

**KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN MELALUI MEDIA
STORY WHEEL DAN MEDIA DIGITAL DIARY DENGAN MODEL PROJECT
BASED LEARNING PADA SISWA SMA**

Rizky Aprilia¹, Zuliyanti²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

[1rizkyapril212@students.unnes.ac.id](mailto:rizkyapril212@students.unnes.ac.id), [2zuliyanti@mail.unnes.ac.id](mailto:zuliyanti@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of short story writing learning using Story Wheel and Digital Diary media and to see the improvement in student learning outcomes after the application of both media. The study used a quantitative method with quasi experiment design, with analysis in the form of normality tests, homogeneity test, paired sample t-tests, independent sample t-tests, and N-Gain calculations. The results of the N-Gain calculation show that Story Wheel media obtained an average score of 0,55 with an N-Gain percent of 55,06%, which is included in the moderate category; while Digital Diary media obtained an average score of 0,55 with an N-Gain percent of 54,80%, also in the moderate category towards less effective. The results of the paired sample t-test in both classes showed a significant difference between the pretest and posttest scores, while the independent sample t-test showed that there was no significant difference in effectiveness between the use of the two media. Overall, this study concludes that Story Wheel and Digital Diary are able to improve students short story writing skills at a moderate level, although their effectiveness has not yet reached the high category.

Keywords: Writing learning, story wheel, digital diary

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media *Story Wheel* dan *Digital Diary* serta melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan kedua media tersebut. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen, dengan analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas, *paired sample t-test*, *independent sample t-test*, serta penghitungan N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa media *Story Wheel* memperoleh skor rata-rata 0,55 dengan N-Gain persen 55,06% yang termasuk kategori sedang; sedangkan *Digital Diary* memperoleh skor rata-rata 0,55 dengan N-Gain persen 54,80% juga pada kategori sedang menuju kurang efektif. Hasil *paired sample t-test* pada kedua kelas menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sementara uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan kedua media tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa *Story Wheel* dan *Digital Diary* mampu meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa pada tingkat sedang, meskipun efektivitasnya belum mencapai kategori tinggi.

Kata Kunci: Pembelajaran menulis, *story wheel*, *digital diary*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat SMA memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya keterampilan menulis. Salah satu keterampilan menulis yang perlu dikuasai adalah menulis cerpen sebagai sarana mengekspresikan gagasan, pengalaman, dan imajinasi. Namun, pembelajaran menulis cerpen pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) masih menghadapi permasalahan yang cukup kompleks, khususnya pada kemampuan siswa dalam menemukan dan mengembangkan ide cerita (Subekti, 2022). Kesulitan tersebut menyebabkan siswa sering mengalami *writer's block* pada tahap awal penulisan, sehingga berdampak pada kualitas cerpen yang dihasilkan yang cenderung kurang kreatif, minim konflik, dan belum memenuhi unsur intrinsik cerpen secara utuh (Dewi, 2020). Permasalahan tersebut diperkuat oleh kenyataan bahwa pembelajaran menulis cerpen di sekolah masih didominasi oleh penggunaan media konvensional yang bersifat satu arah (Khotimah, Logita, Juidah, & Rochman, 2025). Media pembelajaran yang kurang

variative menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dan kurang optimalnya imajinasi dalam proses menulis teks naratif (Ningrum, Ristiyani, & Rosya, 2023).

Sebagai contoh dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas XI SMA Negeri 2 Ungaran. Berdasarkan pengamatan awal, peserta didik mengalami kesulitan dalam menemukan ide cerita, mengembangkan alur, serta menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan yang runtut dan menarik. Kesulitan tersebut menyebabkan sebagian besar peserta didik kurang percaya diri dalam menulis cerpen dan hasil tulisan yang dihasilkan belum maksimal.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu berfungsi sebagai pemantik ide sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa (Rahmawati, Werdiningsih, & Badrih, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran menulis cerpen mampu meningkatkan motivasi belajar dan kualitas tulisan siswa karena media digital memberikan ruang eksplorasi ide yang lebih luas dan kontekstual

(Andreanty, Harjono, & Priyanto, 2024). Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sastra mampu mengoptimalkan keterlibatan dan kompetensi siswa melalui pembelajaran aktif yang berbasis pengalaman pribadi (Zuliyanti, Nuryatin, Supriyanto, & Doyin, 2022). *Media Story Wheel* dan *Digital Diary* dipandang memiliki potensi untuk membantu siswa dalam mengembangkan ide cerita secara lebih terarah dan kreatif. *Media Story Wheel* berfungsi sebagai alat bantu visual yang menyajikan unsur-unsur cerita secara acak sehingga dapat merangsang imajinasi siswa, sedangkan media *Digital Diary* memberikan ruang reflektif dan personal bagi siswa untuk menuangkan pengalaman, gagasan, serta perasaan yang dapat diolah menjadi cerpen. Penggunaan kedua media tersebut didasarkan karena keduanya dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Dengan begitu, dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide pada pembelajaran sastra terutama dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan

media pembelajaran berbasis teknologi. *Digital diary* atau *diary writing* berbasis teknologi memungkinkan siswa menuliskan pengalaman pribadi, refleksi, dan perasaan secara rutin sehingga membantu pengembangan ide cerita secara alami dan personal (Purnami Pinatih, Susrawan, & Wedasuwari, 2024). Penerapan strategi *diary writing* juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis naratif siswa karena mampu melatih kelancaran menulis serta kedalaman isi cerita (Wahyuni, 2025). Selain itu, media berbasis visual dan permainan seperti *spinning wheel* atau *story wheel* efektif digunakan sebagai pemantik ide menulis karena menyajikan unsur cerita secara acak sehingga mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir divergen siswa (Junariyah, 2023). Hal ini diperkuat oleh kajian literatur yang menunjukkan bahwa media *spinning wheel* efektif meningkatkan keterampilan menulis naratif karena membantu siswa menyusun alur cerita berdasarkan unsur cerita yang diperoleh secara acak dan menyenangkan (Bambang, Sarwi, & Sudarmin, 2024).

Selain penggunaan media *Digital Diary* dan *Story Wheel*, penelitian terdahulu juga menyoroti efektivitas penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran menulis cerpen. Pada penelitian Biazus & Mahtari (2022) yang berkaitan dengan model PjBL dengan judul "*The Impact of Project-Based Learning (PjBL) Model on Secondary Students' Creative Thinking Skills*" yang menyimpulkan bahwa penggunaan model PjBL efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, model PjBL terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi produk tulisan (Zamiah, Pohan, & Sembiring, 2024). Penerapan PjBL juga dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan berpikir kritis siswa melalui proses pembelajaran yang kolaboratif dan reflektif (Rizki & Abdurahman, 2024). Integrasi PjBL dengan media digital *storytelling* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas cerpen siswa, baik dari segi struktur maupun kedalaman isi (Ratih, Sumiyadi, &

Nugroho, 2024). Selain itu, pemanfaatan media literasi digital seperti Wattpad dan jurnal daring turut berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen karena menyediakan ruang publikasi dan umpan balik yang dapat meningkatkan motivasi siswa (Pontjowulan, 2025), sedangkan penggunaan jurnal reflektif digital terbukti membantu siswa mengembangkan kesadaran metakognitif serta kemampuan menuangkan pengalaman menjadi teks naratif yang bermakna (Fitri, Husnawadi, & Harianingsih, 2021).

Namun, penelitian yang secara khusus membandingkan keefektifan media *Story Wheel* dan *Digital Diary* dalam pembelajaran menulis cerpen melalui model Project Based Learning pada siswa SMA kelas XI masih sangat terbatas, sehingga diperlukan penelitian empiris untuk mengisi celah penelitian tersebut. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya kajian empiris untuk menentukan media pembelajaran yang paling efektif sebagai pemantik ide menulis cerpen.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana keefektifan media *Story Wheel* dalam

pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA, (2) bagaimana keefektifan media *Digital Diary* dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA, dan (3) media manakah yang lebih efektif digunakan sebagai pemantik ide dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*) melalui desain *nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelas eksperimen yang sama-sama diberikan perlakuan, namun dengan media pembelajaran yang berbeda. Penggunaan *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk melihat perubahan kemampuan menulis cerpen peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, serta untuk membandingkan hasil *posttest* antara kedua kelas.

Prosedur penelitian meliputi : (1) penentuan desain dan variable penelitian, (2) penyusunan dan validasi instrument oleh ahli, (3) pelaksanaan *pretest* pada kedua kelas, (4) pemberian perlakuan yaitu kelas eksperimen 1 menggunakan

media *Story Wheel* dan kelas eksperimen 2 menggunakan media *Digital Diary*, dan (5) pelaksanaan *posttest* setelah perlakuan selesai. Tahap akhir meliputi analisis data dan penyusunan laporan. Adapun bentuk penelitian *quasi experiment* melalui *nonequivalent control group design* adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X ₁	O ₂
O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

O₁ = hasil tes awal pada kelompok eksperimen 1

X₁ = perlakuan dengan media A

O₂ = hasil tes akhir pada kelompok eksperimen 1

O₃ = hasil tes awal pada kelompok eksperimen 2

X₂ = perlakuan dengan media B

O₄ = hasil tes akhir pada kelompok eksperimen 2

Data penelitian terdiri atas data kuantitatif yang berupa skor hasil *pretest* dan *posttest* dan data kualitatif yang berasal dari hasil observasi serta wawancara. Populasi dalam penelitian

ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Ungaran yang terdiri atas dua belas kelas, yaitu kelas XI-1 sampai dengan XI-12. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan kesetaraan karakteristik dan kemampuan awal peserta didik. Sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas XI-2 sebagai kelas eksperimen 2. Jumlah peserta didik pada masing-masing kelas adalah 36 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berupa tugas proyek menulis cerpen sebagai posttest, observasi, dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal proyek menulis cerpen yang disertai dengan rubrik penilaian, lembar observasi, serta pedoman wawancara.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Ungaran pada tanggal 2 sampai 4 Maret 2026 dengan masing-masing kelas memperoleh dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan pretest guna mengetahui kemampuan awal

menulis cerpen peserta didik. Selanjutnya, setelah pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan media yang digunakan, peserta didik mengerjakan posttest untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen setelah perlakuan diberikan.

Hasil penelitian ini menyajikan deskripsi data serta hasil analisis statistik yang meliputi keefektifan penggunaan media *Story Wheel*, keefektifan penggunaan media *Digital Diary*, serta perbandingan hasil pembelajaran menulis cerpen yang berbantuan media *Story Wheel* dan media *Digital Diary* pada kedua kelas eksperimen.

Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media *Story Wheel*

Pembelajaran menulis cerpen pada kelas eksperimen 1 dilaksanakan dengan memanfaatkan media *Story Wheel* yang disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan pendekatan Deep Learning. Pada awal pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu dikondisikan melalui kegiatan orientasi, apersepsi, dan pemberian motivasi agar memahami

tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya, peserta didik menggunakan media *Story Wheel* untuk memperoleh beberapa unsur intrinsik cerita secara acak, seperti tema, tokoh, latar, maupun alur cerita. Unsur-unsur tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar dalam menyusun kerangka cerita. Berdasarkan kerangka yang telah dibuat, peserta didik mengembangkan ide cerita hingga menjadi cerpen yang utuh sesuai dengan struktur cerpen, kemudian kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi terhadap hasil tulisan yang telah dibuat.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen 1, diperoleh data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *Story Wheel*. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar peserta didik, sehingga diperoleh hasil statistik deskriptif yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen 1

Descriptive Statistics					
N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation

Pretest Eksperimen1	3	55	75	23	65.4	4.925
Posttest Eksperimen 1	3	75	92	30	84.2	3.874
	6			34	8	

Berdasarkan **Tabel 2**, hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan media *Story Wheel*. Nilai rata-rata pretest sebesar 65,47 meningkat menjadi 84,28 pada posttest. Nilai minimum naik dari 55 menjadi 75, sedangkan nilai maksimum berubah dari 75 menjadi 92. Perubahan ini mengindikasikan adanya peningkatan capaian belajar setelah penerapan media *Story Wheel* dalam pembelajaran menulis cerpen. Untuk memastikan keefektifan peningkatan tersebut, dilakukan analisis statistik parametrik yang diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen 1	.980	36	.756
Posttest Kelas Eksperimen 1	.968	36	.374

Berdasarkan **Tabel 3**, nilai signifikansi pada uji Shapiro-Wilk

untuk data pretest dan posttest kelas eksperimen 1 menunjukkan angka di atas 0,05 yaitu 0,756 untuk pretest dan 0,374 untuk posttest. Dengan demikian, kedua data tersebut dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Setelah uji normalitas terpenuhi, Langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas data pretest selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

		Leven	df2	Sig.
		Statistic		
Pretest Kelas Eksperimen 1 dan 2	Based on Mean	.129	70	.720
	Based on Median	.124	70	.726
	Based on Median and with adjusted df	.124	69.914	.726
	Based on trimmed mean	.121	70	.729
	Based on Mean	2.602	70	.111
Posttest Kelas Eksperimen 1 dan 2	Based on Median	2.202	70	.142
	Based on Median and with adjusted df	2.202	55.397	.143
	Based on trimmed mean	2.552	70	.115

Berdasarkan **Tabel 4**, nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan mean pada data pretest kelas eksperimen 1 dan 2 sebesar 0,720, sedangkan pada data posttest sebesar 0,111. Kedua nilai tersebut berada di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest maupun posttest

pada kedua kelas memiliki sifat homogen. Dengan demikian, data hasil belajar yang diperoleh telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada pengujian statistik parametrik. Tahap berikutnya pada kelas eksperimen 1 adalah melakukan uji paired sample t-test.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test							
	Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Dev.	Std. Error	95% Confidence Interval	Lower	Upper	
Kelas Eksperimen 1	-18.806	1.670	.278	-19.371	-18.240	-19.371	3.000

Berdasarkan **Tabel 5**, diketahui bahwa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan media *Story Wheel* diperoleh nilai t hitung sebesar 67,555, sedangkan nilai t tabel sebesar 2,030. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan

posttest setelah penerapan media *Story Wheel* dalam pembelajaran menulis cerpen.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media *Story Wheel*, dilakukan analisis menggunakan N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Mi n	M a x	Mea n	Std. Deviation
Skor	36	0	1	.55	.054
Persen	36	44	6 8	55.0 6	5.394
Valid N (listwise)	36				

Berdasarkan **Tabel 6**, diperoleh nilai rata-rata N-Gain skor sebesar 0,55. Nilai tersebut berada pada rentang $0,3 \leq \text{skor N-Gain} < 0,7$, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu nilai N-Gain persen kelas eksperimen 1 sebesar 55,06%, yang menunjukkan kategori cukup efektif. Dengan demikian, penggunaan media *Story Wheel* dalam pembelajaran menulis cerpen menunjukkan adanya peningkatan

hasil belajar peserta didik pada tingkat sedang dan tergolong cukup efektif.

Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media *Digital Diary*

Pembelajaran menulis cerpen pada kelas eksperimen 2 dilaksanakan dengan menggunakan media *Digital Diary* yang disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan pendekatan Deep Learning. Pada awal pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu dikondisikan melalui kegiatan orientasi, apersepsi, serta pemberian motivasi agar memahami tujuan dan alur kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk menuliskan catatan atau pengalaman sehari-hari dalam bentuk *digital diary* melalui platform Padlet sebagai pemantik ide cerita. Catatan yang dituliskan dapat berupa pengalaman pribadi, perasaan, maupun peristiwa sederhana yang pernah dialami. Dari catatan tersebut, peserta didik kemudian mengembangkan gagasan cerita dengan menentukan unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, dan alur. Ide yang telah disusun selanjutnya dikembangkan menjadi

cerpen yang utuh sesuai dengan struktur cerpen.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen 2, diperoleh data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *Digital Diary*. Data tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7 Data Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen 2

	Descriptive Statistics					
	N	Mi n	Ma x	Su m	Mea n	Std. Deviasi on
Pretest Eksperimen 2	36	56	75	2416	67.11	5.142
Posttest Eksperimen 2	36	80	90	3075	85.42	2.601

Berdasarkan **Tabel 7**, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 2 mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran *Digital Diary*. Nilai rata-rata pre-test sebesar 67,11 meningkat menjadi 85,42 pada posttest. Nilai minimum juga naik dari 56 menjadi 80, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 75 menjadi 90. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan

digital diary mampu memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen 2	.953	36	.131
Posttest Kelas Eksperimen 2	.973	36	.506

Berdasarkan **Tabel 8**, nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro–Wilk untuk data pretest dan posttest kelas eksperimen 2 menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05 yakni 0,131 untuk pretest dan 0,056 untuk posttest. Hal tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan telah memenuhi salah satu syarat sebelum dilakukan pengujian statistik parametrik.

Setelah data dinyatakan normal, tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas terhadap data kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan uji Levene. Karena hasil uji homogenitas pada media *Digital Diary* menunjukkan nilai yang identik dengan uji homogen sebelumnya, kedua kelompok dapat dianggap homogen dan tabel maupun uraian uji homogenitas tidak disajikan kembali.

Tahap berikutnya pada kelas eksperimen 2 adalah melakukan uji paired sample t-test.

Tabel 9 Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test						
	Mean	Std. Dev.	Std. Error	t	df	Sig. (2-tailed)
Paired Differences						
	Mean	Std. Dev.	Std. Error	t	df	Sig. (2-tailed)
Kelas Eksperimen 2	-18,306	5,461	,910	-20,114	35	,000

Berdasarkan **Tabel 9**, diperoleh nilai t hitung sebesar 20,114 yang mana lebih besar dari nilai t tabel yaitu sebesar 2,030. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan media *Digital Diary* dalam pembelajaran menulis cerpen.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media *Digital Diary*, dilakukan analisis menggunakan N-Gain. Hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen 2 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 10 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	
Skor	36	0,55	,101	
Persen	36	54,80	10,145	
Valid N (listwise)	36			

Berdasarkan **Tabel 10**, diperoleh nilai rata-rata N-Gain skor pada kelas eksperimen 2 sebesar 0,55 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya, N-Gain persen kelas eksperimen 2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 54,80%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain persen, nilai tersebut berada pada kategori kurang efektif. Dengan demikian, penggunaan media *Digital Diary* dalam pembelajaran menulis cerpen menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada tingkat sedang, meskipun tingkat efektivitasnya masih tergolong kurang efektif.

Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media *Story Wheel* dan Media *Digital Diary*

Untuk mengetahui perbedaan penggunaan media *Story Wheel* dan

Media *Digital Diary*, maka dilakukan uji independent sample t-test dengan membandingkan nilai posttest antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Hasil uji independent sample t-test disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 11. Hasil Uji Independent Sample t-test

	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	.11	-1.465	70	.148	-1.139	.778
Equal variances not assumed		-1.465	61.2	.148	-1.139	.778

Berdasarkan **Tabel 11** nilai t hitung sebesar 1,465 lebih kecil dari nilai t tabel 1,994. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,148 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ditemukan perbedaan yang signifikan dari nilai posttest antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Story Wheel* dan media *Digital Diary*

memberikan hasil pembelajaran yang relatif sebanding dalam kegiatan menulis cerpen. Namun, apabila ditinjau dari hasil uji N-Gain masing-masing kelas, presentase N-Gain pada kelas eksperimen 1 sebesar 55,06% terlihat sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2 yang memperoleh 54,80%. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media *Story Wheel* menunjukkan efektivitas yang sedikit lebih baik dibandingkan media *Digital Diary*, meskipun perbedaannya tidak terlalu besar secara praktis.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini menguraikan hasil yang diperoleh terkait keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media *Story Wheel* dan media *Digital Diary*, sekaligus membandingkan pengaruh keduanya terhadap hasil belajar peserta didik.

Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media *Story Wheel*

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Story Wheel* pada kelas eksperimen 1 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan

menulis cerpen peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata antara pretest dan posttest yang signifikan, serta nilai N-Gain sebesar 0,55 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar meskipun belum mencapai tingkat yang tinggi.

Peningkatan yang terjadi mengindikasikan bahwa peserta didik mulai mampu mengembangkan ide cerita dengan lebih bervariasi setelah pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari perubahan hasil tulisan peserta didik yang pada awalnya cenderung sederhana, kemudian menjadi lebih berkembang setelah diberikan perlakuan. Peserta didik tidak hanya menuliskan ide secara langsung, tetapi mulai menunjukkan upaya dalam mengolah dan mengaitkan beberapa unsur ke dalam cerita yang lebih utuh. Namun, peningkatan yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik mengalami perkembangan yang optimal. Hal ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan individu dalam mengembangkan ide cerita.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Story Wheel* mampu meningkatkan kemampuan menulis cerpen peserta didik pada tingkat sedang. Hasil ini pengaruh positif terhadap hasil belajar, namun masih dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menyebabkan peningkatan belum mencapai kategori tinggi.

Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media *Digital Diary*

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Digital Diary* pada kelas eksperimen 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerpen peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan nilai rata-rata antara pretest dan posttest yang signifikan, serta hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,55 yang berada pada kategori sedang. Selain itu, nilai N-Gain persen sebesar 54,80% menunjukkan bahwa efektivitas media masih tergolong kurang efektif. Meskipun demikian, hasil tersebut tetap mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan menulis cerpen setelah pembelajaran menggunakan media *Digital Diary*.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mulai mampu mengembangkan ide cerita dengan memanfaatkan pengalaman sebagai sumber cerita. Dibandingkan dengan pretest, tulisan peserta didik pada tahap posttest cenderung lebih mudah dipahami karena ide yang akan digunakan sudah dituangkan ke dalam Diary. Hal ini membuat peserta didik tidak terlalu kesulitan dalam memulai cerita karena sudah memiliki bahan dasar yang jelas untuk dikembangkan. Namun, peningkatan yang terjadi belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan peserta didik dalam mengembangkan catatan sederhana. Meskipun ide awal sudah tersedia melalui *Digital Diary*, tidak semua peserta didik mampu mengolahnya menjadi rangkaian cerita yang menarik dan berkembang.

Kondisi kelas dan tingkat keterlibatan peserta didik selama pembelajaran juga menjadi faktor pendukung, karena peserta didik yang lebih aktif cenderung menunjukkan hasil yang lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Digital Diary*

dalam pembelajaran menulis cerpen mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tingkat sedang, meskipun tingkat efektivitasnya masih tergolong kurang efektif.

Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media *Story Wheel* dan Media *Digital Diary*

Berdasarkan hasil uji perbandingan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara penggunaan media *Story Wheel* dan *Digital Diary* terhadap hasil belajar menulis cerpen peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang relatif sama dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen. Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai posttest serta hasil N-Gain pada kedua kelas berada pada kategori sedang dengan selisih yang tidak jauh berbeda, sehingga kontribusi yang diberikan oleh masing-masing media cenderung seimbang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Story Wheel* maupun *Digital Diary* sama-sama mampu meningkatkan

kemampuan menulis cerpen peserta didik, namun tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan di antara keduanya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media *Story Wheel* dan *Digital Diary* terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji statistik yang menunjukkan peningkatan berada pada kategori sedang. Meskipun efektivitas keduanya masih tergolong sedang, peningkatan hasil belajar tetap terlihat dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua media. Oleh karena itu, kedua media ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif pembelajaran menulis cerpen yang mampu membantu peserta didik mengembangkan ide cerita. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian dengan mengombinasikan media ini dengan model pembelajaran lain atau menerapkannya pada materi yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih variatif serta mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreanty, V. A., Harjono, H. S., & Priyanto, P. (2024). Pengembangan media digital storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA. *Jurnal Onoma : Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Andreanty, V. A., Harjono, H. S., & Priyanto, P. (2024). Pengembangan media Digital Storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA. *Jurnal Onoma : Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Bambang, B., Sarwi, & Sudarmin. (2024). Literatur review: Pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel untuk meningkatkan pencapaian menulis naratif siswa. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Dewi, R. S. (2020). The influence of diary on the students' narrative writing skills: Quasi-experimental study at UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 53(1), 66-77.
- Fitri, H. A., Husnawadi, H., & Harianingsih, I. (2021). Implementing Digital Storytelling-based Tasks for the Teaching of Narrative Writing Skills. *Edulangue* :

- Journal of English Language Education.*
- Junariyah, D. (2023). Learning media spinning wheel to teach narrative text writing skills. *JED : Journal of Education Development.*
- Khotimah, A. N., Logita, E., Juidah, I., & Rochman. (2025). Pemanfaatan Media Medium Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Indramayu. *Jurnal Basataka (JBT).*
- Ningrum, D. M., Ristiyani, R., & Rosya, M. (2023). Pembelajaran Menulis Cerita Pendek menggunakan aplikasi wattpad. *Edukasiana : Jurnal Inovasi Pendidikan, 2(1), 26-32.*
- Pontjowulan, P. (2025). Wattpad sebagai inovasi media pembelajaran menulis cerpen. *Jurnal Edukasi dan Sastra.*
- Rahmawati, E., Werdiningsih, D., & Badrih, M. (2024). Efektivitas Penerapan Media Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri Malang. *Jurnal Progresif.*
- Ratih, M., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung. *Jurnal Onoma :*
- Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 3119-3126.*
- Rizki, R., & Abdurahman, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri . *Jurnal Pendidikan Tambusai , 8(3), 42472-42480.*
- Subekti, M. A. (2022). Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa SMA. *Jurnal Parafraza : Bahasa, Sastra dan Pengajaran, 1-8.*
- Wahyuni, Y. T. (2025). The improving of the students' writing skills through diary writing strategy. *Horizon : Jurnal of Language, Literature and Linguistics.*
- Zamiah, Pohan, J. E., & Sembiring, Y. B. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek Pada Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 10(3).*
- Zuliyanti, Z., Nuryatin, A., Supriyanto, T., & Doyin, M. (2022). Digitalization of Teaching Materials in Literature Learning As Reinforcement of Human Values. *Proceedings of International Conference on Science, Education, and Technology., 8(1), 210-214.*
-