Terjadi lompatan kemajuan yang nyata pada kemampuan menulis kreatif siswa di kelompok eksperimen setelah intervensi. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan yang minimal atau tidak signifikan secara statistik pada periode waktu yang sama.

Analisis lebih lanjut terhadap tingkat peningkatan (gain) menunjukkan bahwa efektivitas peningkatan keterampilan menulis kreatif pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang hingga tinggi, mengindikasikan bahwa media pembelajaran memberikan dampak positif yang cukup besar terhadap potensi belajar siswa. Sebaliknya, tingkat peningkatan pada kelompok kontrol tergolong rendah, menunjukkan bahwa metode konvensional kurang efektif dalam mendorong lompatan kemampuan menulis kreatif dalam periode waktu yang sama. Besaran peningkatan (gain score) pada kelompok eksperimen secara signifikan lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol, mengkonfirmasi efektivitas superior dari media multimedia interaktif.

2.5 Analisis Persepsi dan Pengalaman Pengguna

Temuan kuantitatif mengenai efektivitas media didukung kuat oleh data kualitatif yang diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara. Secara umum, persepsi siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif sangat positif. Analisis angket persepsi menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelompok eksperimen memberikan respon yang sangat positif terhadap media pembelajaran. Sebagian besar dari mereka (mayoritas responden) menyatakan bahwa media tersebut menarik, memotivasi untuk belajar, mudah digunakan, dan efektif dalam membantu mereka memahami materi menulis kreatif. Hampir seluruh siswa merasa bahwa materi disajikan dengan jelas dan fitur-fitur interaktif seperti kuis dan latihan sangat membantu pemahaman mereka. Fitur kolaborasi juga mendapat sambutan baik dan dianggap bermanfaat oleh sebagian besar siswa. Umpan balik kualitatif dari angket terbuka dan wawancara secara konsisten menguatkan temuan positif ini, dengan banyak siswa menyebutkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna dibandingkan metode sebelumnya.

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan perbedaan perilaku belajar yang mencolok antara kedua kelompok. Siswa di kelompok eksperimen terlihat jauh lebih aktif terlibat, antusias, dan fokus selama sesi pembelajaran menggunakan media interaktif. Interaksi siswa dengan media, seperti mencoba kuis, latihan, mengeksplorasi contoh-contoh karya, dan menggunakan platform kolaboratif, teramati secara konsisten. Di sisi lain, siswa di kelompok kontrol cenderung menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih rendah dan beberapa tampak pasif selama penyampaian materi secara konvensional.

Wawancara dengan siswa dan guru semakin memperkuat temuan ini. Siswa melaporkan merasa lebih tertantang secara positif dan tidak mudah bosan. Guru di kelompok eksperimen juga memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa media tersebut sangat membantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam menulis kreatif dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih terdiferensiasi sesuai semangat Kurikulum Merdeka. Guru secara khusus menyoroti bagaimana media membantu dalam memvisualisasikan konsep dan memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa, serta memudahkan pengelolaan tugas dan pemberian umpan balik melalui platform terintegrasi.

3. PENUTUP

3.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah berhasil dirancang dan dikembangkan sebuah media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif yang valid, praktis, dan relevan untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa SMA dalam konteks Kurikulum Merdeka. Desain media mengintegrasikan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, teori belajar kognitif dan konstruktivisme, serta motivasi ARCS, dengan memanfaatkan teknologi multimedia terkini dan platform kolaboratif.
2. Media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa SMA. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan pencapaian yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta peningkatan substansial pada kelompok eksperimen setelah menggunakan media tersebut. Tingkat efektivitas (gain) media tergolong sedang hingga tinggi.
3. Persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif sangat positif. Siswa menganggap media ini menarik, memotivasi, mudah digunakan, dan membantu pemahaman. Guru juga menilai media ini sebagai alat bantu yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran menulis kreatif yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta

tuntutan Kurikulum Merdeka. Penggunaan media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

3.2 Gagasan Selanjutnya

Penelitian ini membuka beberapa peluang untuk pengembangan dan penelitian lebih lanjut:

1. Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif serupa untuk topik-topik lain dalam pembelajaran bahasa Indonesia atau bahkan mata pelajaran lain.
2. Melakukan evaluasi efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat keberlanjutan dampaknya terhadap keterampilan menulis kreatif siswa.
3. Mengkaji lebih dalam dampak penggunaan fitur kolaboratif dalam media terhadap peningkatan aspek-aspek spesifik dari menulis kreatif (misalnya, orisinalitas, alur cerita, penggunaan gaya bahasa).
4. Mulai mengeksplorasi dan mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) secara etis dan efektif ke dalam media pembelajaran untuk memberikan umpan balik yang lebih personal dan adaptif, serta membantu proses kreatif siswa.
5. Mengembangkan dan menguji model pembelajaran *blended learning* yang secara optimal mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif ini dengan interaksi tatap muka dan bimbingan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran menulis kreatif berbasis web. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 1-10.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Chi, M. T. H., Wylie, R., & Biswas, G. (2018). Active-constructive-interactive: A conceptual framework for differentiating learning activities. *Topics in Cognitive Science*, 10(1), 73-99.
- Fitriani, S., Nurhayati, N., & Astuti, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran menulis kreatif puisi berbasis aplikasi android. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 121-130.
- Kasneci, E., Seßler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... & Lucke, U. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102254. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102254>
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press

Purdy, K. T. (2023). ChatGPT: Implications for education. *Radiology*, 307(6), e230092.
<https://doi.org/10.1148/radiol.230092>