

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN SCRIBUS PADA MATERI KARYA FIKSI
KELAS VIII SMP NEGERI 4 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Zahra Firlia

NIM 06021282126026

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
SCRIBUS PADA MATERI KARYA FIKSI KELAS VIII SMP NEGERI 4
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Zabra Firlia

NIM: 06021282126026

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Dosen Pembimbing



Drs. Ansori, M.Si.

NIP 196609191994031002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
SCRIBUS PADA MATERI KARYA FIKSI KELAS VIII SMP NEGERI 4
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Zahra Firlia

NIM: 06021282126026

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si.



2. Anggota/Penguji : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.



Palembang, 21 April 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahra Firlia

NIM : 06021282126026

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Scribus pada Materi Karya Fiksi Kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang” merupakan hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila di kemudian hari terdapat pelanggaran dalam skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat pernyataan ini dari pihak manapun.

Palembang, 1 Mei 2025

Pembuat Pernyataan,



Zahra Firlia

NIM 06021282126026

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Scribus pada Materi Karya Fiksi Kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang” telah diselesaikan dengan sebaik mungkin. Tulisan ini merupakan apresiasi untuk saya dan orang-orang di sekitar saya, serta semua orang yang secara tidak langsung ikut membantu proses penulisan skripsi ini.

1. Saya, Zahra Firlia. Terima kasih sudah berjuang hingga sekarang. Untuk saya di masa depan, ingat bahwa kamu pernah menjalani proses ini dan semuanya tidak ada yang mudah. Tetaplah menjalani hidup dengan sabar karena sudah diberi kehidupan.
2. Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga semua proses penulisan skripsi dapat terselesaikan, dan semua doa-doa baik yang dikabulkan.
3. Kedua orang tua. Ayah, Firmansyah dan Ibu, Desilia Takarina. Terima kasih telah menjaga dan mengurus dari kecil hingga dewasa. Skripsi ini juga tidak akan terselesaikan dan jadi tanpa doa, dukungan, perhatian, semangat, dan semuanya yang telah diberikan.
4. Saudara, Yasmin Syahrina. Dia menjadi teman saya di rumah. Terima kasih sudah menjawab pertanyaan saya seputar penyelesaian skripsi, baik penulisan maupun pengalaman perkuliahan.
5. Teman dekat saya. Kepada Viona Izazzi Ibrahim yang bertemu dengan saya ketika kelas IX dan masih berkomunikasi dengan saya hingga sekarang. Kita banyak bertukar pikiran dan pendapat. Saya harap kita tetap berkomunikasi. Aulia Novianti dan Olga Aurelia, teman dekat saya saat kuliah. Terima kasih sekali sudah mau menjadi teman mengobrol saya ketika kuliah di PBSI.
6. Dosen pembimbing skripsi. Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Ansori, M.Si. yang telah membimbing dari awal hingga akhir, serta semua saran terbaik yang diberikan agar skripsi dapat menjadi lebih baik. Kemudian, kepada dosen penguji saya, Dr. Santi Oktarina, M.Pd. yang telah memberikan saran perbaikan untuk skripsi saya. Terima kasih.

7. Semua yang berkontribusi selama proses penelitian. Terima kasih kepada pihak SMP Negeri 4 Palembang. Ibu Surya Sri Septi Kurniati, S.Pd. dan adik-adik kelas VIII. Semuanya, terima kasih atas bantuannya yang berharga.
8. Dosen-dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Terima kasih saya ucapkan kepada seluruh dosen-dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan menjadi panutan bagi mahasiswanya.
9. Teman satu dosen pembimbing. Ranti Apriani dan semuanya, terima kasih, ya, telah menemani, membantu, dan bertukar informasi.
10. Teman seperjuangan dan sekaligus teman seangkatan. Rosmalia F, Meri J, Evi O, Afina D, Intan L, Indah N, Juwita P, Sucitra, Aisyah F, Patia R, dan tentunya semua teman sekelas Indralaya dan Palembang Angkatan 2021. Terima kasih telah kebersamaan dan berjuang bersama-sama hingga lulus. Semoga kita semua sukses.

MOTTO

“Gairah adalah asal mula kejeniusan.”

— Galileo Galilei

“Aku tidak gagal. Aku hanya menemukan 10.000 cara yang tidak bekerja.”

— Thomas Edison

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Scribus pada Materi Karya Fiksi Kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang” disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam menyusun skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Ansori, M.Si. selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Dr. Santi Oktarina, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Prof. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., dan Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Dr. Hartono, M.A. yang telah membantu dan memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penyusunan dan penulisan skripsi. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini diharapkan dapat menjadi wadah informasi bagi pembaca dan bermanfaat untuk pembelajaran bahasa Indonesia maupun perkembangan ilmu pengetahuan.

Palembang, Maret 2025



Zahra Firlia

NIM 06021282126026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN KETERANGAN TELAH LULUS UJIAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10

2.1.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
2.1.4	Karakteristik Media Pembelajaran.....	17
2.1.5	Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	19
2.2	Scribus.....	23
2.2.1	Definisi Scribus.....	23
2.2.2	Kelebihan dan Kekurangan Scribus.....	24
2.2.3	Langkah-langkah Menggunakan Scribus.....	24
2.3	Karya Fiksi.....	32
2.3.1	Definisi Karya Fiksi.....	32
2.3.2	Jenis-jenis Karya Fiksi.....	33
2.3.3	Ciri-ciri Karya Fiksi.....	35
2.3.4	Unsur-unsur Karya Fiksi.....	36
2.4	Penelitian Relevan.....	41
BAB III.....		43
METODOLOGI PENELITIAN		43
3.1	Jenis Penelitian.....	43
3.2	Subjek dan Lokasi Penelitian.....	43
3.3	Data dan Sumber Data	44
3.4	Prosedur Penelitian.....	44
3.4.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	45
3.4.2	<i>Design</i> (Desain).....	45
3.4.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	46
3.5	Teknik Pengumpulan Data	46
3.5.1	Wawancara	46
3.5.2	Angket atau Kuesioner.....	47

3.5.3	Lembar Validasi Ahli.....	50
3.6	Teknik Analisis Data	53
3.6.1	Analisis Data Wawancara.....	54
3.6.2	Analisis Data Angket.....	54
3.6.3	Analisis Data Validasi Ahli	54
BAB IV		56
HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Hasil Penelitian	56
4.1.1	Analisis (<i>Analysis</i>)	56
4.1.2	Desain (<i>Design</i>).....	75
4.1.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	86
4.2	Pembahasan.....	118
BAB V		123
PENUTUP		123
5.1	Kesimpulan	123
5.2	Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA		125
LAMPIRAN		135

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i>	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru	48
Tabel 3.3 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru	49
Tabel 3.4 Skala <i>Likert</i>	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi (Penilaian) Ahli Media	51
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi (Penilaian) Ahli Materi	52
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi (Penilaian) Ahli Bahasa	53
Tabel 3.8 Kategori Kelayakan	55
Tabel 4.1 Hasil Persentase Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	61
Tabel 4.2 Hasil Persentase Angket Analisis Kebutuhan Guru	70
Tabel 4.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	75
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Majalah Digital Materi Karya Fiksi	81
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media	98
Tabel 4.6 Hasil Validasi Materi	100
Tabel 4.7 Hasil Validasi Bahasa	102
Tabel 4.8 Revisi Produk pada Aspek Media	103
Tabel 4.9 Revisi Produk pada Aspek Materi	111
Tabel 4.10 Revisi Produk pada Aspek Bahasa	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Scribus	25
Gambar 2.2 Tampilan Menambah Halaman	25
Gambar 2.3 Fitur Tambah Teks	26
Gambar 2.4 Tampilan Mengedit Teks.....	27
Gambar 2.5 Fitur Tambah Gambar atau Foto	28
Gambar 2.6 Tampilan Ketika Ingin Memasukkan Gambar	28
Gambar 2.7 Fitur Menambahkan Warna pada Halaman.....	29
Gambar 2.8 Contoh Hasil Desain Sederhana	30
Gambar 2.9 Menambah Jumlah Halaman	31
Gambar 2.10 Tampilan Penambahan Halaman Selanjutnya.....	31
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Modifikasi Model ADDIE dan Alessi & Trollip.....	44
Gambar 4.1 Halaman Depan Majalah	87
Gambar 4.2 Nama Penyusun dan Daftar Isi	87
Gambar 4.3 Definisi dan Ciri-ciri Karya Fiksi	88
Gambar 4.4 Jenis-jenis Karya Fiksi.....	89
Gambar 4.5 Unsur Intrinsik Karya Fiksi	89
Gambar 4.6 Unsur Ekstrinsik Karya Fiksi.....	90
Gambar 4.7 Penilaian Karya Fiksi.....	91
Gambar 4.8 Daftar Bacaan Cerpen.....	91
Gambar 4.9 Daftar Bacaan Novel.....	92
Gambar 4.10 Contoh Cerpen	93
Gambar 4.11 Teka-Teki Mencari Kata.....	94
Gambar 4.12 Evaluasi 1	94
Gambar 4.13 Evaluasi 2.....	95
Gambar 4.14 Glosarium	96
Gambar 4.15 Daftar Pustaka.....	96
Gambar 4.16 Halaman Belakang Majalah.....	97

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Peta Materi	74
Bagan 4.2 <i>Flowchart</i> Majalah Digital Materi Karya Fiksi	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul	136
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	137
Lampiran 3 Surat Persetujuan Seminar Proposal	139
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya.....	140
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang	142
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang	143
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMP Negeri 4 Palembang	144
Lampiran 8 Surat Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP Universitas Sriwijaya	145
Lampiran 9 Surat Bebas Pustaka UPT Perpustakaan Universitas Sriwijaya	146
Lampiran 10 Kartu Bimbingan.....	147
Lampiran 11 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	150
Lampiran 12 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	152
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian	154
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli Media	155
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Materi.....	157
Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	160
Lampiran 17 Modul Ajar Materi Karya Fiksi	162
Lampiran 18 Materi Karya Fiksi pada Media Pembelajaran	176
Lampiran 19 Tautan Media Pembelajaran.....	190
Lampiran 20 Surat Persetujuan Ujian Akhir Program.....	191
Lampiran 21 SK Penguji Ujian Akhir Program	192
Lampiran 22 Tabel Perbaikan Skripsi	195
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Skripsi	197
Lampiran 24 Surat Keterangan <i>Similarity</i>	198
Lampiran 25 Hasil <i>Similarity</i>	199

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN SCRIBUS PADA MATERI KARYA FIKSI
KELAS VIII SMP NEGERI 4 PALEMBANG**

ABSTRAK

Media pembelajaran perlu dikembangkan menjadi berbagai macam jenis. Pada pembelajaran, peserta didik dan guru memerlukan media pembelajaran yang mudah digunakan, karena keterbatasan guru dalam menggunakan serta memilih media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa majalah digital menggunakan Scribus pada materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan modifikasi model ADDIE dan Alessi & Trollip. Tahap penelitian pada penelitian ini yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Data yang diambil adalah data kuantitatif yang didapat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik kelas VIII dan guru bahasa Indonesia, serta data kualitatif yang didapat dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VIII. Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis yang berupa analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Tahap kedua yaitu desain yang berupa rancangan media pembelajaran dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. Tahap ketiga dalam penelitian ini yaitu pengembangan produk awal media pembelajaran. Produk awal tersebut divalidasi oleh validator pada aspek media, materi, dan bahasa. Selanjutnya, media pembelajaran tersebut dilakukan perbaikan. Hasil analisis kebutuhan peserta didik adalah 80.51% (sangat butuh) dan analisis kebutuhan guru adalah 69.64% (butuh). Kemudian, hasil validasi media mendapatkan persentase 96.92% (sangat layak), hasil validasi materi mendapatkan persentase 83.07% (sangat layak), dan hasil validasi bahasa mendapatkan persentase 89.09% (sangat layak). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa majalah digital dikategorikan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi karya fiksi.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Karya Fiksi.

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Zahra Firlia

NIM : 06021282126026

Dosen Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA USING SCRIBUS ON
THE MATERIAL OF WORKS OF FICTION GRADE VIII SMP
NEGERI 4 PALEMBANG**

ABSTRACT

Learning media needs to be developed into various types. In learning, students and teachers need learning media that is easy to use, because of the limitations of teachers in using and choosing the right learning media. This research aims to produce a learning media product in the form of a digital magazine using Scribus on the material of works of fiction in class VIII SMP Negeri 4 Palembang. This research is a research and development using a modification of the ADDIE and Alessi & Trollip models. The research stages in this study are analysis, design, and development. The data taken are quantitative data obtained from the results of questionnaires given to grade VIII students and Indonesian language teachers, as well as qualitative data obtained from interviews with Indonesian language teachers and grade VIII students. The first stage carried out is analysis in the form of analyzing the needs of students and teachers. The second stage is design in the form of learning media design by making flowcharts and storyboards. The third stage in this research is the development of initial learning media products. The initial product was validated by validators on media, material, and language aspects. Furthermore, the learning media was improved. The results of the learner needs analysis were 80.51% (very much needed) and the teacher needs analysis was 69.64% (needed). Then, the results of media validation get a percentage of 96.92% (very feasible), the results of material validation get a percentage of 83.07% (very feasible), and the results of language validation get a percentage of 89.09% (very feasible). It can be concluded that learning media in the form of digital magazines are categorized as very feasible and can be used in the learning process on the material of works of fiction.

Keywords: Development, Learning Media, Works of Fiction.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Dosen Pembimbing



Drs. Ansori, M.Si.

NIP 196609191994031002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Waktu dan peradaban berkembang semakin maju, dunia sudah memasuki era modern dengan teknologi yang semakin canggih. Manusia telah membuat dan menghasilkan banyak hal baru menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari semua bidang keilmuan. Teknologi merupakan salah satu karya atau buatan manusia yang telah menghadirkan tantangan dan peluang untuk kemajuan kehidupan manusia (Handayani, 2020). Semua hal telah tersedia dan segala kegiatan dapat dilakukan dengan mudah secara digital.

Salah satu hal yang dibutuhkan adalah adanya inovasi agar bidang pendidikan dapat terus berkembang dan mengikuti perkembangan zaman seperti bidang lainnya (Said, 2023). Dalam pendidikan, transformasi digital tidak dapat dihindari. Teknologi dapat membantu peserta didik yang tempat tinggalnya di daerah terpencil, menawarkan pendidikan nonformal, dan membantu peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus (Andita & Rafaela, 2023). Meskipun teknologi membuat hidup lebih mudah, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan ketika menggunakannya. Chomsum (2020) berpendapat bahwa apabila teknologi digunakan di bidang pendidikan, beberapa hal yang tidak boleh disepelekan adalah keamanan siber, perlindungan data pribadi, dan pertimbangan etis lainnya.

Peran guru bagi peserta didik yaitu menjadi fasilitator. Dalam era pembelajaran digital saat ini, guru membutuhkan pemahaman yang kuat tentang cara menangani masalah nyata. Banyak guru masih membutuhkan instruksi dan pelatihan yang tepat dikarenakan belum memiliki kemampuan digital atau tidak memilikinya sama sekali, serta keterbatasan dalam mengakses dan menggunakan teknologi (Afriani et al., 2024). Guru yang profesional tentunya memiliki kualitas dalam mengajar. Menurut Aspi & Syahrani (2022) sangat penting bagi guru yang cerdas, idealis, berkualitas, dan berpendidikan tinggi untuk memberikan kepada

peserta didik berbagai kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi perubahan zaman yang semakin maju.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidak dilihat dari tujuan pendidikan telah berhasil dicapai. Peran guru selama proses belajar sangat penting untuk keberhasilan pendidikan. Seperti yang dikutip dalam buku *Inovasi Pembelajaran* yang ditulis oleh Sani (2022) selain peran guru, terdapat faktor lainnya, yaitu sumber belajar tepat, lingkungan sekitar tempat belajar mendukung, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Elviya & Sukartiningsih (2023) mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran bergantung pada guru yang mempunyai kemampuan dalam memahami berbagai minat maupun karakteristik peserta didik yang diajarinya.

Pembelajaran tentunya menjadi tidak menyenangkan dan membosankan apabila dilakukan menggunakan media pembelajaran yang kurang bahkan tidak bervariasi (Rusiadi, 2020). Akibatnya, banyak peserta didik kehilangan minat dan keinginan untuk belajar (Wulandari & Nisrina, 2020). Apabila seorang guru ingin membuat peserta didik mempunyai semangat untuk belajar, proses belajar membutuhkan motivasi yang kuat. Guru harus kreatif dan inovatif ketika memilih serta menerapkan alat bantu mengajar untuk mendorong dan menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik (Mangangantung et al., 2022). Peserta didik merasa kehilangan minat untuk belajar apabila mereka bosan dengan pelajaran, dan akan berakibat pada penurunan hasil maupun prestasi belajar.

Literasi digital mengacu pada penggunaan teknologi digital yang mencakup jaringan, media komunikasi, serta alat komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan membuat informasi dengan cara yang bijak, cerdas, teliti, seksama, dan taat hukum (Yuniarto & Yudha, 2021). Stevani et al. (2024) berpendapat bahwa peran literasi digital dapat meningkatkan kualitas diri seseorang, memengaruhi kreativitas, pola pikir kritis, dan pengetahuan yang lebih luas dan mendalam. Banyak faktor memengaruhi peningkatan literasi digital, tetapi pemerintah bertanggung jawab secara utama dalam mendukung dan meningkatkan kualitas pendidikan. Pada bidang pendidikan, literasi digital dapat digunakan dalam

sistem pendidikan yang berbasis digital (Dewi et al., 2021). Menurut Jayantika & Namur (2022) salah satu indikator untuk pencapaian dalam bidang pendidikan di Indonesia adalah keberhasilan dalam membangun literasi digital. Teknologi yang memanfaatkan media digital untuk mencari dan memperluas pengetahuan dapat membantu pengembangan literasi digital (Ramadhani et al., 2021). Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dapat ditingkatkan dengan adanya peran teknologi dan bidang pendidikan yang maju.

Kegiatan membaca sangat terkait dengan proses pembelajaran bahasa Indonesia. Kebiasaan membaca dapat membantu menumbuhkan karakter yang baik dan mendorong peserta didik untuk lebih senang membaca. Hal tersebut juga dapat mendorong peserta didik belajar untuk membiasakan membaca banyak bacaan berulang-ulang dan menangkap informasi melalui reaksi atau respons motorik mereka (Hasanah et al., 2023). Di kelas VIII SMP, materi karya fiksi terdapat pada bab 4 yaitu mengulas karya fiksi. Peserta didik harus membaca dan memahami konsepnya untuk memahami materi pelajaran (Rosvita & Anugraheni, 2021). Oleh karena itu, guru harus memilih alat bantu dan membangun proses belajar mengajar menjadi menarik agar materi tidak terkesan membosankan. Apabila semangat belajar peserta didik meningkat, kemampuan membaca mereka juga meningkat.

Seorang guru harus membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran membantu guru ketika mengajar karena memungkinkan mereka dalam menyampaikan informasi atau materi dengan lebih baik (Salsabila et al., 2020). Pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton membuat peserta didik antusias ketika mengikuti kegiatan belajar. Banyak media interaktif tersedia bagi guru dan dapat digunakan ketika mengajar. Pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan berbagai aplikasi, salah satunya adalah Scribus. Scribus merupakan satu perangkat lunak (*software*) yang dapat diunduh secara gratis. *Software* ini dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan sarana untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* dan majalah berbentuk digital.

Penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran berupa majalah dilakukan oleh Baroroh (2021). Penelitian dan pengembangan tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam membaca teks fiksi serta memberikan pengetahuan tentang pemahaman mengenai bacaan untuk materi pelajaran bahasa Indonesia. Model Borg *and* Gall digunakan dalam penelitian pengembangan tersebut. Produk tersebut divalidasi setelah dikembangkan. Hasil validasi kepraktisan media mendapatkan persentase 87%, validasi media mendapatkan rata-rata persentase 85%, dan validasi materi mendapat persentase 74%. Kemudian hasil implementasi kepada peserta didik mendapat rata-rata persentase 86%. Secara keseluruhan, produk yang dikembangkan disimpulkan sangat baik dan dikatakan sangat layak digunakan. Kemudian, penelitian terdahulu selanjutnya oleh Prasetyaningsekti et al. (2022) bertujuan menghasilkan alat bantu pembelajaran berupa majalah digital. Dari penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa media berupa majalah mendapatkan hasil yang sangat layak setelah diujikan kevalidannya oleh ahli dan praktisi.

Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara kepada salah satu guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palembang pada tanggal 8 Juli 2024. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang paling diminati peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia yaitu materi karya fiksi, seperti cerpen dan novel, sedangkan materi yang kurang diminati adalah materi teks berita, dikarenakan peserta didik kurang senang mendengarkan berita. Selain itu, peserta didik juga senang membaca novel dan cerpen. Ketika jam kosong, peserta didik sering ke perpustakaan untuk membaca atau meminjam berbagai jenis buku yang tersedia. Dalam mengajar, guru meminta peserta didik mencari tahu terlebih dahulu apa itu karya fiksi dan mencari contoh cerpen dan novel.

Menurut guru, kesulitan yang dialami ketika mengajar materi karya fiksi yakni dalam memberikan tugas kelompok, karena terdapat beberapa kelompok yang mendapatkan jenis karya fiksi yang berbeda, contohnya ketika terdapat

kelompok yang mendapat cerpen yang teksnya lebih singkat daripada novel. Menurut guru, hal ini akan menyebabkan ketidakadilan bagi kelompok lain dan bagi kelompok yang mendapatkan novel, akan memakan waktu dalam mengerjakannya. Kemudian, kesulitan peserta didik dalam belajar materi karya fiksi yaitu membedakan unsur-unsur karya fiksi. Menurut guru tersebut masih ada yang belum paham dalam menentukan unsur karya fiksi.

Guru tidak menggunakan media seperti proyektor karena media ini hanya tersedia di aula rapat, sehingga guru menggunakan media yang lain, seperti karton, surat kabar, dan lain sebagainya. Media yang digunakan juga tidak seluruhnya disediakan oleh sekolah, dan yang tidak disediakan oleh sekolah, peserta didik membawa dari rumah dan mencari medianya sendiri. Dalam pembelajaran karya fiksi, media yang diharuskan peserta didik untuk mencari sendiri adalah cerpen yang diunduh dan dicari dari internet. Sekolah tidak mewajibkan peserta didik membawa ponsel, namun apabila terdapat mata pelajaran yang mengharuskan peserta didik mencari di internet, guru tersebut akan memberi tahu pada peserta didik bahwa pertemuan selanjutnya menggunakan ponsel. Ketika memulai pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah kepada peserta didik dalam menjelaskan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Tugas yang biasa diberikan oleh guru pada materi karya fiksi yaitu membuat sinopsis dan menentukan unsur dari karya fiksi.

Respons peserta didik terhadap media atau alat bantu yang digunakan oleh guru sangat baik, dan mereka lebih memahami suatu materi dengan cepat. Ketika guru menggunakan media pembelajaran, hasil belajar atau nilai yang didapatkan peserta didik meningkat karena alat bantu membuat mereka lebih termotivasi dalam mempelajari suatu materi. Menurut guru, ketika menggunakan media pembelajaran lain seperti video dan *e-book*, peserta didik akan senang dalam belajar. Contohnya, ketika pembelajaran puisi, guru harus membuat contoh puisi terlebih dahulu, sedangkan dalam materi karya fiksi, guru memberikan contoh yang termasuk jenis karya fiksi, yaitu novel dan cerpen. Kemudian, guru membuat video yang menjelaskan mengenai apa saja yang termasuk contoh karya fiksi. Menurutnya

peserta didik akan penasaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Semua jenis media pembelajaran membuat peserta didik antusias dalam belajar, tetapi ada beberapa anak yang kurang merespons pembelajaran.

Permasalahan pada pembelajaran karya fiksi di SMP Negeri 4 Palembang yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami unsur-unsur karya fiksi, baik novel maupun cerpen. Oleh karena itu, dirasa perlu bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa majalah digital dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari unsur-unsur karya fiksi selain melihat buku cetak ataupun penjelasan dari guru. Media pembelajaran berupa majalah berbentuk digital akan mempermudah peserta didik dalam mengaksesnya kapan saja, di rumah maupun di sekolah. Peneliti memilih *software* Scribus untuk mengembangkan media pembelajaran ini karena tampilan dan fitur mudah untuk digunakan. Kemudian fitur-fitur yang disajikan lumayan banyak dan Scribus dapat digunakan tanpa biaya.

Kebaruan pada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berupa majalah berbentuk digital menggunakan Scribus untuk materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang adalah terdapat kode qr yang mengarah ke Canva. Pada Canva tersebut terdapat teks-teks berupa judul-judul cerita pendek yang dapat ditekan. Judul cerita pendek tersebut berisi tautan dan ketika ditekan akan mengarahkan pada laman yang memuat isi cerpen dari judul yang tertera pada Canva. Kemudian, pada bagian evaluasi yang berisi soal pilihan ganda, terdapat kode qr yang dapat dipindai oleh peserta didik. Kode ini memuat soal-soal pilihan ganda yang dapat dikerjakan secara langsung. Setelah mengisi seluruh soal yang tersedia, peserta didik dapat mengetahui nilai dari jumlah soal yang berhasil terjawab dengan benar. Adanya tautan dan kode qr membuat media pembelajaran yang dikembangkan menjadi interaktif.

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Scribus pada Materi Karya Fiksi Kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran menggunakan Scribus pada materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran menggunakan Scribus pada materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menggunakan Scribus pada materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran menggunakan Scribus pada materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang.
2. Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran menggunakan Scribus pada materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menggunakan Scribus pada materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan ilmu serta pengetahuan baru kepada pembaca, terutama mengenai pengembangan media dalam pembelajaran menggunakan Scribus. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya ketika mengembangkan media pembelajaran menggunakan Scribus pada materi dan mata pelajaran lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar para peserta didik untuk mempelajari materi bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru ketika memilih dan menggunakan media pembelajaran yang berbeda serta membantu guru untuk menerapkan media pembelajaran yang tidak membosankan dan tepat, sesuai dengan keinginan serta karakteristik peserta didik yang diajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mencari media pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik mempunyai keinginan untuk belajar dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, G., Soegiarto, I., Suyuti, S., Amarullah, A., & Aristanto, A. (2024). Transformasi Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran di Era Digital. *GEJ: Global Education Journal*, 2(1), 91–99. <http://journal.civiliza.org/index.php/gej/article/view/332%0Ahttps://journal.civiliza.org/index.php/gej/article/download/332/296>
- Ahmad, K., Ginting, S. U., & Sidiqin, M. A. (2020). Hubungan Penguasaan Unsur Instrinsik Cerpen dengan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK Swasta Maju Binjai Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 7–19. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v17i1.257>
- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Utami, S. M., & Syahputri, D. D. (2021). Efektivitas Media Animasi Audio Visual dalam Kuliah Daring Keterampilan Membaca. *Ainara Journal: Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.27>
- Amalia, A. K., & Fadhilasari, I. (2022). *Buku Ajar Sastra Indonesia*. PT. Indonesia Emas Group.
- Ananda, R., Yunianika, I. T., Hadiani, S., & Supratmi, N. (2023). Pemanfaatan Platform Penerbitan Digital Issuu: Media Publikasi Majalah Digital. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2), 609–617. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2576>
- Andita, V., & Rafaela, D. (2023). Akselerasi Transformasi Digital untuk Pendidikan Berkualitas. *JISMA: Journal of Information Systems and Management*, 3(2), 90-93. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.948>
- Andrilla, P., & Nursaid, N. (2022). Karakteristik Struktur Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Pariaman. *JPBSI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 32–39. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah perspektif pada era society 5.0*. Tohar Media.
- Arief, M., & Sofrayani, S. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Asmuki, A. (2021). Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Edmodo bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 1–19. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2879>
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–

73.

- Ayuningrum, S., & Herzamzam, D. A. (2022). Konsep dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman di SD Kelas VI. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 232-238. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58343>
- Baroroh, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire pada Materi Membaca Teks Fiksi untuk Siswa Kelas VIII MTSN 7 Nganjuk Tahun Ajaran 2020-2021. *NOSI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 9(2), 144-154.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Candra, I. G. M. S. A., Uloli, H., & Rauf, F. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Alat Peraga Continously Variable Transmission (CVT) Sepeda Motor pada Mata Kuliah Teknologi Sepeda Motor. *Jambura Journal of Engineering* ..., 1(1), 23-32. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JJEE/article/view/14807%0Ahttps://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JJEE/article/viewFile/14807/5563>
- Chomsum, A. (2020). Transformasi Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-11. <https://kumparan.com/aan-herdian89/transformasi-pendidikan-di-era-digital-1zG74Ilpzc4/4>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52-63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249-5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176-185. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>
- Elvina, D., & Dewi, I. P. (2020). Analisis Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran berbasis Android Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika: Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8(3), 18-25. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i3.109462>
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(8), 1780-1793.

<https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127>, 11(8), 1–14.

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Gawise, G., Nurmaya, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Gusfitri, M. L., & Delfia, E. (2021). *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VIII*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Handayani, S. A. (2020). Humaniora dan Era Disrupsi Teknologi dalam Konteks Historis. *E-Prosiding Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar*, 1(1), 19–30.
- Hanifa, H., & Syamswisna, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-magazine Submateri Manfaat Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA berbasis Tumbuhan Liar sebagai Sumber Pangan. *EduNaturalia: Jurnal Biologi dan Kependidikan Biologi*, 5(2), 87–94. <http://jurnal.untan.ac.id/pkp/indeks/EduNaturalia>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasanah, U., Safitri, I., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Karakter Gemar Membaca terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa SMP. *Semantik*, 12(2), 189–202. <https://doi.org/10.22460/semantik.v12i2.p189-202>
- Hayati, M., Mardiansyah, D., Pratami, F., & Huda, U. N. (2024). Pengembangan Modul Fiksi dan Nonfiksi dengan Metode Membaca P2R Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Kajian dan Implementasi*, 6(1), 121–135.
- Hodijah, L., Nurtsany, R., Nurjannah, R., Dwiyantri, S., & Setiawan, U. (2022). Pemilihan, Pemanfaatan dan Pengguna Media dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 570–577.
- Humairah, E. (2021). Media Pembelajaran berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 251–252. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.196>
- Hutabarat, Z. S., Lela, L., Masni, H., & Pratiwi, H. (2024). IBM Mahasiswa dalam Pembuatan Media 3D Pembelajaran dalam Persiapan Praktek Mengajar. *Pengabdian Deli Sumatera*, 3(1), 36–44.
- Indah, B. P., & Safaruddin, S. (2022). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal JPSPD*, 3(1), 1–8.

- Jayantika, I. G. A. T., & Namur, G. (2022). Peran Teknologi Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 284–291. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7033331>
- Kadrizal, K. (2020). Peran Media Alat Peraga dalam Mengembangkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 169–172.
- Kholifah, P. N., Heriansyah, N. P., Nurjannah, S., Hafni, A. N., Janah, A. R., Albantani, M. C., Istiqomah, N. N., Maharani, A., Fitriyah, U., Sarahwati, F., Amalia, M. D., & Marsya, F. (2024). Peran Gambar sebagai Media Pembelajaran Efektif di SMP Negeri 2 Petir. *GJMI: Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(12), 34–37. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i12.501>
- Komariah, A., & Halimah, N. (2022). Ragam Pemanfaatan Buku Teks sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Kota Bitung Sulawesi Utara. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(2), 180-196. <https://doi.org/10.30984/jii.v16i2.2045>
- Kusuma, J. W., Supardi, S., Akbar, M. R., Hamidah, H., Ratnah, R., Fitrah, M., & Sepriano, S. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Laksmi, N. N. T. D. (2020). Perbandingan Alur dan Latar Belakang Pengarang Novel 9 Matahari Karya Adenita dengan Novel 9 Summers 10 Autumns Karya Iwan Setyawan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 9(1), 90-98. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v9i1.24516>
- Listyarini, I., Ulumuddin, A., Aniq, M., Basyar, K., & Saputra, H. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Majalah melalui Aplikasi Anyflip di Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(24), 651–662. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.12327>
- Maisarah, M., Mesra, R., Agustina, P., Narayanti, P. S., Mayasari, M., Suyuti, S., Saptadi, N. T. S., Wibowo, M. A., Tandirerung, V. A., Imbar, M., Ananingsih, V. K., & Salem, V. (2023). *Media Pembelajaran*. PT Sada Kurnia Pustaka.
- Mana, L. H. A. (2021). Respon Siswa terhadap Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(4), 428–429. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i4.107>
- Mangangantung, J. M., Wentian, S., & Rorimpandey, W. H. F. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49942>
- Manshur, A., & Rodhi, A. (2022). Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>
- Mario, G., Muhdy, A. A., & Ahmad, A. A. (2021). Media Pembelajaran Infografis

- dengan Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa. *Jurnal Imajinasi*, 10(2), 153–158. <https://doi.org/10.26858/i.v5i2.22726>
- Marlina, S., Ferninda, F., Septiana, R., Septiana, R., & Walid, A. (2022). Evaluation of Effective Science Learning Media in the Era of the Covid-19 Pandemic at SMPN 20 Bengkulu. *Jurnal Lentera Pendidikan: Pusat Penelitian Lppm UM Metro*, 7(2), 139-143. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v7i2.2357>
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., & Wismanto, Y. M. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran yang tepat untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3>.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Missi, M., & Rosmiati, A. (2022). Analisis Unsur Ekstrinsik Novel Selimut Mimpi Karya R. Adrelas sebagai Media Pembelajaran Sastra. *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 34-49. <https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v1i1.8>
- Mustari, M., Yuberti, & Wahyuni, Y. D. (2024). Pengembangan Majalah Digital berbasis Pendekatan Kontekstual Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 3(1), 1–11. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jipi/article/view/645%0Ahttps://ejournal.papanda.org/index.php/jipi/article/download/645/434>
- Naffian, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(6), 987–992.
- Nasa'i, A., & Sari, N. R. (2023). Desain Media Pembelajaran sebagai Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam. *Journal on Education*, 6(01), 1707–1714. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3126>
- Natasyah, N., Putra, M. J., & Sunedi, S. (2023). Pengaruh Media Gambar Fotografi Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN 16 Tanjung Batu. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 281–289. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2010>
- Nation, I. S., & Macalister, J. (2010). *Language Curriculum Design*. Routledge.

- Natsir, N. (2024). Penerapan Media Visual dan Audio Visual terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Era Revolusi Industri 4.0 di Sulawesi Barat. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(2), 110–115.
- Negara, I. M. (2020). Ketepatan Penggunaan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Bahasa Inggris pada Pelaksanaan Teaching Practice di STBA Pontianak. *Tuahtalino*, 14(1), 107–118. <https://doi.org/10.26499/tt.v14i1.1438>
- Ningsih, A. R., Arianti, R., & Nofrita, M. (2022). *Prosa Fiksi: Teori dan terapan*. CV Eureka Media Aksara.
- Noor, M. (2020). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi*. PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Noviantori, A. (2024). Kepastian Hukum Atas Lisensi Open Source Software yang Bersifat Gratis serta Perannya dalam Membantu Mencegah Pembajakan Software Dihubungkan dengan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*, 2(9), 221–231.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi, A. (2020). E-Magazine sebagai Media Pembelajaran Teks Fiksi dan Nonfiksi (Studi Kasus pada Siswa SMP Islam Al-Azhar 38 Wonosari). *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 1(01), 861–871. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.946>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman, S. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pradanti, D. W., Udin, S., & Sholehuddin, M. (2024). Analisis Unsur Intrinsik Novel “Sesuai Rasa” Karya Catz Link Tristan Hubungannya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 11(1), 1–7.
- Prasetyaningsekti, S. D. M., Nuroso, H., & Kurniawan, A. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika (e-physics magazine) berbasis Aplikasi Android. *Prosiding Seminar Nasional Lontar Physics Forum VI*, 2587, 139–146.
- Pratiwi, N., Djatmika, E. T., & Munzil, M. (2023). Media Pembelajaran Interaktif “KERKABA” berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 518–526. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.67727>
- Putrizanti, Y. (2024). Pengembangan Majalah Krisan berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di SMPN 2 Ujan Mas. *Jurnal*

- Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(3), 1117–1140.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i3.1763>
- Qurrotul, H., Rozi, A., & Fitrani, A. S. (2022). Rancang Bangun Distro “Langit Ketujuh” GNU/Linux sebagai Sistem Operasi Multimedia yang Solutif dan Merdeka. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 6(1), 135–142.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/2465/1537>
- Rahayu, W., & Sumargo, B. (2021). Pelatihan Penggunaan Uji Hipotesis dalam Penelitian untuk Dosen dan Mahasiswa di Lldikti Wilayah III DKI Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat, 2021*, 2–1.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Ramadhani, H. C., Maulida, I., Yaqin, M. A., Zulfikar, M., Wicaksono, S. A., & Nurulita, L. (2021). Peran Literasi Digital dalam Upaya Peningkatan Sumber Daya Manusia pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Implementasi*, 1(2), 139–145.
- Riasih, T., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Majalah Pintar Edukatif berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Materi Kenampakan Matahari dan Cuaca Kelas II di SD Namira. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1271–1282. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9390%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/9390/6549>
- Riduwan, R. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Ridwan, R., & Tungka, N. F. (2024). *Metode Penelitian*. Yayasan Sahabat Alam Rafflesia.
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial, Humaniora, dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101.
<https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis Kemampuan Membaca pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(1), 23–24.
<https://doi.org/10.37728/jpr.v6i1.368>
- Rusiadi, R. (2020). Variasi Metode dan Media Pembelajaran. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam*, 6(2), 10–21.
- Rustandi, A., & Rismayanti, R. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam

- Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Safitri, T. A., & Setyorini, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Si Bindo pada Materi Bahasa Indonesia SMP Kelas VII Semester I. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(1), 40–58. <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpbsi> Email/
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sani, R. A. (2022). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sari, S., Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi, S. F., & Aurelita, N. (2024). Media Pembelajaran berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sari, N. I., Rukayah, R., & Kamsiyati, S. (2022). Analisis Kesulitan dalam Memahami Teks Fiksi Bahasa Indonesia Kelas III di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(1), 19–24. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i1.49858>
- Shanty, S. D., Lukitasari, E. H., & Wibowo, Y. (2024). Pengembangan Majalah Sekolah Digital dengan Basic Design untuk Meningkatkan Literasi Digital di SMKN Jenawi Karanganyar. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 27(1), 13–20. <https://doi.org/10.24821/ars.v27i1.12252>
- Sidik, N. A. H., Fahmi, F., Umami, K., Annajmi, A., & Akbar, Z. (2023). *Media Pembelajaran: Suatu pengantar sarana pendidikan*. CV Mega Press Nusantara.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum: Jurnal Prodi MPI*, 4(2), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Stevani, A. M., Nugraheni, N. (2024). Optimalisasi Literasi Digital untuk Mencapai Pendidikan Berkualitas menuju Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Sustainable*, 2(4), 216–222. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1944/2017>
- Suciawati, H., Rakiyah, S., Sari, N., & Heryanto, H. (2024). Tutorial Penggunaan

- Media Serbaneka pada Siswa SMP Suci Murni pada Kelas VII. *Abdi Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 67–75.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surur, A. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran: Teori, aplikasi, dan publikasi*. K-Media.
- Suryani, E. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Menggunakan Media Peta dan Globe pada Siswa SMPN 7 Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 191–196. <https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1165>
- Susilawati, T., & Rusdinal, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-book berbasis Blended Learning Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>
- Suswanto, S. (2022). Kemampuan Guru Menggunakan Media atau Sumber Belajar. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 5(3), 214–227. <https://doi.org/10.47006/er.v5i3.12927>
- Suyitno, S., Ngatmini, N., Handayani, P. M., & Prayogi, I. (2024). Pengembangan Mading Digital sebagai Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Canva. *Journal of Digital Community Services*, 1(2), 16–21. <https://doi.org/10.69693/dcs.v1i2.10>
- Tarigan, H. G. (2021). *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Angkasa.
- Ulfah, A. (2020). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *SENASBASA: Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4, 410–423.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya*, 3(3), 955–961. <https://osf.io/qt4mv>
- Wellek, R., & Warren, A. (2018). *Teori Kesusastraan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Widayati, S. (2020). *Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi*. LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2020). Hubungan Kreativitas dan Inovatif Guru dalam Mengajar di Kelas terhadap Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345–354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>

- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital sebagai Penguatan Pendidikan Karakter menuju Era Society 5.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>
- Zahra, A. A., Rahmah, M., Nurlaela, S., & Melati, N. I. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Project Based Learning dan Media Visual Interaktif Tema Energi dan Perubahannya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1821–1829. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.863>
- Zahro, U. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran yang Efektif pada Siswa. *Karimah Tauhid: Karya Ilmiah Mahasiswa Bertauhid*, 3(5), 5906–5913. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13294>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>