

**PENERAPAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS AI UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA FANTASI PADA SISWA  
KELAS VII SMPN 7 MADIUN SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN  
2026/2027**

Nabila Zahra Zhafira<sup>1</sup>, Panji Kuncoro Hadi<sup>2</sup>, Budiharto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru PGRI Madiun, <sup>2</sup>Universitas PGRI Madiun

<sup>3</sup>SMP Negeri 7 Madiun

[1nabilazahrazhafira@gmail.com](mailto:nabilazahrazhafira@gmail.com), [2panjikuncorohadi@unipma.ac.id](mailto:panjikuncorohadi@unipma.ac.id),

[3budiharto633@smp.belajar.id](mailto:budiharto633@smp.belajar.id)

**ABSTRACT**

The low level of fantasy story writing skills among Grade VII students at SMP 7 Madiun is evidenced by their difficulties in generating ideas, developing plotlines, and translating their imagination into written form. This study aims to describe the implementation of Artificial Intelligence (AI)-based sequential image media and to analyze the improvement in 7th-grade students' fantasy story writing skills resulting from the use of this media. The study employs the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research (CAR) model, conducted over two cycles. Each cycle comprises the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 30 7th-grade students. Data collection involved observation, testing, and documentation, while data analysis was conducted using both qualitative and quantitative methods. The results indicate that the implementation of AI-based sequential image media successfully improved students' fantasy story writing skills. This is demonstrated by the rise in the class average score from 68.07 in the pre-cycle stage to 77.33 in Cycle I and 85.47 in Cycle II. The percentage of students achieving mastery also increased from 33.33% in the pre-cycle stage to 63.33% in Cycle I, reaching 93.33% in Cycle II. The findings suggest that AI-based sequential image media is an effective instructional tool for helping students generate ideas, structure plotlines, and enhance their creativity in writing fantasy stories.

**Keywords:** Artificial Intelligence (AI), fantasy story, writing skills, sequential image media, classroom action research.

**ABSTRAK**

Rendahnya keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP 7 Madiun ditunjukkan oleh kesulitan siswa dalam menemukan ide, mengembangkan alur, dan menuangkan imajinasi ke dalam bentuk tulisan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI) serta menganalisis peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII melalui penerapan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penerapan media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI) mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dari 68,07 pada tahap prasiklus menjadi 77,33 pada Siklus I dan 85,47 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 33,33% pada tahap prasiklus menjadi 63,33% pada Siklus I dan mencapai 93,33% pada Siklus II. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri berbasis AI efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa mengembangkan ide, menyusun alur cerita, serta meningkatkan kreativitas dalam menulis cerita fantasi.

**Kata kunci:** *Artificial Intelligence* (AI), cerita fantasi, keterampilan menulis, media gambar berseri, penelitian tindakan kelas.

## **A. Pendahuluan**

Keterampilan menulis merupakan kegiatan kebahasaan yang memegang peranan penting dalam dinamika peradaban manusia. Dengan menulis orang dapat melakukan komunikasi, mengemukakan gagasan, baik dari dalam maupun dari luar dirinya, dan mampu memperkaya pengalamannya. Nurhadi (2022:12) menyampaikan bahwa tujuan dari keterampilan menulis diantaranya adalah memberikan informasi, menyampaikan pendapat, dan mengekspresikan imajinasi seseorang. Hal ini senada dengan pendapat Suparno, dkk. (dalam Hasriani, 2021:47) yang menguraikan bahwa keterampilan menulis dapat diartikan sebagai suatu aktivitas dalam menyampaikan informasi (komunikasi) melalui penggunaan bahasa tulis sebagai sarana atau media. Dari sini dapat dipahami

bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang digunakan dalam berkomunikasi, berbicara, membaca dan mendengarkan.

Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa tidak hanya dituntut untuk dapat memahami teori tetapi juga mampu dalam mengembangkan ide dalam bentuk tulisan. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat menuangkan ide, imajinasi, dan pengalaman dalam bentuk tulisan yang sistematis. Tarigan (dalam Mahmur, dkk. 2020) menyatakan bahwa keterampilan menulis tidak datang begitu saja secara otomatis, melainkan ada proses, latihan, dan praktik yang hendaknya terus dilakukan. Oleh karena itu, Keterampilan menulis ini memerlukan latihan, pemikiran,

kegiatan kreatifitas, serta penguasaan tata bahasa. Maka, keterampilan menulis perlu dikembangkan sejak dini agar siswa mampu berpikir kreatif dan komunikatif.

Mengingat begitu pentingnya keterampilan menulis ini, maka pemerintah melalui kementerian pendidikan memasukkan keterampilan menulis sebagai salah satu dari empat aspek keterampilan yang harus diajarkan di lingkungan sekolah Menengah Pertama, SMP. Salah satu materi menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP adalah menulis cerita fantasi. Pada fase D kelas VII, siswa dituntut mampu menyusun teks cerita fantasi dengan struktur orientasi, komplikasi, dan resolusi secara runtut dan imajinatif. Cerita fantasi merupakan cerita yang bersifat imajinatif dan tidak sepenuhnya terjadi di dunia nyata (tidak logis). Dalam menulis cerita fantasi, siswa dituntut mampu mengembangkan tokoh, alur, latar, dan konflik secara kreatif. Cahyaningrum dan Setyaningsih (2019) menjelaskan bahwa teks cerita fantasi adalah karangan yang yang menampilkan terjadinya peristiwa di luar kenyataan yang dikembangkan berdasarkan imajinasi penulis.

Artinya, cerita fantasi adalah cerita khayal yang dikembangkan secara kreatif berdasarkan daya imajinasi penulis itu sendiri.

Namun, kenyataannya keterampilan menulis cerita fantasi siswa masih tergolong rendah. Dalam proses pembelajaran, kemampuan menulis cerita fantasi masih menjadi salah satu keterampilan yang cukup sulit bagi siswa. Sejalan dengan pendapat Windarto (2020) yang mengungkapkan bahwa mengekspresikan ide dan pikiran dalam bentuk tulisan dianggap sebagai keterampilan yang lebih sulit dikuasai oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi awal selama kegiatan PPL di kelas VII SMPN 7 Madiun, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. *Pertama*, Siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide cerita, mengembangkan alur, menentukan konflik, dan menuangkan imajinasi ke dalam bentuk tulisan karena minimnya stimulus visual dan imajinasi. *Kedua*, karena siswa merasa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan sehingga siswa cenderung kurang percaya diri ketika diminta menulis cerita. *Ketiga*, Penggunaan

kosakata dan alur cerita yang dibuat siswa juga cenderung monoton, pendek, dan kurang runtut. *Keempat*, sebagian siswa kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran menulis karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang membuat siswa lebih cepat bosan dan kurang tertarik. *kelima*, kecenderungan menggunakan metode konvensional berupa penugasan tanpa ada media pembelajaran pendukung yang menarik siswa.

Permasalahan tersebut diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa kesulitan membangun imajinasi dalam menulis cerita fantasi. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Sujono (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu menyalurkan atau memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan atau merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Mahmur, dkk. (2021) juga berpendapat bahwa apabila dalam pelaksanaan pembelajaran menulis baik

dari metode, teknik, ataupun media pembelajarannya yang bervariasi dapat mendorong minat siswa untuk meningkatkan keterampilan menulisnya. Dari pendapat tersebut menekankan bahwa pentingnya sebuah media dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan minat siswa dalam keterampilan menulis.

Penelitian mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis telah banyak dilakukan. Aruwiyantoko (2024) menemukan bahwa penggunaan media gambar berseri efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa karena membantu mereka memunculkan dan mengembangkan ide karangan secara lebih runtut. Penelitian Ginting (2020) juga menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, Astuti dan Rambe (2024) mengungkapkan bahwa media gambar berseri efektif membantu siswa memahami urutan peristiwa sehingga kemampuan menulis narasi

mengalami peningkatan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media gambar berseri memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Namun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya umumnya masih menggunakan gambar konvensional yang diperoleh dari buku, internet, atau media cetak lainnya. Sejalan dengan inovasi digital yang tiada hentinya, pendidik memiliki kesempatan untuk memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya, pendidik dapat memanfaatkan teknologi digital berbasis AI yang dipadukan dengan media visual untuk meningkatkan stimulus kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Ulfah, dkk. (dalam Asmara, dkk. 2023) yang menyatakan bahwa elemen visual dalam media pembelajaran berbasis teknologi berdampak positif terhadap stimulasi kreativitas anak. Lewat animasi dan gambar mendorong keterlibatan aktif anak, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta

meningkatkan daya imajinasi. Teknologi AI memungkinkan guru menghasilkan gambar yang menarik, variatif, dengan tokoh, latar, dan alur yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media berbasis AI diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Selain itu, gambar yang dihasilkan AI memiliki visual yang lebih menarik dan hidup sehingga diharapkan dapat menjadi stimulus atau merangsang kreativitas dan imajinasi siswa dalam menyusun cerita. Penggunaan media gambar berseri berbasis AI juga memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media gambar berseri berbasis AI dalam pembelajaran menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMPN 7 Madiun serta bagaimana media tersebut dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media gambar berseri berbasis AI dalam pembelajaran

menulis cerita fantasi serta meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis, bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, serta bagi sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa melalui penerapan media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMPN 7 Madiun. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII yang berjumlah 30 siswa, terdiri atas siswa laki-laki dan siswa perempuan dengan berbagai kemampuan menulis yang berbeda.

Penelitian ini mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan

tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan tahap prasiklus untuk mengetahui kondisi awal keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Selanjutnya, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, media gambar berseri berbasis AI, instrumen observasi, dan instrumen penilaian keterampilan menulis cerita fantasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, siswa mengikuti pembelajaran menulis cerita fantasi menggunakan media gambar berseri berbasis AI. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes tertulis, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Tes tertulis digunakan untuk mengukur keterampilan menulis cerita

fantasi siswa pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media gambar berseri berbasis AI, kesulitan yang dialami saat menulis cerita fantasi, dan saran perbaikan media pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, dan dokumen pendukung lainnya.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata keterampilan menulis cerita fantasi siswa mencapai minimal 75 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 80% pada akhir siklus II.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Prasiklus**

Tahap prasiklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 7 Madiun sebelum diterapkan media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional berupa penjelasan materi dan penugasan menulis secara individu tanpa bantuan media visual.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, mengembangkan alur cerita, serta memunculkan unsur fantasi. Selain itu, penggunaan kalimat, pilihan kata, serta ejaan dan tanda baca masih kurang tepat sehingga kualitas tulisan belum memenuhi karakteristik cerita fantasi.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilakukan tes menulis cerita fantasi terhadap 30 siswa. Hasil tes prasiklus disajikan pada Tabel 1

**Tabel 1 Hasil Tes Keterampilan  
Menulis Cerita Fantasi pada  
Tahap Prasiklus**

| Indikator           | Hasil    |
|---------------------|----------|
| Jumlah siswa        | 30       |
| Nilai tertinggi     | 83       |
| Nilai terendah      | 50       |
| Nilai rata-rata     | 68,07    |
| Siswa tuntas        | 10 siswa |
| Siswa belum tuntas  | 20 siswa |
| Ketuntasan klasikal | 33,33%   |

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata kelas pada tahap prasiklus sebesar 68,07, masih di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan, yaitu 75. Dari 30 siswa, hanya 10 siswa (33,33%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 20 siswa (66,67%) belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 83, sedangkan nilai terendah 50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita fantasi siswa masih rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

### **Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi melalui penerapan media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Tindakan direncanakan

berdasarkan hasil refleksi prasiklus yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan menemukan ide, mengembangkan alur, dan menuangkan imajinasi ke dalam bentuk tulisan. Pelaksanaan tindakan mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, media gambar berseri berbasis AI, LKPD, instrumen observasi, rubrik penilaian, serta dokumentasi pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, siswa mengamati gambar berseri, mengidentifikasi unsur-unsur cerita, menyusun kerangka cerita, kemudian mengembangkan kerangka tersebut menjadi cerita fantasi secara mandiri sesuai struktur dan kaidah kebahasaan.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa penggunaan media gambar berseri berbasis AI mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah menentukan ide serta menyusun alur cerita dibandingkan pada tahap prasiklus. Meskipun demikian,



sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan konflik cerita dan masih melakukan kesalahan penggunaan ejaan serta tanda baca.

**Tabel 2 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siklus I**

| Indikator           | Hasil    |
|---------------------|----------|
| Jumlah siswa        | 30       |
| Nilai tertinggi     | 91       |
| Nilai terendah      | 62       |
| Nilai rata-rata     | 77,33    |
| Siswa tuntas        | 19 siswa |
| Siswa belum tuntas  | 11 siswa |
| Ketuntasan klasikal | 63,33%   |

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata kelas meningkat dari 68,07 pada tahap prasiklus menjadi 77,33 pada Siklus I. Nilai tertinggi meningkat dari 83 menjadi 91, sedangkan nilai terendah meningkat dari 50 menjadi 62. Jumlah siswa yang mencapai KKTP juga meningkat dari 10 siswa (33,33%) menjadi 19 siswa (63,33%). Meskipun demikian, ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu 80% siswa mencapai KKTP.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan media gambar berseri berbasis AI telah memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Hasil tes Siklus I menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi. Namun, masih terdapat 11 siswa yang belum mencapai KKTP. Oleh karena

itu, diperlukan perbaikan pada Siklus II melalui pemberian bimbingan yang lebih intensif, penguatan dalam pengembangan konflik dan unsur fantasi, serta pendampingan penggunaan ejaan dan tanda baca agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

### **Siklus II**

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus I. Tindakan difokuskan pada penyempurnaan strategi pembelajaran untuk mengatasi kendala yang masih ditemukan, yaitu kesulitan siswa dalam mengembangkan konflik cerita, memperkuat unsur fantasi, serta menerapkan kaidah kebahasaan. Media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI) tetap digunakan dengan alur cerita yang lebih variatif disertai bimbingan yang lebih intensif selama proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti merevisi perangkat pembelajaran, menyempurnakan media gambar berseri berbasis AI, menambahkan panduan penyusunan cerita pada LKPD, serta menyiapkan kembali instrumen observasi dan penilaian.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, siswa mengamati gambar berseri, menyusun kerangka cerita, kemudian mengembangkan kerangka tersebut menjadi cerita fantasi secara mandiri. Selama proses pembelajaran, peneliti memberikan umpan balik dan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide maupun penggunaan kaidah kebahasaan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada Siklus II berlangsung lebih baik dibandingkan Siklus I. Sebagian besar siswa terlihat lebih aktif dalam mengamati gambar, berdiskusi, dan mengembangkan cerita. Alur cerita yang dihasilkan menjadi lebih runtut, konflik lebih berkembang, serta unsur fantasi lebih bervariasi. Selain itu, kesalahan penggunaan ejaan dan tanda baca mulai berkurang sehingga kualitas tulisan siswa mengalami peningkatan.

**Tabel 3 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siklus II**

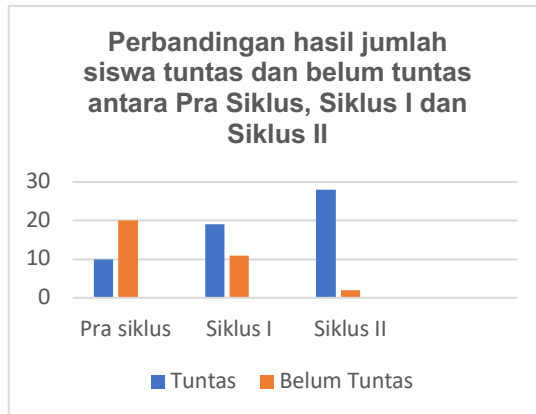
| Indikator           | Hasil    |
|---------------------|----------|
| Jumlah siswa        | 30       |
| Nilai tertinggi     | 96       |
| Nilai terendah      | 73       |
| Nilai rata-rata     | 85,47    |
| Siswa tuntas        | 28 siswa |
| Siswa belum tuntas  | 2 siswa  |
| Ketuntasan klasikal | 93,33%   |

Hasil tes Siklus II menunjukkan peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi yang lebih optimal. Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata kelas meningkat dari 77,33 pada Siklus I menjadi 85,47 pada Siklus II. Nilai tertinggi meningkat dari 91 menjadi 96, sedangkan nilai terendah meningkat dari 62 menjadi 73. Jumlah siswa yang mencapai KKTP juga meningkat dari 19 siswa (63,33%) pada Siklus I menjadi 28 siswa (93,33%) pada Siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKTP, telah terpenuhi.

**Tabel 4 perbandingan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

| Indikator                 | Pra siklus | Siklus I | Siklus II |
|---------------------------|------------|----------|-----------|
| Nilai rata-rata           | 68,07      | 77,33    | 85,47     |
| Nilai tertinggi           | 83         | 91       | 96        |
| Nilai terendah            | 50         | 62       | 73        |
| Jumlah siswa tuntas       | 10         | 19       | 28        |
| Jumlah siswa belum tuntas | 20         | 11       | 2         |
| Ketuntasan klasikal       | 33,33%     | 63,33%   | 93,33%    |

## Pembahasan



Gambar 1 Diagram Perbandingan hasil jumlah siswa tuntas dan belum tuntas antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang disertai penyempurnaan strategi pembelajaran berhasil meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Bimbingan yang lebih intensif, penggunaan media yang lebih variatif, serta penyusunan kerangka cerita sebelum menulis membantu siswa mengembangkan ide secara lebih sistematis. Meskipun masih terdapat 2 siswa yang belum mencapai KKTP, secara keseluruhan tujuan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

## Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi melalui Penerapan Media Gambar Berseri Berbasis *Artificial Intelligence* (AI)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penerapan media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI) mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dari 68,07 pada tahap prasiklus menjadi 77,33 pada Siklus I dan meningkat menjadi 85,47 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 33,33% menjadi 63,33%, kemudian mencapai 93,33% pada akhir Siklus II. Selain peningkatan nilai, kualitas tulisan siswa juga mengalami perkembangan, terutama pada kemampuan mengembangkan ide, menyusun alur cerita, menghadirkan unsur fantasi, serta menggunakan bahasa yang lebih baik.

Peningkatan tersebut terjadi karena media gambar berseri berbasis AI memberikan stimulus visual yang membantu siswa membangun ide dan memahami urutan peristiwa sebelum menulis. Rangkaian ilustrasi yang disajikan secara sistematis memudahkan siswa mengembangkan orientasi, komplikasi, dan resolusi sehingga proses menulis menjadi lebih terarah. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa selama pembelajaran, yang berdampak pada meningkatnya kualitas hasil tulisan.

#### **Keterkaitan Hasil Penelitian dengan Teori dan Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian ini mendukung teori yang menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan perhatian, mempermudah pemahaman, dan membantu peserta didik mengembangkan ide dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Dewi, dkk

(2026) dan Sofiyatun, dkk (2026) yang menunjukkan bahwa media gambar berseri efektif meningkatkan keterampilan menulis melalui pemberian stimulus visual yang memudahkan siswa menyusun alur cerita dan mengembangkan kreativitas. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Irmansyah dan Silviana (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan gambar berseri yang dihasilkan melalui teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Teknologi tersebut memungkinkan guru merancang ilustrasi yang lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa pemanfaatan AI sebagai sarana pengembangan media

pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual.

### **Implikasi Penelitian**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis cerita fantasi. Bagi guru, AI mempermudah pengembangan media yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sedangkan bagi siswa media ini membantu mengembangkan ide, meningkatkan kreativitas, serta memudahkan penyusunan alur cerita. Oleh karena itu, media gambar berseri berbasis AI berpotensi diterapkan pada materi menulis lainnya sebagai upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar

berseri berbasis *Artificial Intelligence* (AI) mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas dari 68,07 pada tahap prasiklus menjadi 77,33 pada Siklus I dan 85,47 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 33,33% menjadi 63,33%, kemudian mencapai 93,33% pada Siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Media gambar berseri berbasis AI memberikan stimulus visual yang membantu siswa mengembangkan ide, menyusun alur, dan menuangkan imajinasi secara lebih runtut. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Buku :**

Hasriani. (2021). *Belajar Menulis Teks Narasi Dengan Teknik Clustering*. Bandung: Indonesia Emas Group.

Nurhadi. (2019). *Handbook of Writing*. Jakarta: Bumi Aksara.

**Artikel Jurnal :**

- Ar, H. S. (2022). 25-42 Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25-42. <https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/tadib/article/view/538>
- Aruwiyantoko, A. (2024). Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Siswa Kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 02. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 71-78. <https://doi.org/10.31004/njb64302>
- Astuti, N. W., & Rambe, R. N. (2024). Pengaruh media gambar berseri terhadap kemampuan menulis siswa kelas rendah. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 554-562. <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/718>
- Cahyaningrum, F. D., & Setyaningsih, N. H. (2019). Pengembangan modul menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai konservasi bagi peserta didik smp. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 56-63.
- Dewi, H., Hidayatullah, A., & Amalia, L. (2026). Kajian Literatur Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa. *Indonesian Journal of Innovation Multidiscipliner Research*, 4(3), 305-316. <https://doi.org/10.69693/ijim.v4i3.1211>
- Ginting, E. S. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) berbantuan media gambar untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi. *Journal of Education Action Research*, 4(2), 240-250. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i2.12334>
- Imansyah, M. N., & Silviana, U. (2025). Peran teknologi dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar pada proses pembelajaran. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 10-17. <https://doi.org/10.66371/jadika.v1i2.31>
- Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh minat baca dan penguasaan kalimat terhadap kemampuan menulis narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(02), 169-184. <http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408>
- Sofiyatun, S., Wuryani, M. T., & Faida, M. (2026). IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR SERI SEBAGAI SARANA LITERASI KREATIF DALAM KETERAMPILAN MENULIS PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(1), 253-266. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/25817>
- Windarto, H. K. (2020). Kajian keterampilan menulis menggunakan media jurnal bergambar di sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).