Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528 | P-ISSN: 2986-9439
Website https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi

Open Access under CC BY NC SA
Copyright © 2026, Sonya Wati Simbolon, et.al

Vol. 4, No. 3, 2026, 1935-1948
DOI:https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i3.

Pengembangan Bahan Ajar Menulis Karya Fiksi Berbantuan *Padlet* Pada Siswa Kelas VIII SMP

Fitri Handayani Chaniago[1*)], Khairil Ansari[2)]
[1,2)]Universitas Negeri Medan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia
*Corresponding Author: fh0518732@gmail.com, khairil728@unimed.ac.id

Abstract

Instruction on writing fiction specifically short stories for Grade VIII students at MTsN 2 Medan remains conventional and textbook-based, lacking step-by-step writing guidance; consequently, students struggle to generate ideas and develop plotlines. This study aims to develop Padlet-assisted teaching materials for fiction writing, describe the resulting product, and analyze its feasibility. The research employs a Research and Development (R&D) approach using the Borg and Gall model, simplified into five stages: analysis of potential and problems, data collection, product design, product validation, and product revision, involving 30 students from class VIII-L at MTsN 2 Medan. Data were gathered through observation, interviews, and needs-assessment questionnaires, and the product was validated by subject matter experts, design experts, and an Indonesian language teacher. The results demonstrate a product in the form of a Padlet-based digital interactive board containing content, examples, writing steps, exercises, and self-reflection activities. It achieved very high feasibility ratings from subject matter experts (98%), design experts (94.66%), and the teacher (100%), with an overall average of 97.56%. This product represents a novel contribution by fully integrating Padlet into validated short-story writing materials that are ready for classroom use.

Keywords: *Teaching Materials, Fiction Writing, Short Stories, Padlet, Research And Development*

Abstrak

Pembelajaran menulis karya fiksi, khususnya cerpen, di kelas VIII MTsN 2 Medan masih berlangsung secara konvensional dan berbasis buku teks tanpa panduan menulis bertahap, sehingga siswa mengalami kesulitan menemukan ide dan mengembangkan alur cerita. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar menulis karya fiksi berbantuan *Padlet*, mendeskripsikan bentuk produk yang dihasilkan, serta menganalisis kelayakannya. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi produk, dengan subjek 30 siswa kelas VIII-L MTsN 2 Medan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan, serta divalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan guru Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan produk berupa papan tulis interaktif digital berbasis *Padlet* yang memuat materi, contoh, langkah menulis, latihan, dan refleksi diri, dengan tingkat kelayakan sangat tinggi dari ahli materi (98%), ahli desain (94,66%), dan guru (100%), rata-rata 97,56%. Produk ini menjadi kontribusi baru karena mengintegrasikan *Padlet* secara utuh dalam bahan ajar menulis cerpen yang tervalidasi dan siap digunakan di kelas.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Menulis Karya Fiksi, Cerpen, Padlet, Research And Development*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam usaha untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas karena melalui pendidikan, potensi individu dapat dikembangkan dengan cara yang terarah dan berkelanjutan. Sekolah, sebagai tempat belajar formal, dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berpartisipasi, bukan hanya sebagai pihak yang menerima informasi (Moto, 2022). Kebutuhan tersebut menjadi lebih penting seiring masuknya teknologi digital ke hampir semua bidang kehidupan, termasuk pengajaran bahasa. Pendidikan Bahasa Indonesia pun merasakan dampak transformasi ini, baik dari segi metode penyampaian maupun jenis media yang dipakai guru. Purba & Saragih (2023) menyoroti bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari tiga aspek, yaitu capaian yang sudah didapat, kendala yang masih dihadapi, dan tujuan yang ingin dicapai melalui pemanfaatan teknologi tersebut. Dengan kata lain, teknologi tidak hanya menjadi pelengkap, melainkan unsur inti yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran bahasa di zaman sekarang. Kondisi ini menandakan perlunya kajian lebih mendalam tentang cara memanfaatkan media digital secara optimal guna mendukung salah satu keterampilan bahasa, yaitu kemampuan menulis.

Pada Kurikulum Merdeka, kemampuan berbahasa dibagi menjadi enam komponen yang saling terhubung, yaitu menyimak, membaca, memirsa, berbicara, menulis, dan mempresentasikan. Keenam komponen ini membentuk keseluruhan kompetensi komunikasi siswa. Di antara keenamnya, menulis sering dianggap sebagai keterampilan bahasa yang paling rumit, karena memerlukan pemikiran sistematis dan penguasaan aturan kebahasaan yang tepat. Dalman (2020) menjelaskan menulis sebagai proses mengalirkan ide melalui tahapan perencanaan, pengembangan, revisi, hingga penyuntingan, menghasilkan teks yang koheren dan komunikatif. Pandangan ini menegaskan bahwa menulis bukanlah aktivitas spontan, melainkan keterampilan yang harus dilatih secara bertahap dan konsisten. Nurgiyantoro (2021) menambahkan bahwa menulis merupakan wujud keterampilan berbahasa untuk mengekspresikan ide dalam tulisan, sekaligus mencerminkan kemampuan berpikir penulis. Saat siswa menulis, mereka sebenarnya sedang memproses pengetahuan, pengalaman, dan imajinasi menjadi satu gagasan yang dapat dipahami oleh orang lain. Maka dari itu, memperkuat

keterampilan menulis perlu menjadi fokus penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di semua jenjang, termasuk di Sekolah Menengah Pertama.

Materi yang memerlukan kemampuan menulis secara mendalam antara lain menulis karya fiksi. Pada kelas VIII SMP keterampilan ini ditekankan pada pembuatan cerita pendek atau cerpen. Karya fiksi didefinisikan sebagai karya sastra yang mengangkat unsur khayalan atau rekaan, meliputi novel, cerpen, dan dongeng, semuanya berakar pada imajinasi serta kreativitas penulis (Rahayu, 2019). Berbeda dengan novel yang menyajikan alur lebih luas, cerpen dipilih sebagai fokus pembelajaran karena bentuknya yang lebih singkat namun tetap mengandung elemen-elemen penting cerita secara lengkap, seperti tokoh, alur, latar, konflik, dan pesan moral. Melalui penulisan cerpen, siswa tidak hanya berlatih menyusun kata-kata, melainkan juga belajar menciptakan karakter, merancang konflik, dan menciptakan suasana yang dapat memikat pembaca. Aktivitas ini menuntut kombinasi antara imajinasi dan pemikiran logis, karena hasil tulisan harus menarik sekaligus memiliki makna yang dapat dipahami. Lebih jauh, pembelajaran menulis cerpen berkontribusi dalam mengembangkan empati, kepekaan sosial, serta kemampuan memahami perasaan orang lain, mengingat karya fiksi sering menyampaikan nilai-nilai moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, menulis cerpen bukan sekadar latihan bahasa, melainkan juga sarana pembentukan karakter dan pengembangan kreativitas siswa secara menyeluruh.

Keberhasilan proses belajar menulis cerpen sangat dipengaruhi oleh tersedianya materi ajar yang terstruktur dan menarik, karena materi tersebut berperan sebagai panduan yang membantu siswa memahami topik sekaligus mengasah keterampilannya secara optimal (Kosasih, 2021). Sejalan dengan hal itu, Hayati dkk. (2025) menekankan bahwa materi ajar yang efektif harus relevan dengan kebutuhan siswa, sesuai dengan kurikulum, serta mampu mengarahkan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Namun, hasil observasi dan wawancara di kelas VIII MTsN 2 Medan mengungkap kondisi yang jauh dari ideal, guru masih hanya menyajikan definisi, unsur-unsur, dan contoh karya fiksi dari buku paket tanpa memberikan panduan menulis bertahap yang dapat membantu siswa menemukan ide, menyusun alur, mengembangkan konflik, hingga menyelesaikan cerita secara lengkap. Masalah ini diperburuk oleh kurangnya pemanfaatan media digital dalam materi ajar, padahal siswa masa kini sangat terbiasa dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Situasi ini sejalan dengan temuan

Magdalena dkk. (2020) yang menyatakan bahwa materi ajar seharusnya bersifat terstruktur dan spesifik, dirancang khusus untuk mencapai kompetensi tertentu, sehingga kekurangan dalam sistematika dan penggunaan media akan langsung memengaruhi pencapaian belajar siswa. Karenanya, pembelajaran menulis cerpen di sekolah tersebut cenderung berlangsung secara konvensional, kurang menarik, dan belum mampu mendorong siswa untuk secara aktif mengeksplorasi ide serta imajinasi mereka secara maksimal.

Menanggapi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi pilihan solusi yang patut dipertimbangkan, dengan *Padlet* sebagai salah satu platform yang menyediakan fitur interaktif dan kolaboratif untuk mendukung proses menulis. Menurut Safitri & Ripai (2023), *Padlet* adalah media pembelajaran digital yang memungkinkan siswa menyampaikan ide, informasi, maupun hasil kerja dalam satu ruang virtual secara real-time. Sementara itu, Khairunnisa & Hardinata (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan *Padlet* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena memberi mereka ruang untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan bersama-sama menciptakan pengetahuan. Aspek-aspek ini sangat cocok untuk pembelajaran menulis cerpen, karena siswa dapat mengunggah tulisan, membaca karya teman, memberi komentar, serta menerima umpan balik langsung dari guru atau sesama siswa. Lingkungan digital semacam ini juga memberi kesempatan bagi siswa menulis secara bertahap tanpa tekanan yang sering muncul pada pembelajaran tradisional yang berfokus pada hasil akhir. Dengan kondisi belajar yang lebih fleksibel, motivasi intrinsik siswa untuk menulis diharapkan tumbuh secara alami, karena mereka merasakan kebebasan berekspresi yang lebih luas dibandingkan hanya mengandalkan buku catatan atau lembar kerja. Berdasarkan analisis tersebut, *Padlet* sebaiknya dipandang bukan sekadar alat bantu, melainkan komponen penting dalam strategi pengembangan materi ajar menulis fiksi yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Berbagai penelitian sebelumnya telah meneliti pemanfaatan *Padlet* dalam pembelajaran menulis, dan tiga di antaranya relevan sebagai pembanding dalam penelitian ini. Al-Fitrie, dkk., (2023) merancang media pembelajaran digital berbasis *collaborative learning* yang memanfaatkan *Padlet* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP dengan model 4D, menghasilkan nilai kelayakan 81,55 %, yang menandakan *Padlet* efektif menciptakan pembelajaran menulis

yang kolaboratif dan menyenangkan. Berbeda dengan penelitian tersebut, Kaisya, dkk., (2024) menilai dampak penggunaan *Padlet* terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII melalui desain eksperimen, dan menemukan bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata nilai 76,40, jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya mencapai 52,5. Sementara itu, Reka (2024) menggambarkan penerapan pembelajaran kolaboratif menulis teks rekonstruksi dengan bantuan *Padlet* pada siswa kelas IX menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, serta mendapati bahwa media tersebut dapat meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan kualitas tulisan peserta didik. Ketiga penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa *Padlet* memiliki potensi signifikan untuk mendukung berbagai bentuk pembelajaran menulis, mulai dari teks eksplanasi, fabel, hingga rekonstruksi. Namun, ketiga penelitian itu meneliti teks, tingkat kelas, dan metodologi yang berbeda, sehingga belum ada yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran menulis karya fiksi, khususnya cerpen, dengan bantuan *Padlet* untuk siswa kelas VIII SMP dalam kerangka *Research and Development*. Perbedaan fokus inilah yang menjadi landasan utama bagi penelitian ini untuk memberikan sumbangan baru pada pengembangan media pembelajaran menulis karya fiksi berbasis digital.

Berdasarkan latar belakang, kajian literatur, serta temuan penelitian terdahulu, tampak adanya kesenjangan riset yang cukup nyata. Penelitian sebelumnya kebanyakan meneliti pengaruh atau efektivitas *Padlet* pada satu jenis teks tertentu, namun tidak menghasilkan produk bahan ajar lengkap yang telah diuji kelayakannya melalui validasi ahli secara menyeluruh. Sementara itu, studi Marliana (2024) mengidentifikasi rendahnya kemampuan menulis siswa karena kesulitan mengembangkan ide dan menyusun alur cerita, namun hanya berhenti pada tahap identifikasi masalah tanpa memberikan solusi berupa bahan ajar yang dapat langsung dipakai guru di kelas. Kesenjangan inilah yang belum terisi, belum ada bahan ajar menulis karya fiksi, khususnya cerpen, yang dirancang, dikembangkan, dan divalidasi dengan memanfaatkan *Padlet* sebagai media pendukung utama bagi siswa kelas VIII SMP. Padahal, kebutuhan akan bahan ajar semacam itu semakin mendesak mengingat realitas di MTsN 2 Medan yang menunjukkan keterbatasan bahan ajar konvensional yang belum optimal mengintegrasikan media digital. Dengan begitu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi celah tersebut dengan menghasilkan bahan ajar menulis karya fiksi berbantuan *Padlet* yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mencakup contoh, langkah-langkah menulis, latihan, refleksi, serta aktivitas interaktif

berbasis *Padlet.* Diharapkan hasilnya dapat memberikan kebaruan sekaligus melengkapi penelitian sebelumnya yang masih terbatas pada pengujian pengaruh media tanpa menyediakan produk bahan ajar yang aplikatif.

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang diringkas menjadi lima fase, yaitu: analisis potensi dan permasalahan, pengumpulan data, perancangan produk, validasi produk, serta revisi produk. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas VIII MTsN 2 Medan, dan data diperoleh lewat observasi, wawancara, kuesioner kebutuhan, serta divalidasi oleh pakar materi, pakar desain, dan guru Bahasa Indonesia. Penelitian ini secara khusus ingin memahami proses pengembangan media ajar menulis karya fiksi yang didukung *Padlet* bagi siswa kelas VIII SMP. Selain itu, penelitian ini bertujuan menggambarkan bentuk produk media ajar menulis karya fiksi yang dipersembahkan dengan *Padlet* hasil dari rangkaian tahapan pengembangan tersebut. Selanjutnya, tujuan penelitian ialah menganalisis kelayakan bahan ajar yang dibuat berdasarkan penilaian pakar materi, pakar desain, dan guru mata pelajaran, agar produk yang dihasilkan teruji secara akademis. Dengan tercapainya ketiga tujuan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat menyediakan alternatif media ajar yang lebih terstruktur, interaktif, dan kontekstual untuk pembelajaran menulis cerpen di tingkat SMP. Maka dari itu, kontribusi penelitian ini tidak hanya bersifat praktis bagi guru dan siswa di MTsN 2 Medan, melainkan juga diharapkan memperluas wawasan pengembangan media ajar berbasis teknologi digital dalam pengajaran Bahasa Indonesia secara umum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan menghasilkan suatu produk serta menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini dipilih karena sasaran penelitian tidak hanya mendeskripsikan fenomena, melainkan menciptakan bahan ajar menulis fiksi yang telah teruji kelayakannya untuk pembelajaran. Menurut Borg dan Gall (1983), penelitian pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan lewat serangkaian tahapan terstruktur. Model yang dipakai dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall yang diringkas menjadi lima langkah, disesuaikan dengan

lingkup dan durasi penelitian (Sukmadinata, 2016). Lima langkah yang dijalankan meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi produk, dan revisi produk.

Tahap pertama, yaitu analisis potensi dan masalah, dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata dalam pembelajaran menulis karya fiksi di sekolah, sebagaimana suatu penelitian pengembangan seharusnya muncul dari adanya potensi atau masalah yang nyata di lapangan (Arikunto, 2013). Tahap kedua adalah pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan. Tahap ketiga berupa desain produk, yaitu proses merancang bahan ajar menulis karya fiksi berbantuan Padlet yang memuat materi, contoh, langkah-langkah menulis, latihan, dan refleksi. Tahap keempat adalah validasi produk, yang dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan guru bahasa Indonesia untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan, karena validasi ahli merupakan langkah penting untuk memastikan produk memenuhi kriteria kevalidan sebelum digunakan di lapangan (Sudjana & Ibrahim, 2007). Tahap kelima adalah revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para validator guna menyempurnakan produk akhir.

Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VIII-L MTsN 2 Medan sebagai subjek untuk mengidentifikasi respons dan kebutuhan mereka terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif, selaras dengan pandangan bahwa integrasi kedua tipe data memberi peneliti pemahaman yang lebih menyeluruh tentang permasalahan penelitian (Creswell, 2014). Alat ukur yang dipakai mencakup panduan observasi, panduan wawancara, kuesioner kebutuhan siswa, serta lembar validasi dari pakar materi, pakar desain, dan guru Bahasa Indonesia. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis memakai teknik deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase kelayakan produk, dan teknik deskriptif kualitatif untuk mengolah masukan serta komentar dari validator. Dengan prosedur tersebut, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan materi ajar penulisan karya fiksi berbasis *Padlet* yang sah, praktis, dan dapat dipakai dalam pembelajaran menulis cerpen untuk siswa kelas VIII SMP.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1) Proses Pengembangan Bahan Ajar Menulis Kara Fiksi Berbantuan *Padlet*

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan prosedur penelitian *Borg and Gall*. Tahapannya disederhanakan menjadi lima langkah, yang meliputi: 1) Analisis Potensi dan Masalah, 2) Hasil Analisis Kebutuhan Siswa (pengumpulan data), 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, dan 5) Revisi Produk.

Pada tahap analisis potensi dan masalah, peneliti melakukan wawancara dan observasi di kelas VIII MTsN 2 Medan yang menunjukkan bahwa proses pengajaran menulis karya fiksi masih bergantung dengan buku teks serta metode konvensional. Angket kebutuhan yang disebarkan kepada 30 siswa menunjukkan hasil 73,3% siswa mengalami kesulitan dalam menulis karya fiksi, 80% siswa kesulitan mencari ide atau alur, 83,3% pembelajaran masih menggunakan buku paket, 83,3% guru masih jarang menggunakan media digital, 70% menilai pembelajaran tidak menarik, 90% siswa menilai bahan ajar tidak menarik, 100% siswa belum pernah menggunakan *Padlet,* dan 100% lebih menyukai media interaktif serta termotivasi lebih tinggi bila dapat berbagi tulisan secara digital. Selanjutnya, tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara, observasi, angket, serta referensi buku, jurnal, dan sumber daring untuk menentukan materi. Tahap desain menghasilkan produk yang terdiri dari kerangka awal bahan ajar, petunjuk penggunaan, CP/TP, pertanyaan pemantik, materi cerpen, contoh, latihan, dan refleksi diri.



Gambar 1. Kerangka Awal Bahan Ajar

2) Bentuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Karya Fiksi Berbantuan *Padlet*

Produk ini berupa bahan ajar digital dengan papan tulis interaktif yang dikembangkan melalui situs *Padlet,* khusus untuk siswa kelas VIII. Sebagaimana hasil produk pengembangan bahan ajar sebelum revisi dan sesudah revisi di bawah ini, yang meliputi sampul (judul, kelas, identitas perancang), panduan penggunaan bahan ajar

Padlet, CP serta TP, pertanyaan pemantik, materi tentang pengertian karya fiksi dan cerpen, tahapan menulis cerpen, contoh cerpen, latihan menulis, dan refleksi diri.



Gambar 2. Bentuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Karya Fiksi Sebelum Revisi



Gambar 3. Bentuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Karya Fiksi Sesudah Revisi

Padlet berfungsi sebagai ruang bagi siswa untuk menuliskan ide, menyusun kerangka cerita, mengunggah tulisan, membaca karya teman, serta memberi tanggapan. Dari sisi visual, produk memakai warna, ikon, ilustrasi, dan tata letak tertentu yang kemudian disesuaikan berdasarkan masukan ahli desain mengenai kesesuaian gambar dan penyederhanaan warna.

3) Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Karya Fiksi

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan nilai 98 dari 100 (98 %, kategori sangat

layak), di mana hampir semua indikator mencapai nilai tertinggi kecuali pada kesesuaian latihan menulis dan integrasi *Padlet* yang memperoleh nilai 4 (80 %). Penilaian ahli desain menghasilkan nilai 71 dari 75 (94,66 %, sangat layak), dengan nilai lebih rendah (80 %) pada indikator kejelasan petunjuk penggunaan Padlet, kesesuaian fitur, interaktivitas, dan keamanan media. Penilaian guru Bahasa Indonesia mencatat nilai sempurna 40 dari 40 (100 %, sangat layak) untuk semua delapan indikator. Rata-rata keseluruhan tiga validator adalah 97,56 %, dan revisi yang dilakukan mencakup penambahan pendapat ahli serta contoh cerpen (dari ahli materi) serta perubahan gambar dan penyederhanaan warna (dari ahli desain).

Pembahasan

Berdasarkan hasil proses pengembangan, bentuk pengembangan, dan kelayakan pengembangan bahan ajar menulis karya fiksi berbantuan *padlet* ditemukan adanya kesenjangan yang nyata antara situasi pembelajaran menulis fiksi yang ideal dan realita di lapangan, sehingga penyusunan bahan ajar tidak hanya menjadi tanggapan atas keinginan peneliti, melainkan juga menjawab kebutuhan nyata siswa dan guru. Persentase tinggi siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide serta mengembangkan alur (80%) menandakan bahwa inti masalah bukan sekadar penguasaan konsep, melainkan proses berpikir kreatif yang selama ini belum mendapat arahan sistematis dari bahan ajar konvensional. Penyederhanaan langkah-langkah penelitian menjadi lima tahapan dimaksudkan sebagai penyesuaian metodologis yang tetap selaras dengan prinsip dasar R&D, yaitu tahap identifikasi kebutuhan, perancangan, validasi, dan perbaikan, walaupun tanpa uji coba lapangan berskala besar dan produksi massal.

Produk pengembangan ini memuat tiga unsur yang meliputi konten pembelajaran, kegiatan menulis, serta penggunaan teknologi digital, sehingga materi tidak hanya menyampaikan teori, melainkan membimbing siswa untuk secara bertahap menghasilkan karya. Pertanyaan-pertanyaan pemicu serta refleksi diri di awal dan akhir modul mencerminkan desain pembelajaran berbasis siklus yang bermakna, yaitu mengaktifkan pengetahuan pra-belajar sebelum materi utama, kemudian memotivasi siswa menilai diri serta menulis selesai. *Padlet* berperan sebagai platform berbagi dan memberi umpan balik, menjadikan produk ini selaras dengan pendekatan belajar kolaboratif, siswa tidak sekadar menerima materi, melainkan juga membaca dan memberi komentar pada hasil temannya,

yang dapat meningkatkan motivasi menulis serta kemampuan berpikir kritis. Perbaikan pada elemen gambar dan warna yang dilakukan setelah mendapat masukan dari validator desain menandakan bahwa versi akhir produk bukanlah final tetap, melainkan hasil dari proses desain iteratif yang memperhatikan karakteristik pengguna, yaitu siswa kelas VIII. Oleh karenanya, format bahan ajar ini mencerminkan peralihan dari materi cetak konvensional ke bahan ajar digital yang bersifat interaktif dan partisipatif.

Nilai yang diperoleh dari ketiga validator membuktikan bahwa produk telah lolos uji kelayakan pada tiga dimensi berbeda sekaligus, yaitu kesesuaian isi menurut ahli materi, kualitas tampilan fungsi teknis menurut ahli desain, dan relevansi praktis di kelas menurut guru mata pelajaran. Ini memperlihatkan bahwa pernyataan akhir kelayakan tidak semata-mata bersifat teoretis, melainkan sudah teruji dari perspektif pengguna langsung. Rata-rata kelayakan sebesar 97,56% pada akhirnya menegaskan adanya kesesuaian antara masalah yang diidentifikasi pada tahap awal (kesulitan menulis, minimnya media interaktif) dengan solusi yang ditawarkan produk (materi bertahap, latihan, dan ruang kolaborasi digital), sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini bukan hanya "layak" secara angka, melainkan juga tepat sasaran secara substansial terhadap kebutuhan pembelajaran menulis cerpen siswa kelas VIII.

SIMPULAN

Penelitian ini menyajikan bahwa pengembangan bahan ajar menulis karya fiksi berbantuan *Padlet* bagi siswa kelas VIII SMP berhasil dilaksanakan melalui lima tahap yang saling berkelanjutan, mulai dari analisis potensi dan masalah yang mengungkap tingginya kesulitan siswa dalam menemukan ide, dan mengembangkan alur cerita, pengumpulan data yang memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran interaktif, hingga perancangan produk berupa papan tulis digital yang memadukan materi, contoh, langkah menulis, latihan, dan refleksi diri dengan Padlet sebagai ruang kolaborasi menulis. Kelayakan produk yang diperoleh dari validasi ahli materi (98%), ahli desain (94,66%), dan guru Bahasa Indonesia (100%) dengan rata-rata 97,56% pada kategori sangat layak membuktikan bahwa produk ini bukan sekadar gagasan konseptual, melainkan solusi konkret yang telah teruji secara akademis maupun praktis di lapangan. Kebaruan penelitian ini, terletak pada kekhususannya sebagai pengembangan bahan ajar utuh berbasis prosedur *Research and Development* yang secara spesifik menyasar keterampilan

menulis karya fiksi, khususnya cerpen, dengan integrasi *Padlet*, suatu fokus yang belum dilakukan oleh penelitian-penelitian terdahulu yang cenderung berhenti pada pengujian pengaruh *Padlet* terhadap jenis teks lain seperti eksplanasi, fabel, atau rekon tanpa menghasilkan produk bahan ajar tervalidasi yang siap dipakai guru di kelas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjawab kesenjangan riset yang telah diidentifikasi pada bagian pendahuluan, tetapi juga memperluas cakupan penerapan *Padlet* dari sekadar media pendukung menjadi komponen integral dalam struktur bahan ajar yang sistematis.

Secara praktis, temuan ini memberikan kontribusi yang nyata bagi guru Bahasa Indonesia di MTsN 2 Medan serta lembaga pendidikan lain yang memiliki profil serupa, dengan menyediakan alternatif materi ajar digital yang dapat segera dipakai guna menanggulangi keterbatasan metode konvensional. Selain itu, sistem kolaboratif yang diusulkan memotivasi siswa untuk menulis lebih aktif, mereka dapat berbagi karya, membaca tulisan teman, dan menerima umpan balik secara langsung. Dari perspektif pengembangan teori, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya model penelitian dan pengembangan yang berpusat pada kebutuhan pengguna, khususnya dalam konteks pembelajaran menulis sastra. Penelitian ini juga membuka jalan bagi penelitian selanjutnya, misalnya uji coba lapangan yang lebih luas untuk mengevaluasi efektivitas produk ini secara kuantitatif, atau pengembangan versi yang sesuai dengan tingkat kelas yang berbeda dan bentuk karya fiksi lain seperti novel remaja dan narasi digital. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini menjadi sarana bagi penelitian-penelitian berikutnya yang tidak hanya meneliti dampak media pembelajaran digital, melainkan juga meneliti penyediaan produk pembelajaran yang praktis, teruji, dan responsif terhadap kebutuhan nyata siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Fitrie, A. L., Solihatin, E., & Kustandi, C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Pendekatan Collaborative Learning Menggunakan Padlet untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Jurnal Paedagogy, 10*(4), 1045–1054. https://doi.org/10.33394/jp.v10i4.9060

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). New York: Longman.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*

Approaches. Thousand Oaks: SAGE Publications.

Dalman. (2020). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.

Hayati, R., dkk. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar*. Serang: PT Sada Kurnia Pustaka.

Kaisya, S., Simaremare, J. A., & Saragih, R. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Padlet terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(10), 12285–12291. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.6020

Khairunnisa, S., & Hardinata, V. (2024). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Padlet pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendiidkan, 7*(4), 3464-3470. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.3791

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Nusantara, 2*(2), 180–187. https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.805

Marliana, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Teluk Keramat Kabupaten Sambas (*Skripsi*). IKIP PGRI Pontianak.

Moto, M. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education, 3*(1), 20–28. https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060

Nurgiyantoro, B. (2021). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society, 3*(3), 43–52. https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.454

Rahayu, B. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Ulasan Buku Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran STAD Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta. *Jurnal IDEGURU, 2*(4), 10–15.

Reka, A. (2024). Pembelajaran Kolaboratif Menulis Teks Rekon Berbantuan Media Padlet sebagai Sarana Latihan Siswa Kelas IX SMPM 1 Surabaya. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies, 3*(3), 41-51. https://doi.org/10.30651/jses.v3i3.24691

Safitri, R., & Ripai, A. (2023). Pemanfaatan Padlet sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8*(2), 123–131. https://doi.org/10.26418/ekha.v7i2.78617

Sudjana, N., & Ibrahim. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.