

APLIKASI *CERITA HUMA BETANG* SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARATIF SISWA SMP

Diplan

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Palangka Raya

Diplan161181@fkip.upr.ac.id

Helmi

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Palangka Raya

helmi@fkip.upr.ac.id

Rahman

Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Palangka Raya

Rahman02@fkip.upr.ac.id

Fendi Hariatama H

Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Palangka Raya

fendyhariatama@fkip.upr.ac.id

Febria Helena

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Palangka Raya

HelenaFebria2@gmail.com

Abstrak

Kemampuan menulis teks naratif merupakan kompetensi fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun berbagai temuan lapangan menunjukkan bahwa siswa SMP masih menghadapi kesulitan dalam menentukan gagasan, mengembangkan alur, serta memahami struktur naratif secara komprehensif. Dalam konteks ini, integrasi teknologi pembelajaran yang sensitif terhadap budaya lokal menjadi kebutuhan yang mendesak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan Aplikasi *Cerita Huma Betang* sebagai media pembelajaran menulis naratif yang menggabungkan kekuatan literasi digital dengan kearifan lokal Kalimantan Tengah. Metode yang digunakan ialah Research and Development (R&D) dengan subjek uji coba sebanyak 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Palangka Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Fitur Baca yang menghadirkan cerita rakyat seperti *Legenda Riam Mangkikit* dan lainnya terbukti efektif membantu siswa memahami pola orientasi, komplikasi, dan resolusi. Fitur Selecting berperan dalam memfasilitasi siswa memilih tema, tokoh, latar, dan nilai budaya, sehingga proses penulisan menjadi lebih terarah. Data menunjukkan bahwa 86,7% siswa berhasil menghasilkan teks naratif yang lebih runtut, logis, dan kreatif setelah menggunakan Aplikasi. Selain itu, respon siswa terhadap Aplikasi sangat positif; tampilan yang sederhana, navigasi intuitif, serta ruang menulis digital memungkinkan siswa bekerja lebih mandiri. Dengan demikian, Aplikasi *Cerita Huma Betang* dinilai efektif, praktis, dan relevan sebagai media pembelajaran menulis naratif berbasis budaya lokal, serta mampu mendukung penguatan literasi digital siswa di era pembelajaran modern.

Kata kunci: Aplikasi pembelajaran, budaya lokal, huma betang, teks narasi

Abstract

The ability to write narrative texts is a fundamental competency in Indonesian language learning, but various field findings show that junior high school students still face difficulties in determining ideas, developing plots, and comprehensively understanding narrative structures. In this context, the integration of learning technologies that are sensitive to local culture is an urgent need. This study aims to develop and implement the Cerita Huma Betang Application as a medium for learning narrative writing that combines the power of digital

literacy with the local wisdom of Central Kalimantan. The method used is Research and Development (R&D) with 30 eighth-grade students from SMP Negeri 6 Palangka Raya as test subjects. The results of the study show that this application contributes significantly to improving students' writing skills. The Read feature, which presents folk tales such as the Legend of Riam Mangkikit and others, has proven to be effective in helping students understand the patterns of orientation, complication, and resolution. The Selecting feature plays a role in facilitating students in choosing themes, characters, settings, and cultural values, so that the writing process becomes more focused. Data showed that 86.7% of students were able to produce more coherent, logical, and creative narrative texts after using the application. In addition, student response to the application has been very positive; its simple display, intuitive navigation, and digital writing space allow students to work more independently. Thus, the Cerita Huma Betang application is considered effective, practical, and relevant as a medium for learning narrative writing based on local culture, as well as being able to support the strengthening of students' digital literacy in the era of modern learning.

Keywords: *huma betang, learning application, local culture, narrative text*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi generasi muda, terutama pada keterampilan menulis. Menulis bukan hanya sekadar kegiatan menuangkan kata ke dalam bentuk tulisan, tetapi merupakan proses berpikir, berimajinasi, serta berkomunikasi secara tertulis untuk menyampaikan ide, pengalaman, maupun nilai-nilai tertentu. Pada Kurikulum Merdeka yang diterapkan di berbagai sekolah, kemampuan menulis teks naratif menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik. Teks naratif dipandang penting karena membantu siswa mengembangkan kemampuan menyusun cerita, memahami unsur alur, tokoh, latar, konflik, serta memupuk kreativitas yang diperlukan untuk pengembangan literasi jangka panjang (Busthami et al., 2024; Adlani et al., 2021; Gustap et al., 2024).

Namun realitas pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa SMP, khususnya menulis teks naratif, masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan memulai tulisan, mengembangkan alur cerita secara logis, memilih diksi yang tepat, maupun menciptakan konflik dan penyelesaian yang menarik. Tidak jarang pula hasil tulisan siswa bersifat meniru contoh yang diberikan guru tanpa proses kreatif yang memadai. Permasalahan ini juga ditemukan di SMP Negeri 6 Palangka Raya, sekolah yang menjadi lokasi penelitian ini. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar siswa mengalami tantangan dalam menghasilkan teks naratif yang runtut, kaya imajinasi, dan

mencerminkan kemampuan berpikir kritis maupun kreatif (Manurung et al., 2024; Seririt et al., 2022).

Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan menulis adalah penggunaan bahan ajar dan metode pembelajaran yang kurang kontekstual dan kurang dekat dengan pengalaman atau budaya siswa. Bahan bacaan yang digunakan guru sering kali berasal dari cerita umum dalam buku paket yang tidak memiliki kedekatan emosional maupun budaya dengan siswa. Padahal, pendekatan pembelajaran yang menggunakan konteks budaya lokal terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat identitas budaya, dan mendorong kemampuan literasi siswa. Di sinilah pentingnya pemanfaatan cerita lokal atau folklor sebagai sumber belajar dalam pembelajaran menulis (Andreanty et al., 2024; Satia et al., 2023; Aryati et al., 2024).

Kalimantan Tengah memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, salah satunya adalah *Cerita Huma Betang*. Huma Betang bukan hanya bangunan tradisional suku Dayak Ngaju, tetapi juga simbol filosofi hidup masyarakat Dayak yang menjunjung tinggi nilai kebersamaan, toleransi, musyawarah, dan keberagaman. Cerita tentang kehidupan masyarakat di Huma Betang mengandung nilai karakter, moral, serta pengalaman hidup yang relevan dengan kehidupan siswa masa kini. Pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal, khususnya melalui cerita rakyat seperti Huma Betang, tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan literasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi karakter berbasis kearifan lokal (Ningsih, 2024).

Aplikasi *Cerita Huma Betang* sebagai sarana pembelajaran menulis teks naratif menjadi pendekatan inovatif yang menggabungkan unsur budaya lokal, proses kreatif, serta penguatan literasi siswa. *Cerita Huma Betang* memiliki unsur naratif yang lengkap tokoh, latar tempat, konflik sosial, nilai moral yang memudahkan siswa memahami struktur cerita sekaligus menginspirasi mereka dalam menghasilkan tulisan yang lebih bernilai. Dengan menggunakan cerita lokal, siswa dapat membangun hubungan emosional yang lebih kuat terhadap materi pelajaran. Selain itu, cerita lokal dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi karena mereka dapat menghubungkan unsur budaya, pengalaman keluarga, maupun nilai sosial di lingkungan sekitar (Marliana & Indihadi, 2020; Fitriani & Utami, 2024; Fajrudin et al., 2023; Nurmawati & Budiarto, 2020).

Pembelajaran menulis yang menggunakan media cerita lokal seperti Huma Betang juga sejalan dengan konsep *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang menekankan pentingnya, antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Ketika siswa merasa bahwa materi yang dipelajari dekat dengan kehidupan mereka, maka keterlibatan kognitif dan afektif dalam pembelajaran meningkat. Hal ini pada akhirnya berimbas pada peningkatan kualitas tulisan siswa, baik dari segi struktur, koherensi, kelengkapan unsur cerita, maupun daya imajinatif. Selain itu, pemanfaatan cerita lokal dapat memberikan ruang bagi siswa untuk memahami akar budaya mereka, sehingga pembelajaran tidak hanya berhenti pada peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk jati diri dan karakter (Ardhana et al., 2024; Alber et al., 2023; Nuha et al., 2024).

Di SMP Negeri 6 Palangka Raya, guru Bahasa Indonesia menghadapi tantangan dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Dari wawancara dan pengamatan awal, sebagian siswa menyatakan bahwa mereka kesulitan menemukan ide ketika diminta menulis teks naratif. Banyak siswa yang merasa bingung ketika harus menentukan sendiri tokoh, alur, maupun konflik cerita, karena tidak memiliki referensi cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Guru juga telah mencoba berbagai strategi, mulai dari pemberian contoh cerita, latihan menulis bertahap, hingga penggunaan gambar sebagai pemicu ide. Namun hasilnya belum optimal, karena siswa membutuhkan sumber inspirasi yang lebih kontekstual, kaya nilai budaya, dan mudah

dipahami (Safitri et al., 2021; Riyanti et al., 2025; Hanum, 2018).

Melihat kondisi tersebut, Aplikasi *Cerita Huma Betang* dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi potensial. *Cerita Huma Betang* menyediakan gambaran kehidupan yang nyata dan dekat dengan lingkungan budaya siswa di Palangka Raya. Nilai-nilai filosofis di dalamnya sangat relevan dengan pembentukan karakter siswa, seperti kerja sama, toleransi, kebersamaan, disiplin, dan kejujuran. Dengan menjadikan *Cerita Huma Betang* sebagai bahan bacaan dan inspirasi menulis, siswa diharapkan mampu menghasilkan teks naratif yang tidak hanya kreatif tetapi juga bermuatan nilai-nilai kearifan lokal. (Hutabarat & Harahap, 2023).

Selain itu, penggunaan cerita lokal dapat memperkaya proses pembelajaran, karena guru dapat mengombinasikannya dengan berbagai metode, seperti diskusi kelompok, membaca bersama, permainan peran, atau menggambarkan kembali alur cerita. Proses ini memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami cerita lebih mendalam sebelum menuliskannya dalam bentuk teks naratif versi mereka sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil tulisan, tetapi juga pada proses eksplorasi ide, pemahaman alur, dan penguatan karakter. (Alimah & Indihadi, 2022; Harahap et al., 2024; Tatro et al., 2021).

Secara teoritis, penelitian ini penting karena mengisi kesenjangan antara pembelajaran menulis yang selama ini lebih banyak mengandalkan teks generik, dengan kebutuhan untuk mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran. Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan cerita rakyat dapat meningkatkan minat dan kemampuan menulis siswa. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengangkat *Cerita Huma Betang* sebagai media pembelajaran menulis teks naratif masih sangat terbatas, terutama di konteks pendidikan dasar dan menengah di Palangka Raya. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal (Diva et al., 2023).

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, pembelajaran yang menggunakan *Cerita Huma Betang* dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami unsur cerita, mengembangkan imajinasi, dan menuliskan kembali gagasan dalam bentuk teks

naratif yang runtut. Selain itu, siswa akan lebih bangga terhadap budaya lokal mereka, sehingga tumbuh kesadaran untuk melestarikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari (Wibowo et al., 2020).

Bagi guru, penelitian ini memberikan contoh inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kelas. Penggunaan cerita lokal dapat menjadi alternatif bahan ajar yang menarik, terutama untuk meningkatkan minat membaca dan menulis siswa. Guru juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan modul pembelajaran, lembar kerja siswa, maupun strategi pengajaran lainnya (Ghufron et al., 2020).

Bagi sekolah, penelitian ini mendukung penguatan budaya lokal dalam lingkungan pendidikan serta sejalan dengan kebijakan pemerintah mengenai penguatan pendidikan karakter (PPK). Integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran membantu sekolah menciptakan lingkungan belajar yang lebih relevan dengan kehidupan masyarakat Kalimantan Tengah. Selain itu, penggunaan *Cerita Huma Betang* dalam konteks pembelajaran dapat memperkuat identitas sekolah sebagai institusi yang peduli terhadap kelestarian budaya daerah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tentang “Aplikasi *Cerita Huma Betang* sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Teks Naratif Siswa SMP” yang dilaksanakan di SMP Negeri 6 Palangka Raya menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan. Melalui penelitian ini, penulis berupaya mengeksplorasi sejauh mana Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam

meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa, serta bagaimana siswa merespon penggunaan cerita lokal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang potensi budaya lokal dalam mendukung pengembangan literasi di tingkat SMP.

METODE

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat

yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

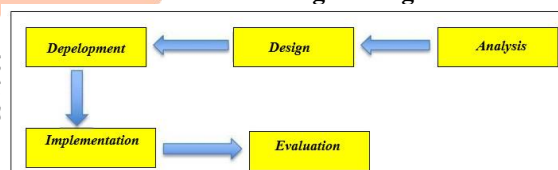
Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subjek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

Sebaiknya dihindari pengorganisasian penulisan ke dalam “anak sub-judul” pada bagian ini. Namun, jika tidak bisa dihindari, cara penulisannya dapat dilihat pada bagian “Hasil dan Pembahasan”.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Palangka Raya, pada siswa dengan jumlah 30 siswa, pada senin 18 november 2025. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Pengembangan yang dimaksud peneliti disini berupa media pembelajaran berbasis Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” sebagai media pembelajaran menulis naratif berbasis digital.

Adapun tahapan dalam pengembangan Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” sebagai media pembelajaran menulis naratif berbasis digital ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*).

Gambar 1
Alur Desain Model Pengembangan ADDIE



1. **Analysis** yaitu mengidentifikasi kebutuhan siswa, merumuskan tujuan, dan menyusun materi pembelajaran.
2. **Design** yaitu merancang Media Pembelajaran (*Storyboard*, *Sistem Navigasi*, & *User Interface*).
3. **Development** yaitu mengembangkan Media Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” (Menu halaman awal, *Layout Stage*), *evensheet* atau perintah, dan perancangan button atau tombol, kemudian divalidasi oleh ahli untuk menguji kelayakan produk.

4. **Implementation** yaitu tahap uji coba produk pada subjek berjumlah 30 siswa. Untuk mengetahui keefektifan dan kevalidan Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” dalam pembelajaran bahasa.
5. **Evaluation** yaitu evaluasi kelebihan dan kekurangan produk dan revisi akhir produk.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data hasil validasi dari para ahli akan peneliti olah ke dalam rumus untuk memperoleh hasil perhitungan hingga diperoleh hasil akhir presentase. Rumus yang digunakan Ningtia, dalam (Rahman, et al, 2024) sebagai berikut.

Gambar 2
Rumus Pengolahan Data

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang di cari

X = Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian

Xi = Jumlah skor ideal

Kemudian, dari hasil persentase yang diperoleh menggunakan rumus tersebut di atas, selanjutnya dikategorikan berdasarkan nilai yang di peroleh sesuai dengan kriteria angka kevalidan yang telah ditentukan sebagai berikut.

Tabel 1
Persentase Kriteria Hasil Validasi

Kriteria validitas	Tingkat Validitas
83,33 % - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
66,66 % - 83,32%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
50 % - 66,65 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
33,33 % - 49 %	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Sumber: Sundayana, dalam (Rahman et al., 2024)

Analisis data dari sebaran angket untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” kemudian diolah dalam bentuk deskriptif persentase.

Penulis menggunakan rumus distribusi frekuensi (Ningtia, 2022) yaitu sebagai berikut.

Gambar 3
Rumus Distribusi Frekuensi

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang di cari

X = Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian

Xi = Jumlah skor ideal

Kemudian hasil nilai yang diperoleh tersebut dikonversikan kedalam persentase dengan mengkategorikan berdasarkan tingkat respons siswa menggunakan tabel (Ningtia, 2022), adapun tabel konversi data tersebut sebagai berikut.

Tabel 2
Persentase Kriteria Kelayakan Media

Nilai Skala	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: (Sundayana, dalam Ningtia, 2022)

Selanjutnya, setelah data tersebut diatas diolah, kemudian peneliti melakukan penarikan kesimpulan terkait dengan tingkat kevalidan dan kelayakan dari Aplikasi “*Cerita Huma Betang*”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Cerita Huma Betang* secara nyata memberikan ruang bagi penerapan pembelajaran diferensiasi, yaitu pendekatan pembelajaran yang menghargai perbedaan kemampuan, minat, dan kecepatan belajar setiap siswa. Dalam praktiknya, Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk bekerja dengan ritme mereka masing-masing tanpa harus mengikuti tempo yang seragam seperti pada pembelajaran konvensional. Hal ini menjadi sangat penting karena kemampuan menulis setiap siswa berbeda-beda, terutama pada kelas VIII yang umumnya memiliki variasi tingkat literasi yang cukup lebar.

Siswa yang memiliki kemampuan menulis lebih cepat dapat langsung melanjutkan proses revisi, memperbaiki alur, memperkaya konflik, atau menambahkan detail karakter. Mereka tidak harus menunggu teman yang masih berproses, sehingga waktu belajar dapat dimanfaatkan secara lebih produktif. Aplikasi juga menyediakan fitur penyimpanan otomatis dan pengeditan draft, sehingga siswa yang lebih mahir dapat melakukan

proses menulis dan revisi berulang dengan nyaman.

Di sisi lain, siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau mengembangkan alur cerita dapat memanfaatkan fitur Aplikasi untuk membaca ulang *Cerita Huma Betang*, mengamati kembali struktur naratif, atau mengganti tema cerita melalui fitur *Selecting*. Kebebasan ini memberikan kesempatan bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep naratif tanpa merasa tertinggal atau tertekan oleh ritme kelas. Aplikasi berfungsi sebagai pendamping belajar yang fleksibel, tidak menghakimi, dan sesuai dengan kebutuhan individual.

Selain manfaat bagi siswa, Aplikasi juga memberikan keuntungan bagi guru. Melalui fitur pengiriman tugas dan penyimpanan berkas, guru dapat memantau progres siswa secara lebih mudah dan akurat. Guru dapat melihat tahap perkembangan setiap siswa, mulai dari draft awal, perbaikan konflik, hingga penyusunan resolusi. Hal ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemampuan menulis siswa dan membantu guru merancang tindak lanjut pembelajaran yang lebih terarah.

Dengan demikian, Aplikasi ini tidak hanya mendukung siswa dalam proses menulis, tetapi juga membantu guru menerapkan pembelajaran diferensiasi secara efektif. Setiap siswa dapat berkembang sesuai potensinya masing-masing, sementara guru tetap mampu menjaga kualitas proses belajar secara keseluruhan. Keberadaan Aplikasi *Cerita Huma Betang* menunjukkan bahwa teknologi dapat berfungsi sebagai alat yang inklusif, adaptif, dan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

1. Analisis (Analisis)

Analisis kebutuhan dan konteks pembelajaran menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Palangka Raya memerlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses menulis secara lebih terarah, menarik, dan relevan dengan kehidupan mereka. Pembelajaran menulis naratif selama ini cenderung terhambat oleh rendahnya minat baca, kesulitan menentukan ide cerita, serta kurangnya contoh naratif yang dekat dengan pengalaman budaya siswa.

Aplikasi *Cerita Huma Betang* hadir sebagai solusi yang sesuai, karena menyediakan konten cerita lokal, panduan langkah penggunaan, serta fitur *Reading*, *Selecting*, dan *Writing* yang membantu siswa memahami struktur naratif

secara lebih mudah. Integrasi *Cerita Huma Betang* sebagai model teks memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk mengembangkan alur, tokoh, dan konflik yang bermakna. Selain itu, buku panduan Aplikasi dan fitur *FAQ* memastikan siswa mampu menggunakan Aplikasi secara mandiri tanpa hambatan teknis yang berarti.

Tabel 3
Analisis Kebutuhan vs. Solusi Aplikasi *Cerita Huma Betang*

No.	Kebutuhan Pembelajaran Siswa	Solusi yang Disediakan Aplikasi <i>Cerita Huma Betang</i>
1.	Siswa kesulitan menentukan ide dan tema cerita.	Fitur <i>Selecting</i> membantu siswa memilih tema, tokoh, nilai budaya, dan latar secara cepat dan terarah.
2.	Siswa membutuhkan contoh teks naratif yang mudah dipahami dan dekat secara budaya.	Fitur <i>Reading</i> menyediakan <i>Cerita Huma Betang</i> sebagai model teks autentik yang relevan dengan lingkungan budaya siswa.
3.	Siswa kesulitan memulai dan menyusun struktur naratif (orientasi komplikasi-resolusi).	Buku panduan dan langkah penggunaan Aplikasi memandu siswa alur membaca → memilih tema → menulis sesuai struktur naratif.
4.	Siswa memerlukan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi menulis.	Tampilan Aplikasi yang sederhana, interaktif, dan mudah digunakan meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa.
5.	Siswa membutuhkan ruang menulis yang fleksibel dan memungkinkan revisi.	Fitur <i>Writing</i> dan kemampuan menyimpan draft memungkinkan siswa menulis, mengedit, dan menyimpan karya secara mandiri.
6.	Siswa membutuhkan bantuan teknis jika terjadi kendala Aplikasi.	Fitur FAQ & Solusi Umum memberikan panduan langsung untuk mengatasi masalah seperti login, cerita tidak terbaca, atau draft hilang.
7.	Guru membutuhkan cara memonitor progres menulis siswa.	Aplikasi menyimpan dan mengumpulkan hasil tulisan siswa secara digital sehingga guru dapat memantau perkembangan secara mudah.
8.	Pembelajaran perlu mengintegrasikan literasi budaya lokal.	<i>Cerita Huma Betang</i> menanamkan nilai gotong royong, toleransi, dan musyawarah ke dalam proses membaca dan menulis siswa.
9.	Pembelajaran harus adaptif dan mendukung ritme belajar yang berbeda-beda.	Aplikasi memungkinkan pembelajaran diferensiasi, di mana siswa cepat dapat lanjut revisi, sementara yang membutuhkan waktu dapat membaca ulang atau memilih tema lain.

2. Design (Desain)

Pada tahap 2 ini, yaitu Desain Aplikasi *Cerita Huma Betang* dirancang untuk mendukung pembelajaran menulis naratif melalui tampilan antarmuka yang sederhana, intuitif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Tampilan pada halaman utama Aplikasi, sebagaimana terlihat pada gambar, menonjolkan kemudahan navigasi melalui tiga menu inti yaitu Baca, Tulis, dan Nilai, yang menjadi fondasi alur pembelajaran digital berbasis budaya lokal.

Menu Baca disajikan dalam bentuk kartu cerita yang dilengkapi ilustrasi visual menarik, seperti cerita *Legenda Riam Mangkikit* dan *Rajaki Kelep*, sehingga siswa lebih mudah mengenali konten budaya lokal dan terdorong untuk membaca sebelum menulis. Penggunaan warna lembut dan ikon yang jelas meningkatkan pengalaman pengguna dan membantu siswa memahami fungsi Aplikasi tanpa hambatan.

Desain Aplikasi juga menempatkan struktur teks dan nilai budaya sebagai fokus utama. Dengan mengintegrasikan ilustrasi, judul, dan ringkasan singkat pada halaman baca, siswa dibimbing untuk memahami alur dan unsur naratif sebelum berpindah ke tahap penulisan. Tata letak yang rapi, tombol navigasi di bagian bawah layar, serta opsi membaca dan menulis yang tersegmentasi membuat Aplikasi mudah digunakan bahkan bagi siswa yang baru pertama kali mencoba media digital pembelajaran.

Secara keseluruhan, desain Aplikasi mencerminkan prinsip *user friendly*, *kontekstual*, dan pedagogis, sehingga mendukung proses pembelajaran menulis naratif yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Palangka Raya. Adapun tampilan design Aplikasi *Cerita Huma Betang* yaitu:

Gambar 4
Tampilan Aplikasi
Cerita Huma Betang



Dalam pengembangan Aplikasi *Cerita Huma Betang* ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Cerita Huma Betang* yang sudah dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli yaitu ahli

media, ahli materi serta penilaian yang dilakukan siswa.

3. Depeloment (Pengembangan)

Tahap *development* merupakan inti dari proses menghadirkan Aplikasi *Cerita Huma Betang* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya fungsional, tetapi juga kaya makna budaya. Pengembangan Aplikasi ini dimulai dari kebutuhan untuk menyediakan ruang belajar yang mampu menjembatani siswa dengan cerita-cerita lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Dari kebutuhan tersebut, tim pengembang merancang sebuah antarmuka Aplikasi yang sederhana, ramah pengguna, dan mampu membawa siswa memasuki dunia cerita rakyat melalui tampilan visual yang menarik.

Pada halaman utama, sebagaimana terlihat pada antarmuka Aplikasi, menu Baca menampilkan kartu-kartu cerita seperti *Legenda Riam Mangkikit* dan *Rajaki Kelep*. Setiap kartu dirancang dengan ilustrasi lembut dan judul yang mencolok, sehingga mendorong rasa ingin tahu siswa. Bagian ini dikembangkan sebagai titik awal perjalanan belajar: siswa membaca cerita lokal sebagai model teks sebelum menyusun cerita mereka sendiri. Pendekatan ini menegaskan bahwa Aplikasi tidak sekadar alat digital, tetapi juga medium pelestarian budaya yang harmonis dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, pengembangan Aplikasi diarahkan pada penciptaan fitur yang mendukung alur belajar menulis yang sistematis. Tiga fitur inti Baca, Tulis, dan Nilai dibangun sebagai alur yang saling terhubung. Fitur *Tulis* diciptakan sebagai ruang kerja digital tempat siswa mengekspresikan ide, menyusun struktur naratif, dan melakukan revisi tanpa tekanan. Sementara itu, fitur *Nilai* memungkinkan guru meninjau hasil karya siswa secara praktis, sehingga memberikan pengalaman belajar dua arah yang lebih dinamis.

Setiap fitur dikembangkan berdasarkan prinsip *user-centered design*, memastikan bahwa siswa SMP dengan kemampuan literasi digital yang beragam tetap dapat menggunakan Aplikasi dengan mudah. Navigasi pada bagian bawah layar dibuat sederhana, ikon dibuat jelas, dan interaksi dibuat sesedikit mungkin agar siswa tidak terbebani oleh aspek teknis selama proses menulis.

Pengembangan Aplikasi ini juga diperkuat dengan penyusunan buku panduan resmi, yang menjadi bagian penting dalam memastikan

Aplikasi dapat digunakan dengan baik di lapangan. Panduan tersebut mencakup langkah-langkah penggunaan, alur belajar membaca–memilih tema– menulis, serta bagian *FAQ dan Solusi Umum* untuk mengatasi potensi kendala seperti sulit login atau draft tulisan yang tidak tersimpan. Dengan kata lain, pengembangan Aplikasi dilakukan tidak hanya pada aspek teknis, tetapi juga pada aspek pendampingan pedagogis.

Melalui proses pengembangan ini, Aplikasi *Cerita Huma Betang* lahir sebagai media pembelajaran berbasis budaya yang tidak hanya relevan secara kurikuler, tetapi juga menghidupkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan identitas siswa. Desain visual, fitur, dan panduan yang terintegrasi menjadikan Aplikasi ini siap diimplementasikan sebagai inovasi pembelajaran yang bermakna di kelas VIII SMP Negeri 6 Palangka Raya.

Berikut penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, serta penilaian siswa.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu ibu Helda, S.Kom, yang berkompeten dibidangnya. Validasi ini bertujuan untuk mengkaji dan menilai media yang dikembangkan apakah sudah layak atau valid untuk dilakukan uji coba pada pembelajaran Bahasa. Berdasarkan hasil validasi media disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
Kualitas Desain	96%	sangat valid
Kualitas tata letak	96%	sangat valid
Kualitas Tipografi	84%	sangat valid
Kualitas Ilustrasi	88%	sangat valid
Skor Rata-rata	86%	sangat valid

Hasil penilaian yang diperoleh dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” dengan skor 91%. Jadi

media ini masuk dalam kategori Sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen dari program studi pendidikan bahasa Indonesia yaitu Ibu Dr. Misnawati, M.Pd. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
Materi atau Isi	90%	sangat valid
Manfaat	88%	sangat valid
Bahasa	89%	sangat valid
Skor Rata-rata	89%	sangat valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel 5. Menunjukkan bahwa penilaian rata-rata keseluruhan yang dilakukan oleh ahli materi terhadap aspek aspek materi atau isi memperoleh nilai 90% yang merupakan kategori Sangat valid. Pada aspek manfaat diperoleh hasil rata-rata keseluruhan dengan nilai 88% yang merupakan kategori Sangat valid. Sedangkan, pada aspek bahasa dengan nilai 89% masuk pada kategori Sangat valid. Secara keseluruhan penilaian ahli materi pada materi yang di sajikan ke dalam media pembelajaran Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” mendapat nilai 89% masuk pada kategori Sangat valid untuk di gunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Penilaian Siswa

Adapun hasil penilaian untuk mengukur tingkat efektivitas media. Penilaian ini dilakukan oleh siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran berbasis Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” yang telah di gunakan. Perolehan hasil penggunaan media interaktif sebagai berikut.

Tabel 6
Hasil Penilaian Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Materi atau Isi	91%	Sangat Layak

Manfaat	85%	Sangat Layak
Skor Rata-rata	88%	Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel 6. hasil penilaian yang telah diperoleh sebesar 88%, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penilaian masuk pada kategori sangat layak. Untuk itu, media pembelajaran Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” sangat Layak untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media kepada siswa di SMP Negeri 6 Palangka Raya. Pengamatan dan analisis menunjukkan beberapa hasil utama:

a. Peningkatan Kemampuan Menulis

Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menulis yang signifikan setelah menggunakan Aplikasi *Cerita Huma Betang*. Peningkatan ini tampak pada beberapa aspek inti penyusunan teks naratif, seperti:

- 1) Siswa menjadi lebih terarah dalam menentukan tema cerita, karena Aplikasi menyediakan fitur *Selecting* yang memungkinkan mereka memilih tema, tokoh, dan nilai budaya sejak awal proses penulisan. Fitur ini secara langsung membantu siswa menghindari kebingungan yang sering muncul ketika harus memulai cerita dari nol.
- 2) Kemampuan siswa dalam menyusun struktur orientasi, komplikasi, resolusi mengalami perkembangan yang jelas. Setelah membaca contoh *Cerita Huma Betang* yang tersedia di Aplikasi, siswa memiliki model teks autentik yang dapat mereka jadikan acuan. Hal ini membuat mereka lebih mampu menempatkan pengenalan latar, membangun permasalahan, dan menyusun penyelesaian secara lebih logis dan runtut.
- 3) Siswa terlihat semakin kreatif dalam mengembangkan konflik cerita. Banyak siswa yang sebelumnya kesulitan menciptakan konflik kini mampu memunculkan masalah yang relevan dengan tokoh dan latar cerita. Situasi ini terjadi karena Aplikasi memberikan contoh situasi konflik dari cerita rakyat lokal serta memberi peluang untuk memilih nilai budaya tertentu yang kemudian dijadikan inti permasalahan dalam cerita.

- 4) Kemampuan siswa dalam menambahkan nilai budaya lokal juga meningkat. Siswa dapat memasukkan nilai toleransi, gotong royong, kebersamaan, dan musyawarah nilai inti dari filosofi Huma Betang ke dalam alur cerita maupun dialog antartokoh. Nilai-nilai tersebut muncul secara natural, karena siswa sudah terlebih dahulu memahami konteks budaya melalui fitur *Reading*.

Secara keseluruhan, dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Aplikasi, sebanyak 26 siswa (86,7%) mampu menghasilkan teks naratif yang lebih runtut, koheren, dan kaya unsur budaya dibandingkan sebelum penggunaan Aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi tidak hanya membantu dalam aspek teknis penulisan, tetapi juga memperkaya daya imajinasi dan kedalaman isi cerita siswa.

b. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan

Siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang sangat tinggi selama pembelajaran menggunakan Aplikasi *Cerita Huma Betang*. Antusiasme ini muncul dari beberapa faktor yang saling mendukung, yakni:

- 1) Aplikasi menyajikan cerita-cerita yang berasal dari budaya mereka sendiri, yaitu cerita rakyat Huma Betang. Kedekatan konteks budaya ini membuat siswa merasa bahwa materi pembelajaran bukan sekadar bahan ajar, tetapi juga bagian dari identitas dan pengalaman keseharian mereka. Siswa terlihat lebih fokus saat membaca cerita, dan beberapa di antaranya bahkan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap nilai-nilai budaya yang disajikan dalam alur cerita tersebut.
- 2) Antarmuka Aplikasi yang sederhana, intuitif, dan mudah dioperasikan membuat siswa dapat mengakses seluruh fitur tanpa hambatan berarti. Navigasi yang jelas membantu siswa memahami alur penggunaan Aplikasi, mulai dari membaca cerita, memilih tema, hingga menulis. Bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan Aplikasi pembelajaran digital, kemudahan ini sangat penting karena mengurangi rasa canggung dan kebingungan yang biasanya muncul saat menggunakan teknologi baru.
- 3) Siswa sangat menikmati fitur untuk menulis dan mengedit cerita secara mandiri langsung di dalam Aplikasi. Kebebasan ini memberi ruang bagi mereka untuk mencoba, mengulang, memperbaiki, dan mengembangkan teks naratif tanpa tekanan. Proses revisi yang sebelumnya terasa rumit kini dapat dilakukan dengan cepat

dan fleksibel. Siswa juga menyukai kemampuan untuk menyimpan draft cerita dan melanjutkannya kapan saja, sehingga mereka lebih merasa memiliki kontrol penuh atas proses kreatifnya.

Secara umum, respon positif siswa tercermin dalam hasil angket yang menunjukkan bahwa sebanyak 87% siswa menyatakan Aplikasi ini menarik dan mudah digunakan. Persentase yang tinggi ini menegaskan bahwa Aplikasi tidak hanya membantu dari sisi pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan secara budaya, dan mendukung kemandirian siswa dalam menulis. Antusiasme tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menulis.

c. Penguatan Literasi Budaya

Setelah membaca *Cerita Huma Betang*, siswa:

- 1) lebih memahami nilai toleransi, gotong royong, dan musyawarah;
- 2) lebih percaya diri mengangkat unsur budaya lokal dalam cerita mereka;
- 3) menunjukkan kemampuan menghubungkan nilai budaya dengan konflik dan pesan cerita.

Setelah membaca *Cerita Huma Betang* yang disediakan dalam Aplikasi, siswa menunjukkan perkembangan pemahaman yang signifikan terhadap nilai-nilai budaya lokal yang terkandung di dalamnya, antara lain:

- 1) meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai toleransi, gotong royong, serta musyawarah dalam konteks cerita yang mereka tulis. Nilai-nilai ini bukan hanya dipahami sebagai konsep moral, tetapi juga terinternalisasi melalui contoh konkret yang ditampilkan dalam cerita rakyat Huma Betang. Siswa dapat melihat bagaimana nilai-nilai tersebut diwujudkan dalam kehidupan masyarakat Dayak, baik dalam interaksi antartokoh maupun dalam penyelesaian konflik cerita.
- 2) lebih percaya diri mengangkat unsur budaya lokal dalam karya naratif mereka. Jika sebelumnya sebagian siswa cenderung meniru struktur dan konten cerita populer atau cerita modern yang sering mereka konsumsi, penggunaan Aplikasi membuat mereka lebih berani untuk memasukkan unsur lokal seperti latar rumah panjang, kegiatan adat, pola

hubungan masyarakat, dan simbol-simbol budaya Dayak. Kepercayaan diri ini muncul karena siswa mengetahui bahwa apa yang mereka tulis memiliki dasar cerita yang telah mereka baca dan pahami sebelumnya. Dengan demikian, budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai ornamen cerita, tetapi benar-benar menjadi fondasi alur dan karakter dalam teks naratif mereka.

- 3) kemampuan siswa untuk menghubungkan nilai budaya dengan konflik dan pesan cerita juga mengalami peningkatan yang signifikan. Banyak siswa mulai menempatkan konflik dalam kerangka yang mencerminkan nilai budaya Huma Betang, misalnya konflik yang muncul akibat kurangnya kerja sama atau tidak adanya musyawarah. Penyelesaian konflik juga lebih kaya, karena siswa menggunakan nilai-nilai budaya sebagai solusi yang selaras dengan konteks cerita. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menyalin cerita, tetapi mampu menginterpretasikan nilai budaya dan mengintegrasikannya secara kreatif ke dalam narasi mereka sendiri.

Secara keseluruhan, pemahaman siswa terhadap budaya lokal tidak hanya tampak pada aspek isi cerita, tetapi juga dalam cara mereka mengonstruksi makna, mengembangkan karakter, dan membangun pesan moral. Proses ini memperlihatkan bahwa membaca *Cerita Huma Betang* melalui Aplikasi mampu mengembangkan literasi budaya siswa sekaligus memperdalam kualitas karya tulis naratif yang mereka hasilkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Peneliti pada tahap ini melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran Aplikasi "*Cerita Huma Betang*" yang telah diimplementasikan sebelumnya. Setelah diadakannya implementasi kepada siswa dapat peneliti lihat bahwa saran dan juga komentar yang masuk dari siswa sebagian besar siswa menyukai media pembelajaran berbasis Aplikasi "*Cerita Huma Betang*" yang dilaksanakan di SMP Negeri 6 Palangka Raya pada mata Pelajaran bahasa Indonesia, terlihat siswa begitu antusias dan bersemangat ketika menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi "*Cerita Huma Betang*". Terdapat juga beberapa dari siswa begitu semangatnya ingin mengulang latihan soal untuk mendapatkan nilai tinggi. Berdasarkan saran dan komentar yang

masuk dari siswa maka media pembelajaran berbasis Aplikasi “*Cerita Huma Betang*” masuk pada kategori sangat layak untuk digunakan.

Evaluasi penggunaan Aplikasi *Cerita Huma Betang* dilakukan untuk menilai efektivitas, kepraktisan, dan kelancaran implementasinya dalam pembelajaran menulis teks naratif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Palangka Raya. Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan bahwa Aplikasi ini berfungsi secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Pertama, dari sisi proses, siswa dapat mengikuti seluruh tahapan penggunaan Aplikasi *Login, Reading, Selecting*, hingga *Writing* dengan lancar sesuai panduan yang tersedia. Tutorial dan petunjuk penggunaan dalam Aplikasi membantu siswa memahami langkah-langkah kerja, sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan kondusif.

Kedua, dari sisi hasil belajar, Aplikasi memberikan dampak positif terhadap kualitas tulisan siswa. Sebanyak 86,7% siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menyusun teks naratif yang lebih runtut, kreatif, dan kaya nilai budaya. Siswa lebih mampu memahami struktur naratif, mengembangkan konflik, serta memasukkan nilai-nilai budaya lokal dalam cerita mereka.

Ketiga, dari aspek kepraktisan, 87% siswa menyatakan Aplikasi mudah digunakan dan menarik. Guru juga merasa terbantu karena Aplikasi mempermudah pemantauan progres belajar siswa melalui fitur penyimpanan dan pengumpulan tugas secara digital.

Keempat, dari sisi teknis, kendala seperti kesulitan login atau cerita yang tidak terbaca dapat diatasi melalui fitur *FAQ dan Solusi Umum* yang terdapat dalam Aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi memiliki dukungan teknis yang memadai.

Sehingga, evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa Aplikasi *Cerita Huma Betang* layak, efektif, dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran menulis naratif, sekaligus mendukung penguatan literasi budaya dan literasi digital siswa.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan Aplikasi *Cerita Huma Betang* dalam pembelajaran menulis teks naratif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Palangka Raya menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Aplikasi ini berhasil menghadirkan pembelajaran

yang lebih kontekstual dengan memadukan literasi digital dan literasi budaya secara harmonis. Melalui fitur-fitur utama seperti *Reading, Selecting*, dan *Writing*, siswa memperoleh dukungan sistematis untuk memahami struktur naratif, mengembangkan ide, dan mengekspresikan nilai-nilai budaya lokal dalam tulisan mereka.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons Aplikasi dengan antusias, merasa terbantu dalam menulis, dan mampu menghasilkan teks naratif yang lebih runtut, kreatif, dan kaya unsur budaya. Sementara itu, guru merasakan manfaat besar dari kemudahan pemantauan progres belajar secara digital. Dukungan panduan penggunaan serta fitur *FAQ* juga berperan penting dalam memastikan pembelajaran berlangsung lancar tanpa hambatan teknis berarti.

Dengan demikian, Aplikasi *Cerita Huma Betang* dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran yang efektif, praktis, dan relevan, sekaligus mendukung penguatan identitas budaya siswa di era pembelajaran digital. Aplikasi ini layak direkomendasikan untuk digunakan lebih luas dalam pembelajaran bahasa, khususnya untuk pengembangan keterampilan menulis berbasis kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlani, S., Agustina, R. T., & Muchtar. (2021). Implementasi video teks narasi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa kelas v. *1*(1), 72–77. <https://doi.org/10.17977/um065v1i12021p72-77>
- Alber, Mukhlis, M., Hermaliza, Gadink, M., & Widyawati, K. (2023). Pengembangan bahan ajar menulis teks narasi berbasis local wisdom bagi siswa sekolah menengah. *Jurnal Sastra Indonesia*, *12*(2), 169–176. <https://doi.org/10.15294/jsi.v12i2.70488>
- Alimah, M., & Indihadi, D. (2022). Implementasi strategi mind mapping peserta didik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5512–5519. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3245>
- Andreanty, V., Harjono, H. S., & Priyanto. (2024). Pengembangan media digital storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa sma. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, *10*(3), 2810–

2823. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4016>
- Ardhana, D. C., Rasdawita, & Setyonegoro, A. (2024). Pengaruh penggunaan media storytelling terhadap keterampilan menulis teks deskripsi. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berada*, 104–108. <https://doi.org/10.59562/indonesia.v5i1.48186>
- Aryati, S., Chandra, N. U. M., & Yarmi, G. (2024). Pemanfaatan digital storytelling dalam keterampilan menulis di sekolah dasar meningkatkan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 1141–1148. <https://share.google/uDN9hN1CBurd9WrD8>
- Busthami, S. R. El, Wachidah, L. R., & Putikadyanto, A. P. A. (2024). Analisis tes subjektif sebagai evaluasi pembelajaran menulis teks cerita inspiratif pada siswa kelas ix mts hidayatut thalibin. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(3), 1771–1778. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Diva, Z. T., Noermanzah, & Arono. (2023). Pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas vii smpn 13 kota bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 7(3), 433–444. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jik.v7i3.29686>
- Fajrudin, L., Rahmat, K. N. A., Saefulloh, F., Fajari, L. E. W., & Halimatus Sa'diyah, S. A. (2023). Peningkatan keterampilan menulis karangan narasi melalui pendekatan contextual teaching and learning di kelas v sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 20–29. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i1.71765>
- Fitriani, Y., & Utami, P. I. (2024). Peningkatan keterampilan menulis teks berita melalui model problem based learning dan media gambar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 9(1), 60–66. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v9i1.24950>
- Ghufron, S., Nafia'ah, mroatun R., Markub, & Nafiah. (2020). Pembelajaran menulis teks narasi berdasarkan teks wawancara melalui pendekatan paikem. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20 (2), 89–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4506>
- Gustap, S. R., Soedarto, H., & Rasdawita. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital storytelling untuk peningkatan kompetensi menulis teks narasi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(September), 617–628. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.727>
- Hanum, I. (2018). Cerita rakyat sebagai media dalam pembelajaran menulis narasi yang berkarakter. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 83– 88.
- Harahap, S. H., Nur, S. F., & Retta, E. M. (2024). Meningkatkan Keterampilan menulis narasi dalam pembelajaran bahasa indonesia. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 336–339.
- Hutabarat, C. J., & Harahap, E. P. (2023). Penilaian proyek dalam pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas vii smp negeri 18 jambi. *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(3), 411–416. <https://doi.org/10.26858/indonesia.v4i3.45933>
- Manurung, S. N., Saragih, E. L. ., & Gusar, M. R. S. (2024). Pengaruh Penggunaan media Aplikasi inshot terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa fase d smp negeri 14 medan. *Jurnal Education And Development*, 12(2), 381–389. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i2.5914>
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik brainstorming pada model pembelajaran menulis teks narasi. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 109–115. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ningsih, N. W. (2024). Peningkatan keterampilan menulis teks narasi melalui media video bergambar seri berbasis storytelling siswa kelas v sdn bareng. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 1–4. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.10>
- Nuha, M. F., Utami, Y. H., & Triwahyudianto. (2024). Penerapan media literasi digital e-book cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi pada peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 2393–2401. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/view/1152>

- Nurmawati, F., & Budiarto, T. (2020). Peningkatan keterampilan menulis teks narasi melalui model pembelajaran circuit learning pada peserta didik kelas v sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(3), 53–59. <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i03.39941>
- Rahman, Eriawaty, H. F. H., Putra, K. N., Buji, G. E., & Alexandro, R. (2024). Analisis pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure pada pembelajaran ekonomi. *Edunomics Journal*, 5(2), 148–159. <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/edu/article/view/14646>
- Riyanti, A., Fendi, F., Selvi, S., Jeni, J., & Kalisa, N. (2025). Persepsi siswa terhadap pemahaman pembelajaran menulis teks naratif pendahuluan. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(3), 1866–1875. <https://doi.org/https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.1500>
- Safitri, T. M., Susiani, T. S., & Suhartono. (2021). Hubungan antara minat membaca dan keterampilan menulis narasi siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 3(5), 2985–2992. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1029>
- Satia, T. F., D, Y., & Wibowo, I. S. (2023). Penggunaan media video klip dalam pembelajaran menulis teks narasi di kelas vii mts muhammadiyah kota jambi. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(1), 49–60.
- Seririt, N., Savitri, K. T. L., Nurjaya, I. G., & Yasa, I. N. (2022). Kemampuan menulis teks narasi siswa kelas vii di smp. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(4), 459–468. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v12i4.62332>
- Tatro, M., Supriyadi, & Ntelu, A. (2021). Hasil belajar menulis teks narasi pada peserta didik kelas vii smp negeri 1 telaga tahun pelajaran 2020/2022. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 11(2), 108–121. <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/index/search/authors/view?firstName=Asna&middleName=&lastName=Ntelu&affiliation=&country=ID>
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>