

STORYCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENGASAH IMAJINASI KETERAMPILAN MENULIS CERPEN PADA PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING*

Dwi Purnomo¹, Muhamad Haryanto²

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pekalongan

dwiiipurr3@gmail.com¹, emh4.jayabrata@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan inovasi media pembelajaran interaktif berupa *storycard* dalam pembelajaran menulis cerpen yang berorientasi pada pendekatan *deep learning*. Menulis cerpen merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Dalam konteks *deep learning*, menulis tidak sekadar memproduksi teks fiksi, tetapi juga menjadi sarana pengembangan imajinasi, pemaknaan personal, serta penciptaan karya yang reflektif dan mendalam. Media *storycard* dirancang sebagai kartu pembelajaran yang memuat unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, konflik, dan pesan moral yang dapat digunakan baik secara terstruktur maupun acak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan konseptual, di mana data diperoleh melalui studi literatur terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa *storycard* memiliki potensi dalam meningkatkan imajinasi serta keterampilan menulis cerpen siswa secara kreatif dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga mampu menumbuhkan motivasi belajar, mengakomodasi perbedaan gaya belajar, serta mendukung proses pembelajaran yang aktif, reflektif, dan bermakna. Dengan demikian, *storycard* layak dipertimbangkan sebagai alternatif media inovatif dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis *deep learning*.

Kata kunci: *storycard*, media pembelajaran, menulis cerpen, *deep learning*

Abstract

This study aims to describe the design of an innovative interactive learning medium in the form of storycards for short story writing instruction oriented toward a deep learning approach. Writing short stories is a complex language skill as it integrates cognitive, affective, and psychomotor aspects. Within the context of deep learning, writing is not merely the production of fictional texts, but also serves as a medium for developing imagination, personal meaning-making, and the creation of reflective and profound literary works. Storycards are designed as learning cards containing narrative elements such as characters, setting, conflict, and moral messages, which can be used in both structured and random ways. This study employs a qualitative method with a conceptual approach, in which data are obtained through a literature review of relevant previous studies. The findings indicate that storycards have the potential to enhance students' imagination and creative short story writing skills in an engaging and enjoyable manner. Furthermore, this medium can foster learning motivation, accommodate diverse learning styles, and support active, reflective, and meaningful learning processes. Therefore, storycards are worthy of consideration as an alternative innovative medium for deep learning-based short story writing instruction.

Keywords: *storycards, learning media, short story writing, deep learning*

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu keterampilan penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sastra. Dalam konteks ini, cerpen menjadi media yang efektif untuk melatih kemampuan menulis siswa karena menggabungkan kreativitas, logika, dan ekspresi pribadi.

Surbakti et al (2021) menjelaskan bahwa cerpen disebut sebagai karangan narasi atau sebuah karangan rangkaian peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu seperti novel, roman, dan semua karya prosa imajinatif. Karangan jenis ini bermaksud menyajikan peristiwa atau mengisahkan apa yang telah terjadi dan bagaimana suatu peristiwa terjadi. Menulis menurut Tarigan (dalam Dwi Poetra, 2019) adalah proses menuangkan gagasan, perasaan, dan informasi ke dalam bentuk tulisan yang dapat dimengerti oleh pembaca. Menulis cerpen menuntut kemampuan untuk menciptakan cerita yang menarik, bermakna, dan memiliki struktur yang jelas. Kemampuan menulis yang dimiliki siswa tidak datang begitu saja dan keterampilan menulis tidak dapat hanya dipahami melalui teori, tetapi harus dipraktikkan secara teratur supaya menghasilkan tulisan yang tersusun baik (Shelemo, 2023). Pada pembelajaran sastra, menulis cerpen memungkinkan siswa untuk mengasah imajinasi, meningkatkan kosa kata, serta memahami struktur naratif. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan logis, yang merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21.

Penulisan karya sastra cerpen, siswa tidak akan lepas dari berbagai macam tantangan. Tantangan utama yang dihadapi siswa meliputi kesulitan dalam menemukan ide cerita, mengorganisasi alur, serta memilih kata dan gaya bahasa yang tepat serta motivasi belajar. Hendrizal, (2020) mengemukakan bahwa salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu proses pembelajaran seperti media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak atau kurang tepat, kurikulum, manajemen sekolah yang tidak efektif dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Diperkuat lagi oleh Mulia dalam penelitiannya menemukan pada siswa kelas IV di SD Inpres 2 Nambaru, yang sering kali kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Ini disebabkan oleh penyampaian materi yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman (Mulia, 2016). Untuk itu, perlu ada media pembelajaran baru yang lebih menarik dan inovatif yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Storycard adalah salah satu media inovatif yang dapat digunakan untuk tujuan ini. *Storycard* dirancang sebagai alat bantu pembelajaran berbasis kartu yang memuat elemen-elemen cerita, seperti tokoh, setting, konflik, dan resolusi, yang dapat diatur secara fleksibel oleh siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan cerita dengan cara yang kreatif dan terstruktur. Media yang sudah ada dan hampir sama yaitu storyboard. Kunto et al., (2021) *Storyboard* adalah penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas website. *Storyboard* tentu dapat dibedakan dengan media *storycard*, media ini berfokus pada interaksi yang lebih karena dibentuk untuk

digunakan secara berkelompok. Dalam hal ini tidak hanya interaksi dalam satu kelompok, namun juga interaksi dengan kelompok lainnya.

Dalam beberapa tahun terakhir, implementasi dan optimasi *Deep Learning* menjadi topik yang menarik dan populer di dunia. hal ini tidak terlepas dari dampak positif implementasi *deep learning* dalam berbagai bidang seperti pengenalan pola gambar, pengenalan pola suara, pemrosesan bahasa alami, kendali kemudi otomatis, penelitian medis dan tidak terkecuali Pendidikan (Adriana, 2021). Dalam kurikulum berbasis *deep learning*, pendekatan ini dapat diterapkan untuk mengintegrasikan pembelajaran sastra dengan lebih interaktif. *Deep Learning* ialah upaya mengarahkan peserta didik untuk belajar mendalam, berpikir tingkat tinggi, kontekstual dan mampu menganalisa secara tajam dengan didukung berbagai keterampilan dan sikap yang terpuji (Muvid & Surabaya, 2024). Dalam konteks media pembelajaran interaktif, integrasi *deep learning* semakin relevan untuk mendukung adanya media pembelajaran seperti *Storycard*. Beberapa penelitian juga sudah banyak yang membahas hal serupa, ini menjadikan penelitian yang sedang dibuat semakin relevan untuk diteliti.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Khulsum, Choirunnisa, dan Awan yang membahas penggunaan media berbasis kartu seperti *Storycard* juga telah diterapkan di berbagai jenjang Pendidikan dan terbukti efektif. Penelitian yang pertama oleh (Khulsum et al, 2018) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media *Storyboard* Pada Siswa Kelas X Sma”. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *storyboard* tidak hanya membantu siswa memahami struktur cerita, tetapi juga memotivasi mereka untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Choirunnisa, 2023) dengan judul “Penerapan Media Gambar *Storyboard* Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX Smpit Nurul Ilmi Jambi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis cerpen setelah menerapkan media gambar *storyboard*. Diperkuat oleh penelitian ketiga yang dilakukan oleh (Awan & Bachri, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Menulis Teks Cerpen dengan Teknik *Storyboard* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA PGRI 3 Surabaya” dengan hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa modul ini sangat layak digunakan dan efektif meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa.

Berdasarkan pengamatan, penulis berasumsi bahwa membuat suatu rancangan konsetual suatu media pembelajaran yang interaktif menjadi suatu langkah yang baik untuk pembelajran di era pembelajaran *deep learning*. Dalam hal ini, penulis ingin mengkaji media *storycard* sebagai

media baru yang lebih efektif dan interaktif dalam pembelajaran menulis cerpen siswa pada era strategi pembelajaran *deep learning*.

Dengan demikian, pengenalan *storycard* dalam pembelajaran menulis cerpen dengan pendekatan strategi pembelajaran *deep learning* menawarkan potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif. Melalui media ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis cerpen yang kreatif dan bermakna. Media ini juga dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa dan memberikan siswa kesempatan untuk lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan suatu rancangan konseptual media *Storycard* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengasah imajinasi dan keterampilan menulis cerpen siswa dalam strategi pembelajaran *deep learning*.

METODE PENELITIAN

Dalam buku milik Abubakar, Rifa'i (2021:1-2) Penelitian adalah serangkaian kegiatan yang di rencanakan untuk memperoleh data guna memberikan jawaban terhadap masalah-masalah tertentu dan kemudian menemukan kesimpulan-kesimpulan yang diinginkan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan konseptual. Citriadin (2020:1) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Metode ini juga disebut sebagai metode etnographi, pada awalnya metode ini banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, selain itu disebut metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis suatu fenomena atau peristiwa tertentu.

Penelitian kualitatif telah berkembang menjadi sebuah paradigma yang mendasar dan vital dalam dunia ilmiah. Dalam melibatkan peneliti dalam mendalami kompleksitas fenomena manusia, filosofi dasar penelitian kualitatif menjadi fondasi yang menggiring langkah-langkah penelitian ke arah pemahaman yang mendalam dan kontekstual. Filosofi ini menciptakan ruang bagi peneliti untuk menjelajahi realitas manusia, menangkap dinamika yang sulit diukur secara kuantitatif, dan meresapi makna-makna yang tumbuh dari pengalaman subjektif. (Murdyanto, 2020:20).

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menelusuri pemahaman mendalam mengenai fenomena kompleks dan konteks sebagai bagian dari integrasi *storycard* sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk mengasah imajinasi keterampilan menulis cerpen pada

pembelajaran *deep learning*. Pada pendekatan konseptual, penelitian ini akan berfokus pada perumusan konsep yang inovatif dengan di dasari oleh analisis yang didapatkan dari literatur yang relevan. Pendekatan konseptual digunakan untuk memberi penjelasan mengenai fenomena yang ada dan merumuskan pandangan baru berupa media *storycard* ke dalam pembelajaran menulis cerpen. Menggabungkan analisis literatur yang menyeluruh dan pemikiran konseptual yang cermat, penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi berharga bagi pengembangan pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif. Penulis menunjukkan pola umum, persamaan dan perbedaan antara konsep-konsep yang dijelaskan dalam literatur. Hal ini membantu menciptakan kerangka baru yang kuat dan terintegrasi, agar kemudian digunakan untuk merancang media pembelajaran yang inovatif.

Data yang diperoleh dari penelitian kualitatif yakni berupa penjelasan secara lengkap dan sistematis berdasarkan fenomena yang dikaji. Hasil dari penelitian ini berupa teks narasi dengan penjelasan secara rinci mengenai gagasan konseptual pada inovasi *storycard* sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk mengasah imajinasi keterampilan menulis cerpen pada pembelajaran *deep learning*.

Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu literatur terdahulu yang relevan dengan penelitian terkait inovasi *storycard* sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk mengasah imajinasi keterampilan menulis cerpen pada pembelajaran *deep learning*. Literatur terdahulu yang menjadi sumber data yaitu jurnal dan buku. Hasil telaah literatur kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menciptakan gagasan konseptual mengenai pembelajaran menggunakan *storycard* sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk mengasah imajinasi keterampilan menulis cerpen pada pembelajaran *deep learning* berdasarkan informasi dan hubungan saling keterkaitan antar literatur sehingga diperoleh informasi yang komprehensif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan studi literatur dengan pendekatan konseptual. Studi literatur sebagai penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah berbagai kajian kepustakaan yang diperlukan dalam penelitian. Tujuan penggunaan metode studi literatur dalam penelitian ini adalah sebagai langkah awal dalam perencanaan pada penelitian dengan memanfaatkan kepustakaan untuk memperoleh data dilapangan tanpa perlu terjun secara langsung (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Sumber data yang menjadi referensi dalam penelitian ini adalah sumber pustaka yang relevan seperti laporan penelitian, jurnal ilmiah, dan sebagainya.

Pendekatan konseptual juga dihadirkan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang berkaitan dengan integrasi *storycard* sebagai media pembelajaran

yang interaktif untuk mengasah imajinasi keterampilan menulis cerpen pada pembelajaran *deep learning*. Kemudian, konsep-konsep ini dipelajari secara komprehensif berdasarkan analisis literatur dengan seksama. Selama proses ini, peneliti mengidentifikasi kerangka, prinsip, dan teori yang mendasari integrasi tersebut. Selain itu, informasi yang diperoleh dari literatur akan dianalisis untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang potensi, tantangan, dan manfaat dari pendekatan ini.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu teknik deskriptif kualitatif. Data-data yang telah terkumpul agar mudah ditarik kesimpulan maka dibuat dalam bentuk analisis deskriptif untuk menggambarkan suatu rancangan dalam penggagasan inovasi pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan *storycard*. Metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bentuk deskriptif (kata-kata dan kalimat) dari data yang diperoleh berupa gagasan dan rancangan inovasi *storycard* sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk mengasah imajinasi keterampilan menulis cerpen pada pembelajaran *deep learning* sesuai dengan tujuan dan mendapatkan hasil kesimpulan.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Prosedur penelitian bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam menafsirkan penelitian. Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini yaitu: (1) peneliti mengidentifikasi masalah: yaitu permasalahan mengenai pembelajaran menulis cerpen yang konvensional, permasalahan mengenai pemanfaatan media yang inovatif di era pembelajaran *deep learning*, dan permasalahan pada karakteristik serta gaya belajar siswa; (2) peneliti meninjau literatur-literatur terdahulu berupa buku serta jurnal, informasi yang diperoleh dari literatur akan dianalisis untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam sebagai bahan acuan dalam merancang ide konsep inovasi media pembelajaran; (3) pengembangan gagasan konseptual inovasi pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media *storycard* berupa deskripsi serta langkah-langkah pembelajarannya; (4) Peneliti membuat interpretasi hasil dan kesimpulan pada ide rancangan inovasi *storycard* sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk mengasah imajinasi keterampilan menulis cerpen pada pembelajaran *deep learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *storycard* dirancang dengan prinsip keterpaduan unsur naratif yang dituangkan dalam bentuk kartu, yang masing-masing memuat elemen tokoh, latar, konflik, dan pesan moral. Melalui kombinasi kartu yang diperoleh secara acak atau terstruktur, siswa terdorong untuk

membangun cerita secara kreatif dan mendalam. Kombinasi ini memberikan ruang eksplorasi yang luas, serta mendorong pemikiran divergen dalam proses penciptaan cerita.

Storycard berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu menulis, tetapi juga sebagai pemicu berpikir kritis dan reflektif. Dengan adanya elemen kejutan naratif dari kombinasi kartu yang tidak terduga, siswa ditantang untuk mengaitkan beragam elemen menjadi satu kesatuan cerita yang logis dan menarik. Proses ini memperkuat kemampuan kognitif siswa dalam menyusun struktur cerita dan membentuk koherensi antarelemen narasi.

Berdasarkan kajian literatur (Aini, 2021; Sari & Rofiah, 2020; Supriyadi, 2019), penggunaan media visual seperti *storycard* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan imajinasi siswa dalam menulis. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani, sehingga menurunkan hambatan afektif siswa dalam menulis. Selain itu, *storycard* mengakomodasi kebutuhan siswa dengan gaya belajar berbeda: siswa visual dapat terbantu melalui gambar pada kartu, sedangkan siswa kinestetik terlibat langsung dalam kegiatan fisik saat memilih dan menyusun kartu.

Model pembelajaran yang diusulkan melalui media *storycard* mencakup lima tahap: (1) orientasi dan pengenalan media, (2) eksplorasi kartu dan penyusunan ide cerita, (3) pengembangan cerpen, (4) presentasi dan pemberian umpan balik, dan (5) revisi serta refleksi. Pada tahap orientasi, guru memberikan pengantar mengenai unsur cerpen dan penggunaan *storycard*. Eksplorasi dilakukan dengan mengombinasikan kartu dari berbagai kategori, memancing siswa menyusun ide cerita yang orisinal. Tahap pengembangan fokus pada proses menulis berdasarkan ide yang telah dirancang. Presentasi memberi ruang bagi siswa untuk berbagi karya dan menerima umpan balik dari guru maupun teman sejawat. Terakhir, revisi dan refleksi memungkinkan siswa mengevaluasi proses menulis dan menyempurnakan hasil tulisannya.

Kelima tahap tersebut tidak hanya mendukung pencapaian hasil tulisan, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir, kemampuan kolaboratif, dan kepekaan terhadap nilai-nilai dalam cerita. Dengan demikian, media *storycard* mampu mendorong proses pembelajaran yang menyeluruh, aktif, dan bermakna sesuai prinsip *deep learning*.

KESIMPULAN

Storycard merupakan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung keterampilan menulis cerpen siswa. Media ini tidak hanya membantu siswa menyusun unsur cerita, tetapi juga mendorong terbentuknya pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna. Storycard sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran berbasis *deep learning* karena mampu merangsang imajinasi, memperkuat motivasi, dan memperkaya proses belajar secara menyeluruh. Lebih dari itu, penggunaan *storycard* juga mampu mendorong pembelajaran yang bersifat kolaboratif, adaptif terhadap gaya belajar siswa yang beragam, dan fleksibel dalam penerapannya di berbagai jenjang pendidikan.

Implikasi dari temuan ini mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran tidak boleh terlepas dari konteks psikologis dan pedagogis siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru dan pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan integrasi media kreatif seperti *storycard* dalam rancangan pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang bersifat praktis, seperti pengujian efektivitas media *storycard* melalui eksperimen kelas, digitalisasi *storycard* dalam platform pembelajaran daring, serta pengembangan model pembelajaran tematik berbasis narasi. Dengan demikian, *storycard* tidak hanya relevan sebagai media alternatif, tetapi juga sebagai inovasi edukatif yang mendukung transformasi pembelajaran yang lebih bermakna dan berorientasi pada masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Deep Learning Bagi Siswa Inklusi di Pendidikan Vokasi Systematic Literature Review. *Jurnal Tiarsie*, 18(4), 1–9.
- Aini, N. (2021). *Penggunaan Media Kartu Cerita untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Gamping*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Awan, Y. A., & Bachri, B. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Menulis Teks Cerpen dengan Teknik Storyboard pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA PGRI 3 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 9(2), 1–7. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/24348>
- Bermutu, M. P., & Semua, U. (2025). *Pembelajaran mendalam*.
- Citriadin, Y. (2020). Metode penelitian kualitatif (suatu pendekatan dasar). In *Sanabil Creative*. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.do cxD.E. Ome,
- Dawis, A. M., Meylani, Y., Heryana, N., Alfathoni, M. A. M., Sriwahyuni, E., Ristiyana, R.,

- Januarsi, Y., Wiratmo, P. A., Dasman, S., Mulyani, S., Agit, A., Shoffa, S., & Baali, Y. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Dwi Poetra, R. (2019). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.
- Fauziyah, L., & Haryanto, M. (2024). Reaktualisasi Pembelajaran Menulis Naskah Drama pada Generasi Z dengan Metode Discovery Learning Berbasis Artificial Intelligence (CHAT GPT). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 143–157. <https://doi.org/10.60132/jip.v2i3.309>
- Hendrizar. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2(1), 44–53. <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/57/48>
- H., Wulandari, Y., & R. Sudibyo, S. (2022). PENERAPAN TEKNIK STORYBOARD DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK HeD.E. Ome, H., Wulandari, Y., & R. Sudibyo, S. (2022). PENERAPAN TEKNIK STORYBOARD DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK Helena. Prosiding Seminar Nasional . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1), 2053–2068.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSLIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Lanjar Widyaningsih, & Gallant Karunia Assidik. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Berbasis Pembelajaran Multimodal di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(2), 2157–2172. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3701>
- Muvid, M. B., & Surabaya, U. D. (2024). MENELAAH WACANA KURIKULUM DEEP LEARNING : URGENSI DAN PERANANNYA DALAM MENYIAPKAN. 3(2), 80–93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14403663>
- Nafasya, R. R., Yogyakarta, U. P., & Yogyakarta, U. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Storyboard untuk Menulis Cerpen pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Abstrak Development of Storyboard-Based Learning Teaching Materials for Writing Short Stories on Indonesian Language Subjects Abstract keter. *Silampari Bisa*, 5(1), 141–152.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>

Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.

Sari, N. P., & Rofiah, N. (2020). *Pengaruh Media Kartu Cerita terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VIII*. Jurnal Pena Literasi, 3(1), 27–34.

Supriyadi, T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Sastra, 9(3), 203–210.