



## **Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Scribus* pada Materi Karya Fiksi**

**Zahra Firlia<sup>1\*</sup>, Ansori<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Sriwijaya, Indralaya, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>zahrafirlia@gmail.com, <sup>2</sup>ansori@fkip.unsri.ac.id

### **Informasi Artikel**

Submitted: 20-11-2025

Accepted: 09-12-2025

Published: 15-01-2026

### **Keywords:**

*Development Learning Media Works of Fiction*

### **Abstract**

*Learning media must be developed into various types because there are limitations in the use and selection of appropriate media for learning. This study aims to produce learning media products using Scribus based on works of fiction in class VIII at SMP Negeri 4 Palembang. This research is a development study utilizing a modification of the ADDIE and Alessi & Trollip models. The stages of this research are analysis, design, and development. The data collected in this study comprises both quantitative data, in the form of questionnaires, and qualitative data, in the form of interviews. The results of the learner needs analysis are 80.51% (very high need), and the teacher needs analysis is 69.64% (need). Then, the results of media validation achieve a percentage of 96.92% (very feasible), the results of material validation accomplish a percentage of 83.07% (also very possible), and the results of language validation achieve a rate of 89.09% (also very feasible). From the results of this study, it can be concluded that the learning media developed fall into a very feasible category and can be used for teaching and learning activities on works of fiction.*

### **Abstrak**

Media pembelajaran harus dikembangkan menjadi bermacam-macam jenis dikarenakan terdapat keterbatasan antara guru maupun peserta didik dalam menggunakan serta memilih media yang sesuai untuk pembelajaran. Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk menghasilkan produk media pembelajaran menggunakan Scribus pada materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan modifikasi model ADDIE dan Alessi & Trollip. Tahap-tahap penelitian ini yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. Data yang diambil pada penelitian ini adalah data kuantitatif berupa angket, serta data kualitatif berupa wawancara. Hasil dari 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). Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kategori yang sangat layak serta dapat digunakan untuk kegiatan belajar dan mengajar materi karya fiksi.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Karya Fiksi.

### **1. PENDAHULUAN**

Guru berperan penting bagi peserta didik, salah satunya menjadi fasilitator. Banyak guru masih membutuhkan pelatihan dan instruksi yang tepat. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan mereka dalam mengakses teknologi, serta ketidakmampuan dalam menggunakan teknologi digital [1]. Guru yang

profesional harus memiliki kemampuan mengajar yang baik. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada guru yang mampu memahami berbagai minat dan karakteristik peserta didiknya [2]. Peran guru selama proses belajar mengajar sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan.

Proses belajar mengajar yang dilakukan dengan media yang kurang bahkan tidak bervariasi akan membuat pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan membosankan [3]. Akibatnya, banyak peserta didik mengalami penurunan minat dan keinginan untuk belajar [4]. Proses belajar membutuhkan motivasi yang kuat apabila seorang guru ingin membuat peserta didiknya memiliki semangat untuk belajar. Menurut [5] ketika guru memilih dan menggunakan alat bantu untuk menumbuhkan dan mendorong minat peserta didik untuk belajar, mereka harus kreatif dan inovatif. Apabila peserta didik bosan dengan pelajaran, mereka akan kehilangan minat untuk belajar dan akan berakibat pada penurunan hasil serta prestasi belajar mereka.

Literasi digital mengacu pada penggunaan teknologi digital yang mencakup jaringan, media komunikasi, dan alat komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, serta membuat informasi dengan cara yang bijak, cerdas, teliti, seksama, dan taat hukum [6]. [7] berpendapat bahwa kreativitas, pola pikir kritis, dan pengetahuan yang lebih luas dan mendalam seseorang dapat ditingkatkan melalui peran literasi digital. Meskipun terdapat banyak faktor yang memengaruhi peningkatan literasi digital, pemerintah tetap menjadi yang pertama untuk bertanggung jawab dalam mendukung dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia sangat terkait dengan kegiatan membaca. Kebiasaan membaca dapat membantu membangun 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 [8]. 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 yang diberikan [9]. Oleh karena itu, guru harus memilih alat bantu belajar dan membuat proses belajar mengajar menarik agar materi yang diajarkan tidak terkesan membosankan. Kemampuan membaca peserta didik akan meningkat seiring dengan semangat mereka untuk belajar.

Banyak media interaktif tersedia untuk guru, dan mereka dapat menggunakannya ketika mengajar. Pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan berbagai aplikasi, salah satunya adalah Scribus. Scribus merupakan satu perangkat lunak (*software*) yang dapat diunduh secara gratis. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat e-book dan majalah digital untuk pengembangan media pembelajaran. Salah satu guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII diwawancarai oleh peneliti. Observasi ini dilakukan di SMP Negeri 4 Palembang pada tanggal 8 Juli 2024. Dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan mendapatkan kesimpulan bahwa materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang paling diminati peserta didik yaitu materi karya fiksi, seperti cerpen dan novel, sedangkan materi yang kurang diminati adalah materi teks berita, dikarenakan peserta didik kurang senang mendengarkan berita. 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 ketika mengerjakan tugas yang diberikan. 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-unsur karya fiksi.

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, peneliti merasa perlu untuk meneliti dan mengembangkan media pembelajaran berupa majalah digital dan diharapkan pengembangan ini 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 fiturnya mudah untuk digunakan. Kemudian, fitur-fitur yang disajikan lumayan banyak dan Scribus dapat digunakan tanpa biaya.

Kebaruan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa majalah berbentuk digital menggunakan Scribus untuk materi karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 4 Palembang ini 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.

Penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran berupa majalah dilakukan oleh [10]. Penelitian dan pengembangan tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam membaca teks fiksi serta memberikan pengetahuan tentang pemahaman mengenai materi pelajaran bahasa Indonesia. *Model Borg and Gall* digunakan dalam proses pengembangan media tersebut. Produk tersebut dinilai oleh ahli 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 yang dilakukan kepada peserta didik mendapat rata-rata persentase 86%. Secara keseluruhan, produk yang dikembangkan pada penelitian tersebut dapat disimpulkan sangat baik dan dikatakan sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2. 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran menggunakan Scribus untuk materi karya fiksi kelas VIII. Penelitian R&D berfokus pada proses menghasilkan produk edukatif yang valid, praktis, dan efektif melalui tahapan sistematis yang melibatkan analisis kebutuhan hingga uji coba produk [11]. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan merupakan kombinasi antara model ADDIE oleh [12] dan model oleh [13], [14] untuk memastikan produk yang dihasilkan terstruktur, *user-friendly*, dan berbasis kebutuhan pengguna.

### 2. 2. Setting dan Sampel Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Palembang dengan subjek utama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VIII. Pemilihan setting ini didasarkan pada kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum serta kondisi kelas di sekolah tersebut. Sampel penelitian melibatkan guru sebagai informan ahli terkait kebutuhan materi dan peserta didik sebagai pengguna akhir media, sehingga produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas VIII.

### 2. 3. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan antara data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara semi terstruktur dengan guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII untuk menggali kebutuhan media, persepsi, serta pengalaman mereka terhadap pembelajaran karya fiksi. Wawancara semi terstruktur memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk mengeksplorasi informasi lebih dalam sambil tetap menjaga fokus penelitian.

Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui angket tertutup yang diberikan kepada peserta didik dan guru untuk menilai kepraktisan dan keterterimaan media pembelajaran. Selain itu, formulir penilaian (lembar validasi) diberikan kepada para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat validitas produk. Data kuantitatif sangat penting dalam menentukan kualitas media berdasarkan standar praktikalitas dan validitas yang dapat diukur secara numerik.

### 2. 4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data kualitatif adalah pedoman wawancara semi terstruktur yang dirancang untuk memperoleh data terkait kebutuhan pembelajaran, kesulitan siswa dalam memahami karya fiksi, serta harapan guru terhadap media yang dikembangkan. Instrumen ini memungkinkan peneliti mendapatkan data yang kaya, mendalam, dan relevan dengan tujuan pengembangan. Untuk data kuantitatif, instrumen yang digunakan meliputi angket tertutup dan lembar validasi ahli. Angket tertutup diberikan kepada peserta didik dan guru dengan skala penilaian tertentu untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keterbacaan media Scribus. Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi, media, dan bahasa sehingga produk dapat dinyatakan valid sebelum diimplementasikan. Instrumen-instrumen tersebut dirancang sesuai standar evaluasi produk pengembangan sehingga dapat menghasilkan data yang objektif dan dapat diukur.

## 2. 5. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, yaitu mendeskripsikan temuan lapangan secara sistematis sebelum merumuskan simpulan penelitian. Sementara itu, analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata skor angket menggunakan rumus persentase:  $\text{Persentase} = (\text{jumlah skor yang diperoleh} \div \text{jumlah skor maksimal}) \times 100\%$ , yang kemudian digunakan untuk menentukan kategori validitas dan kepraktisan media.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3. 1 Analisis (*Analysis*)

Tahapan yang dilakukan pada analisis meliputi, identifikasi kebutuhan, analisis kebutuhan guru dan juga peserta didik, serta analisis materi. Pada tanggal 28 November 2024, peneliti mewawancarai dan membagikan angket kepada peserta didik dan guru di SMP Negeri 4 Palembang. Kelas VIII berjumlah 11 kelas dengan masing-masing kelas berjumlah sekitar 30 lebih peserta didik. Keseluruhan peserta didik kelas VIII kurang lebih 340 peserta didik, sehingga angket diberikan kepada 10% dari jumlah seluruh peserta didik di kelas VIII, yaitu 34 peserta didik.

Dalam mengembangkan produk media pembelajaran, menurut [15] terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu Keharusan (*Necessities*), Kekurangan (*Lacks*), dan Kebutuhan (*Needs*). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut.

#### 3.1.1 Keharusan

Dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang ideal, hal-hal yang harus dipertimbangkan, yaitu media harus menarik bagi peserta didik, mereka harus senang ketika menggunakannya, dekat dengan peserta didik, dan terasa familiar [16]. Media pembelajaran berupa majalah digital harus memperhatikan beberapa hal, yaitu kriteria majalah digital yang efektif apabila dijadikan media pembelajaran dan prinsip-prinsip pembelajaran membaca. Media pembelajaran berupa majalah digital yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Interaktif. Media pembelajaran terdapat tautan dan kode qr untuk permainan, evaluasi, dan lainnya sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan isi yang disajikan. [17] mengemukakan bahwa penggunaan tautan web dalam media pembelajaran berupa majalah digital dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Materi yang ditampilkan relevan dengan kurikulum. Hal ini dapat dilihat dengan melihat buku teks yang digunakan oleh sekolah. Sekolah menggunakan buku yang diberikan oleh pemerintah. Namun, isi buku tersebut pasti akan diperbarui dan diperbaiki seiring berjalannya waktu dan perubahan zaman. Oleh karena itu, [18] berpendapat bahwa materi dari buku teks disesuaikan dengan silabus mata pelajaran dan kurikulum yang berlaku.
- 3) Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang jelas dan terstruktur. Menurut [19] tujuan pembelajaran yang dijelaskan secara rinci dapat membantu guru ketika memilih media dan teknik penilaian untuk proses pembelajaran.

Prinsip pembelajaran digital harus diterapkan dalam pembelajaran [20]. Buku teks yang diberikan pemerintah menjadi satu-satunya bahan yang menjadi sumber literasi peserta didik. Majalah digital dan sumber lain yang dapat membantu pembelajaran diferensiasi belum terlalu banyak. Majalah digital dapat berfungsi sebagai sumber atau bahan ajar tambahan untuk materi pelajaran yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.

Secara umum, prinsip-prinsip pembelajaran membaca yang harus diperhatikan yaitu, (1) membaca merupakan kegiatan yang menyenangkan dan proses yang berkelanjutan, (2) pembelajaran membaca bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, (3) kemampuan membaca berkembang secara bertahap, bukan secara instan atau sekaligus, (4) memahami dua jenis kemampuan membaca, yaitu membaca intensif (membaca yang berfokus pada satu teks dan mengetahui makna yang dibentuk dari sebuah bacaan) dan membaca ekstensif (membaca berbagai macam teks untuk mendapatkan pemahaman yang luas mengenai sebuah bacaan).

Prinsip membaca pemahaman yang dikemukakan oleh [21] adalah (1) guru yang membaca dengan sangat baik akan memengaruhi belajar peserta didik, (2) peserta didik menemukan manfaat membaca dari berbagai teks yang dibaca, dan (3) perkembangan kosakata memengaruhi pemahaman pada bacaan. Peserta didik perlu meningkatkan kemampuan memahami bacaan dalam menemukan unsur-unsur karya fiksi. Kemampuan membaca diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dan diimbangi dengan kemampuan

peserta didik untuk memahami informasi sehingga mereka dapat menguasai materi [22]. Pada pembelajaran karya fiksi dengan elemen membaca dan memirsa, peserta didik harus mengetahui unsur-unsur karya fiksi. Dua macam unsur karya fiksi yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

### 3.1.2 Kekurangan

Berdasarkan wawancara dengan guru dan peserta didik tentang kekurangan media pembelajaran dan kesulitan dalam proses pembelajaran pada materi karya fiksi, peneliti menanyakan tentang penggunaan alat bantu pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar. Pertanyaan yang ditanyakan yaitu mengenai kesulitan guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran ketika belajar menggunakan media pembelajaran, serta kekurangan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada materi karya fiksi [23].

Melalui hasil wawancara kepada satu guru bahasa Indonesia, terdapat dua kekurangan yang dialami atau dirasakan oleh guru. Kesulitan pertama adalah ketika menggunakan alat bantu pembelajaran berbasis digital atau teknologi, guru kurang mampu untuk mengoperasikannya, sehingga peserta didik hanya diberi media pembelajaran berupa *video* dari *Youtube*. Kemudian, pada materi karya fiksi, guru merasa kurang dalam menyajikan media pembelajaran untuk peserta didik [24], [25].

Setelah melakukan wawancara kepada tiga orang peserta didik, terdapat beberapa kekurangan, mereka menyatakan bahwa guru kesulitan untuk menggunakan proyektor karena tidak disediakan oleh sekolah. Oleh karena itu, guru memberikan media pembelajaran melalui ponsel, dan peserta didik membuka media pembelajaran tersebut menggunakan ponsel masing-masing. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang fleksibel dan tidak membutuhkan proyektor berdasarkan permasalahan tersebut.

Kekurangan pada media yang digunakan oleh guru ketika mengajar materi karya fiksi menurut peserta didik yaitu desain pada media yang disajikan kurang menarik dan penjelasan konsep yang terdapat pada alat bantu kurang dapat dipahami. Menurut mereka, penjelasan pada alat bantu mengajar tersebut tidak dijelaskan secara rinci dan terlihat membosankan. Sangat penting bagi peserta didik untuk memiliki media pembelajaran yang menarik, singkat, dan mudah dipahami [26]. Menurut mereka, hal itu akan membuat mereka menjadi tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang telah diuraikan, pada pembelajaran karya fiksi, peserta didik mengharapkan sebuah media pembelajaran yang berisi penjelasan secara lengkap, namun dijelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik juga mengharapkan alat bantu belajar mengajar yang dapat digunakan oleh peserta didik maupun guru. Dengan demikian, peserta didik dapat mempelajarinya di rumah. Apabila media tersebut berbentuk buku, peserta didik berharap jika halamannya tidak terlalu banyak. Pemilihan media pembelajaran berupa majalah digital yang dikembangkan tepat untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pembelajaran karya fiksi kelas VIII di SMP Negeri 4 Palembang.

### 3.1.3 Kebutuhan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, alat bantu yang digunakan oleh peserta didik sangat beragam. Peserta didik lebih menyukai media yang berbentuk digital. Oleh karena itu, media pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan dalam bentuk digital. Selama pembelajaran, guru pernah menggunakan media pembelajaran seperti video. Selain dari wawancara, data juga diambil melalui angket yang terdapat empat belas pertanyaan.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Angket Analisis Kebutuhan	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Peserta Didik	80.51%	Sangat Butuh
2.	Guru	69.64%	Butuh

Keseluruhan persentase dari keempat belas pertanyaan kuesioner yang diberikan kepada peserta didik adalah 80.51% dan kategori yang didapat adalah sangat butuh, sedangkan rata-rata persentase dari keempat belas pertanyaan kuesioner yang diberikan kepada guru adalah 69.64% dan kategori yang didapat adalah butuh. Dengan demikian, media pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah diberikan kepada guru dan juga peserta didik.

Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang dimuat pada produk. Produk ini berfungsi sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi karya fiksi di kelas VIII. Materi dianalisis sesuai dengan buku cetak yang digunakan peserta didik yaitu buku pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VIII yang ditulis oleh [27]. Peneliti juga menambahkan

beberapa materi tambahan informasi mengenai karya fiksi. Langkah pertama yaitu menentukan tujuan pembelajaran, kemudian membuat peta materi. Adapun materi yang dimuat pada media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah definisi, ciri-ciri, jenis-jenis, unsur-unsur, dan penilaian terhadap karya fiksi.

### 3. 2 Desain (*Design*)

Pada tahap ini, yang pertama dilakukan adalah pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selanjutnya, pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. RPP dibuat dengan model pembelajaran problem-based learning. Flowchart merupakan diagram yang berisi alur dalam membuat media pembelajaran yang terstruktur agar mudah dipahami ketika proses pengembangan. Papan cerita (*storyboard*) berisi urutan rancangan desain produk digital secara rinci.

### 3. 3 Pengembangan (*Development*)

Tahap *development* merupakan tahap pembuatan dari hasil rancangan atau gambaran yang telah dirancang pada tahap design untuk dikembangkan, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran. Adapun tahapannya adalah pengembangan produk awal, validasi produk, dan revisi produk.

Rancangan yang telah dibuat sebelumnya direalisasikan dan menghasilkan sebuah produk awal. Produk yang dikembangkan memiliki ciri-ciri, yaitu (1) majalah digital bersifat fleksibel sehingga memudahkan peserta didik untuk membaca materi karena dapat diakses dan dilihat kapan pun, (2) media pembelajaran berupa majalah yang berisi materi karya fiksi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu definisi, ciri-ciri, jenis, dan unsur intrinsik serta ekstrinsik pada karya fiksi, (3) dalam majalah terdapat daftar isi untuk melihat terlebih dahulu isi dari majalah, kemudian disajikan materi, dan di akhir terdapat evaluasi agar dapat mengukur pemahaman setelah membaca isi (materi) dari majalah, (4) majalah menyajikan tautan yang dapat ditekan atau disalin. Tautan tersebut mengarahkan ke laman untuk memudahkan peserta didik. Hal tersebut juga dilakukan agar belajar dari majalah ini menjadi lebih interaktif [28], [29].

Produk awal ini kemudian dinilai oleh validator. Validator-validator tersebut menilai produk media pembelajaran pada aspek materi, bahasa, dan media. Validator untuk ketiga aspek tersebut adalah dosen-dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Validator media adalah Astrid Yulinda Putri, S.S., M.A., validator materi adalah Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A., dan validator bahasa adalah Dr. Izzah, M.Pd..

Tabel 2. Hasil Validasi Produk Media Pembelajaran

No.	Aspek	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Materi	83.07%	Sangat Layak
2.	Bahasa	89.09%	Sangat Layak
3.	Media	96.92%	Sangat Layak

Pada validasi materi mendapatkan keseluruhan nilai 54 dari 65 dengan persentase 83.07%. Kategori yang didapatkan yaitu sangat layak. Aspek yang dinilai adalah aspek kurikulum, isi, dan evaluasi. Kemudian pada validasi bahasa, nilai yang didapatkan yaitu 49 dari 55 dengan persentase 89.09%. Kategori yang didapat adalah sangat layak. Aspek yang dinilai adalah aspek kelayakan bahasa, komunikatif, dan lugas. Selanjutnya pada aspek media mendapatkan keseluruhan nilai 63 dari 65 dengan persentase 96.92% dan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai adalah aspek teknis, tampilan dan kegrafikaan, dan elemen pendukung.

Perbaikan produk dilakukan setelah produk divalidasi. Pada aspek materi, saran perbaikan yang diberikan oleh validator berupa menambahkan referensi mengenai pendapat ahli yang lain dan materi yang dijelaskan sebaiknya ditambahkan penjelasannya agar penjelasan materi menjadi lebih luas. Pada aspek bahasa, saran untuk perbaikan dari validator meliputi memperbaiki ejaan yang tepat menurut pedoman EYD V, mulai dari tata bahasa, kaidah bahasa, tanda baca, ketepatan dan keserasian istilah, serta pemilihan kosakata yang sesuai. Terakhir pada aspek media, terdapat beberapa perbaikan yang diberikan oleh validator. Perbaikan media berkaitan dengan keterpaduan dalam media, meliputi penempatan tata letak teks, membuat teks condong ke dalam di setiap awal paragraf, dan mengganti jenis huruf agar dapat terbaca dengan jelas.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran metode gabungan ADDIE dan Alessi & Trollip berupa majalah digital untuk materi karya fiksi kelas VIII di SMP Negeri 4 Palembang menggunakan Scribus, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada peserta didik dan guru di SMP Negeri 4 Palembang menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media

pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi karya fiksi. Hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik kelas VIII mendapatkan persentase 80.51% dengan kategori sangat butuh, sedangkan persentase angket yang diberikan kepada guru mendapatkan persentase 69.64% dengan kategori butuh. Hasil pengembangan produk media pembelajaran adalah majalah digital bahasa Indonesia “TERBACA” untuk materi karya fiksi kelas VIII. Produk tersebut memiliki ciri-ciri, yaitu (1) bersifat fleksibel dan mudah untuk diakses, (2) berisi materi karya fiksi sesuai tujuan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran karya fiksi kelas VIII, (3) terdapat evaluasi untuk mengukur pemahaman setelah menggunakan media pembelajaran, dan (4) terdapat tautan-tautan maupun kode qr yang dapat diakses sehingga lebih interaktif. Kemudian, berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli terhadap majalah digital didapatkan hasil, yaitu pada aspek materi mendapatkan persentase 83.07% dengan kategori sangat layak. Pada aspek bahasa mendapatkan persentase 89.09% dengan kategori sangat layak. Pada aspek media mendapatkan persentase 96.92% dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, majalah digital yang dikembangkan dikatakan sangat layak. Produk media pembelajaran berupa majalah digital yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar materi karya fiksi. Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu mengujicobakan produk berupa majalah baik digital maupun fisik kepada peserta didik. Peneliti berharap dilakukan penelitian pengaruh penggunaan majalah sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar atau pemahaman peserta didik dalam memahami materi. Penelitian pengembangan produk majalah dapat dilakukan pada mata pelajaran lain dan materi yang berbeda, atau bidang studi lain. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melihat respons atau tanggapan dari peserta didik dan juga guru terhadap media pembelajaran berupa majalah. Selain itu, aplikasi Scribus diharapkan dapat digunakan untuk pengembangan produk media pembelajaran maupun bahan ajar selain majalah, seperti infografis, modul, buku, dan lain-lain

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala SMP Negeri 4 Palembang yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada guru Bahasa Indonesia yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi, masukan, serta mendampingi proses pengembangan media pembelajaran. Penghargaan yang setulusnya peneliti berikan kepada peserta didik kelas VIII yang telah berpartisipasi aktif dalam proses uji coba dan pengisian instrumen penelitian. Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada para validator ahli, baik ahli materi, ahli bahasa, maupun ahli media, atas penilaian dan saran yang sangat berharga. Seluruh bantuan, dukungan, dan kerja sama dari berbagai pihak tersebut menjadi kontribusi penting sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan optimal.

#### REFERENCES

- [1] G. Afriani, I. Soegiarto, S. Suyuti, A. Amarullah, and Aristanto, “Transformasi Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran di Era Digital,” *Glob. Educ. ....*, vol. 2, no. 1, pp. 91–99, 2024.
- [2] D. D. Elviya and W. Sukartiningsih, “Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya,” <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127>, vol. 11, no. 8, pp. 1–14, 2023.
- [3] R. Rusiadi, “Variasi Metode Dan Media Pembelajaran,” *J. Alwatzikhoebillah Kaji. Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 10–21, 2020.
- [4] H. Wulandari and D. A. Z. Nisrina, “Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 16, pp. 345–354, 2020.
- [5] J. M. Mangangantung, S. Wentian, and W. H. F. Rorimpandey, “Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 15–24, 2022, doi: 10.21831/jitp.v9i1.49942.
- [6] B. Yuniarto and R. P. Yudha, “Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0,” *Eduksos J. Pendidik. Sos. Ekon.*, vol. 10, no. 2, pp. 176–194, 2021, doi: 10.24235/edueksos.v10i2.8096.
- [7] A. M. Stevani, N. Nugraheni, U. N. Semarang, K. Semarang, and J. Tengah, “Optimalisasi Literasi Digital untuk Mencapai Pendidikan Berkualitas Menuju Sustainable Development Goals ( SDGs ) 2030 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin,” *Madani J. Ilm. Multidisiplin Sustain.*, vol. 2, no. 4, pp. 216–222, 2024.

- 
- [8] U. Hasanah, I. Safitri, and R. D. Harahap, "Analisis Karakter Gemar Membaca Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Smp," *Semantik*, vol. 12, no. 2, pp. 189-202, 2023, doi: 10.22460/semantik.v12i2.p189-202.
- [9] A. Rosvita and I. Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik," *J. Pendidik. Rokania*, vol. 6, no. 1, p. 23, 2021, doi: 10.37728/jpr.v6i1.368.
- [10] A. A. Baroroh, "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire pada Materi Membaca Teks Fiksi untuk Siswa Kelas VIII MTSN 7 Nganjuk Tahun Ajaran 2020-2021," vol. 9, no. September, pp. 75–100, 2021.
- [11] M. D. Gall, J. P. Gall, and W. R. Borg, "Educational research: an introduction (8. utg.)," *AE Burvikovs, Red.) USA Pearson*, 2007.
- [12] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. 2009. doi: 10.1007/978-3-319-15347-6\_300893.
- [13] J. P. Widodo, L. Musyarofah, and J. Slamet, "Developing A Moodle-Based Learning Management System (LMS) for Slow Learners," *J. Inspirasi Pendidik.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–10, 2022, doi: 10.21067/jip.v12i1.6346.
- [14] N. H. Andrajati, M. B. Anis, and A. Mahmudi, "Development of Online Thematic Teaching Materials Based on High Order Thinking Skills (HOTS) Subtema of Wealth of Energy Sources in Indonesia," *IJIS Edu Indones. J. Integr. Sci. Educ.*, vol. 2, no. 2, p. 152, 2020, doi: 10.29300/ijisedu.v2i2.3427.
- [15] I. S.. Nation and J. Macalister, *Language Curriculum Design*. New York: Routledge, 2010.
- [16] L. H. A. Mana, "Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *JIRA J. Inov. Dan Ris. Akad.*, vol. 2, no. 4, pp. 428–429, 2021, doi: 10.47387/jira.v2i4.107.
- [17] S. Suyitno, N. Ngatmini, P. M. Handayani, and I. Prayogi, "Pengembangan Mading Digital Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva mencapai keberhasilan yang diinginkan sesuai dengan cita-cita pendidikan dan diharapkan mutu gratis dan berbayar . Canva menyediakan ruang pemasaran dan kolaborasi digital yang," vol. 1, pp. 16–21, 2024.
- [18] A. Komariah and N. Halimah, "Ragam Pemanfaatan Buku Teks Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kota Bitung Sulawesi Utara," *J. Ilm. Iqra'*, vol. 16, no. 2, p. 180, 2022, doi: 10.30984/jii.v16i2.2045.
- [19] A. Ulfah, "Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di masa pandemi," *Pros. Semin. Nas. Bhs. dan Sastra ...*, no. 4, pp. 410–423, 2020.
- [20] Y. Putrizanti, "Pengembangan Majalah Krisan Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di SMPN 2 Ujan Mas," vol. 8, no. 3, pp. 1117–1140, 2024, doi: 10.26811/didaktika.v8i3.1763.
- [21] S. Ayuningrum and D. A. Herzamzam, "Konsep dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman di SD kelas VI," *Soc. Humanit. Educ. Stud. Conf. Ser.*, vol. 5, no. 2, p. 232, 2022, doi: 10.20961/shes.v5i2.58343.
- [22] N. I. Sari, R. Rukayah, and S. Kamsiyati, "Analisis kesulitan dalam memahami teks fiksi bahasa indonesia kelas iii di sekolah dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 10, no. 1, pp. 19–24, 2022, doi: 10.20961/ddi.v10i1.49858.
- [23] M. B. Purwanto, E. A. Sari, and T. Simanjuntak, "Improving Students 'writing Ability Through Quick Writing Strategy to The Eleventh Graders of SMA Muhammadiyah Pagaralam," *Esteem J. English Educ. Study Program*, vol. 5, no. 2, pp. 66–76, 2022, doi: 10.31851/esteem.v5i2.7407.
- [24] M. M. F. Ariya Agustin, M Bambang Purwanto, "Learning English in Immersive Environments: A Student-Centric Perspective at Kampung Inggris Pare," *Language and Education Journal*, vol. 10, no. 1 SE-Artikel. pp. 63–88, 2025. doi: 10.52237/ed8b8740.
- [25] Y. Yuliana, A. Agustin, E. Agustinasari, and M. B. Purwanto, "Vocabulary Improvement for Language Learner: A Challenge and Perceptions: A Challenge and Perceptions," *Asian J. Appl. Educ.*, vol. 3, no. 3 SE-Articles, pp. 323–332, Jul. 2024, doi: 10.55927/ajae.v3i3.9324.
- [26] M. B. Purwanto, "Teaching writing recount text by using mind mapping," *Lang. Educ. J.*, vol. 7, no. 1, pp. 154–160, 2022, doi: 10.52237/lej.v7i1.350.
- [27] M. L. Gusfitri and E. Delfia, *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

- [28] A. Aisyah, D. Despita, and M. B. Purwanto, “The Implication of Paradigmatic and Syntagmatic Relations in Morphology to Language Teaching and Learning,” *Lang. Educ. J.*, vol. 9, no. 1 SE-Articles, Apr. 2024, doi: 10.52237/lej.v9i1.695.
- [29] F. Hidayad, A. Agustin, D. Despita, and M. B. Purwanto, “Implementing Writing Skills through The Genre Approach,” *Interact. J. Pendidik. Bhs.*, vol. 10, no. 2, pp. 589–606, 2023, doi: 10.36232/jurnalpendidikanbahasa.v10i2.4767.