



Prosiding

Seminar Nasional Inovasi pendidikan dan Pembelajaran
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Inovasi pendidikan dan Pembelajaran di era digital untuk Pengalaman Belajar
Imersif"



Pemanfaatan Media Audio Visual Lumen5 Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen

Audian Putri Inayah¹(✉), Joko Setiyono², Masnuatul Hawa³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

audiantugas@gmail.com¹, joko_setiyono@ikippgribojonegoro.ac.id²,

masnuatul_hawa@ikippgribojonegoro.ac.id³

abstrak— Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik kelas VIII dalam menulis cerpen kreatif. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan tema, mengembangkan alur cerita, menyusun tokoh dan penokohan, serta menggunakan bahasa yang baik dan kreatif. Selain itu, motivasi dan minat peserta didik dalam kegiatan menulis juga masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen kreatif melalui implementasi media Lumen5 dengan menggunakan model Project Based Learning (PjBL). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Aspek penilaian meliputi kesesuaian tema, struktur dan alur cerita, tokoh dan penokohan, kreativitas dan gaya bahasa, serta penggunaan ejaan dan kerapian tulisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Lumen5 melalui model Project Based Learning mampu meningkatkan kemampuan menulis cerpen kreatif peserta didik. Pada tahap pratindakan, sebanyak 70% peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang terlihat dari meningkatnya keaktifan, kreativitas, dan kemampuan peserta didik dalam menyusun cerpen kreatif sesuai struktur yang benar. Penggunaan media Lumen5 membantu peserta didik memperoleh ide cerita, memahami struktur cerpen, serta meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, implementasi media Lumen5 melalui model Project Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen kreatif peserta didik kelas VIII.

Kata kunci— Implementasi, Lumen5, Project Based Learning, Menulis kreatif, Cerpen kreatif

Abstract— This research was motivated by the low ability of eighth-grade students in writing creative short stories. Students still experienced difficulties in determining themes, developing story plots, organizing characters and characterizations, and using proper and creative language. In addition, students' motivation and interest in writing activities were still relatively low. This study aimed to improve students' creative short story writing skills through the implementation of Lumen5 media using the Project Based Learning (PjBL) model. This study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The subjects of

this research were 30 eighth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation. The assessment aspects covered theme suitability, story structure and plot, characters and characterizations, creativity and language style, as well as spelling and writing neatness. The results of the study showed that the implementation of Lumen5 media through the Project Based Learning model was able to improve students' creative short story writing skills. In the pre-action stage, 70% of students scored below the Minimum Mastery Criteria (KKM). After the implementation of actions in Cycle I, students' abilities improved, as seen from the increase in students' activeness, creativity, and ability to compose creative short stories according to the correct structure. The use of Lumen5 media helped students generate story ideas, understand short story structures, and increase learning motivation. Therefore, the implementation of Lumen5 media through the Project Based Learning model proved effective in improving the creative short story writing skills of eighth-grade students.

Keywords— *Implementation, Lumen5, Project Based Learning, Creative writing, Creative short stories*

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas sering kali seorang guru menggunakan media untuk membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran, media yang biasa digunakan ialah media audio visual atau bisa disebut juga dengan video belajar. Dalam video belajar menampilkan suara dan gambar bergerak, hal ini sangat bermanfaat untuk kegiatan belajar karena peserta didik akan lebih fokus dan tertarik dalam memperhatikan materi yang dijelaskan. Menurut (Hasan, dkk 2021) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dipergunakan untuk menghubungkan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan tujuan merangsang para siswa agar termotivasi serta dapat mengikuti proses belajar dengan fokus dan menyenangkan. Pendapat lain menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi materi kepada orang yang tengah belajar dengan tujuan agar informasi tersampaikan dengan baik dan efektif (Pagarra, dkk 2022).

Pendapat lain juga menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan aspek penting didalam pendidikan, di era serba digital dimana banyak informasi yang dapat diakses dengan cepat. Maka dari itu guru juga perlu menggunakan media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan serta menarik (Syafei, 2025). Banyak media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar, suara, dan gambar serta suara atau bisa disebut dengan audio visual.

Media pembelajaran audio visual juga sudah banyak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Keunggulan dari media audio visual yaitu visual yang terpampang

secara nyata membuat siswa tidak cepat merasa bosan, dan juga pembelajaran menjadi lebih menarik fokus siswa (Maryam, dkk, 2020). Media audio visual banyak kita jumpai atau bahkan kita gunakan di kehidupan sehari-hari, baik digunakan dalam pekerjaan atau pembelajaran dikelas dan juga mandiri.

Media pembelajaran sendiri memiliki banyak macamnya salah satu media yang akan dibahas dalam penelitian ini merupakan Lumen5, Lumen5 sendiri dapat menampilkan gambar serta suara yang dapat merangsang dan fokus belajar siswa. Lumen5 merupakan AI dengan menggunakan kualitas tinggi yang cepat mengubah narasi menjadi video serta dapat ditambahkan musik (Ilmi dan Putri 2024). Hal ini dapat memudahkan penggunaannya dalam mengakses beberapa fitur yang dimiliki Lumen5. Lumen5 sendiri merupakan sebuah website AI yang dapat diakses dimana saja, sehingga para guru maupun siswa dapat mengaksesnya dengan mudah. Dengan memanfaatkan fitur Lumen5 yang dapat mengubah sebuah teks menjadi video bergambar ini dapat digunakan dalam kegiatan menulis, seperti menulis sebuah iklan dan juga cerita pendek.

Menulis merupakan keterampilan yang perlu dikuasai dalam menulis. Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang menuangkan ide pikiran kedalam tulisan serta dapat juga digunakan sebagai komunikasi (Bukhari, 2010 dalam Rinawati 2020). Hawa, M (2020) juga berpendapat serupa bahwa menulis merupakan perilaku dasar manusia dalam berbahasa dan dilakukan secara kreatif. Keterampilan menulis merupakan salah satu bentuk dalam membuat karya sastra.

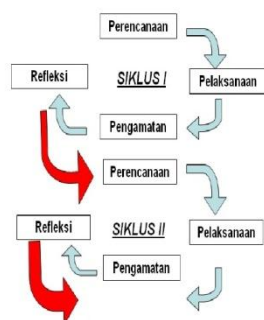
Keterampilan menulis dapat dikatakan karya sastra apabila didalam tulisan tersebut memiliki pola yang saling berkaitan. (Joko setiyono, 2015) mengemukakan pendapat bahwa karya sastra ialah sebuah alur cerita yang pola pengembangannya terbentuk karena hubungan sebab akibat. Karya sastra sendiri memiliki banyak macam salah satunya ialah menulis cerpen. Cerpen merupakan cerita non fiksi yang dikarang sendiri dengan memenuhi unsur intrinsik serta memiliki nama penulis yang tercantum.

Menurut (Rohman, 2020) cerpen merupakan bentuk karya sastra yang imajinatif yang berisikan deretan cerita berdasarkan kisah nyata atau rekaan lalu disatukan berdasarkan pertimbangan tertentu. Menulis cerpen bisa ditulis dalam

media cetak maupun media digital. Dalam media cetak cerpen dapat ditulis dalam buku sedangkan dalam media digital bisa ditulis di Lumen5 sebagai salah satu fasilitator yang dapat dimanfaatkan untuk menulis cerpen. Lumen5 menyajikan audio visual yang nyata sehingga cerpen yang ditulis bisa menjadi lebih menarik serta mendapatkan suasana cerita yang lebih dalam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menurut (Ramadhan, 2021) dapat diartikan secara ilmiah yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil atau data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan Kegiatan evaluasi guru mencakup analisis daya serap siswa, peninjauan kurikulum dan strategi instruksional, serta penilaian terhadap hasil belajar maupun perkembangan akademik di lingkungan sekolah (Utomo, dkk, 2024). Peneliti menggunakan model PTK Jhon Eliot (2011) dimana langkah demi langkah penelitian disusun secara rinci dan detail dimulai dari menemukan sumber masalah, lalu diaplikasikan, dipantau, dan selanjutnya di evaluasi tindakan berikutnya.



Gambar 1: Model PTK Jhon Elliot

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus utama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah mendongkrak kualitas hasil (output quality) yang diproduksi oleh siswa. Kualitas hasil dalam ranah pembelajaran menulis cerpen tidak hanya ditinjau dari aspek kuantitatif berupa angka atau skor perolehan saja, melainkan juga dari aspek kualitatif yang menyangkut kedalaman, estetika, dan otentisitas karya sastra yang diciptakan.

Berdasarkan data yang dihimpun dari tahap pratindakan hingga Siklus II, terjadi lompatan mutu hasil belajar yang sangat signifikan berkat intervensi model Project Based Learning (PjBL) berbantuan platform digital berbasis kecerdasan buatan, Lumen5.

1. Analisis Kuantitatif: Eskalasi Nilai Produk dan Pembalikan Tren Ketuntasan

Kualitas hasil akhir siswa secara matematis menunjukkan grafik pertumbuhan yang linear dan stabil. Keberhasilan produk akhir ini dapat divalidasi melalui tiga fase pengujian berikut:

- a) Rendahnya Mutu Produk Awal (Pratindakan): Sebelum diberikan tindakan, produk cerpen yang dihasilkan siswa berada pada kategori sangat kurang dengan nilai rata-rata kelas hanya 58. Dari total 30 siswa, sebanyak 70% (21 siswa) mengumpulkan karya dengan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75). Hal ini menjadi bukti empiris bahwa metode konvensional gagal menstimulus siswa untuk menghasilkan karya yang berkualitas.
- b) Fase Transisi dan Adaptasi (Siklus I): Setelah stimulan audio-visual Lumen5 mulai diintegrasikan, mutu produk akhir siswa bergerak positif. Nilai rata-rata kelas merangkak naik ke angka 66. Meskipun angka ketidaktuntasan masih mendominasi sebesar 63% (19 siswa), jumlah siswa yang mampu menembus rentang nilai tinggi (76–100) meningkat menjadi 36% (11 siswa). Produk pada siklus ini menjadi fondasi awal perbaikan draf cerpen siswa.
- c) Pencapaian Mutu Standar Tinggi (Siklus II): Pada siklus akhir, terjadi perbaikan strategi instruksional yang berfokus pada pendalaman konflik dan perbaikan mekanik penulisan. Dampaknya, kualitas produk akhir siswa melonjak tajam dengan nilai rata-rata kelas mencapai 78. Terjadi pembalikan data ketuntasan yang luar biasa: 66% (20 siswa) berhasil meraih nilai tinggi pada rentang 76–100. Sebaliknya, angka siswa yang tidak tuntas terpankaskan secara masif dari yang semula 70% pada pratindakan, menyusut hingga hanya tersisa 33% (10 siswa) pada penutupan Siklus II.

2. Analisis Kualitatif: Rekonstruksi Ragam Aspek Mutu Karya Sastra

Peningkatan kualitas hasil secara substantif dapat dibedah melalui lima indikator penilaian produk cerpen kreatif siswa:

a) Penguatan Konsistensi dan Kesesuaian Tema

Pada kondisi awal, produk tulisan siswa dicirikan oleh adanya inkonsistensi narasi, di mana cerita yang dibangun sering kali melenceng dan keluar dari gagasan pokok yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan siswa mengalami kebingungan dalam mengorelasikan ide utama dengan draf isi cerita. Setelah memanfaatkan Lumen5, kualitas hasil karya siswa pada Siklus II menunjukkan koherensi yang matang. Siswa mampu mengunci benang merah cerita dari awal hingga akhir, sehingga menghasilkan jalinan cerita yang fokus, terarah, dan tidak membingungkan pembaca.

b) Kekokohan dan Kematangan Struktur Cerita

Kualitas hasil pada draf awal siswa umumnya sangat memprihatinkan, cerpen dibuat terlalu singkat, kurang berkembang, dan hanya selesai pada tahap pengenalan tanpa memuat konflik atau penyelesaian yang jelas. Melalui stimulasi visual Lumen5 yang menyajikan contoh konkret secara runtut, produk akhir siswa pada Siklus II mengalami transformasi struktural yang kokoh. Karya sastra yang mereka kumpulkan telah memenuhi anatomi teks cerpen yang ideal dan proporsional, mencakup tahapan orientasi, komplikasi yang dramatis, evaluasi, resolusi, hingga koda (pesan moral).

c) Karakterisasi dan Kedalaman Penokohan

Menghidupkan emosi tokoh merupakan kelemahan mencolok pada produk pratindakan siswa, di mana watak tokoh tidak tergambar secara mendalam dan konflik antar-tokoh gagal dikembangkan. Mutu hasil tulisan ini berhasil diperbaiki setelah siswa menyimak visualisasi hidup dari cerpen "Jam Pasir Pukul Dua" pada media Lumen5. Pada produk akhir Siklus II, karakterisasi tokoh menjadi jauh lebih realistis dan multidimensional. Siswa sukses mengeksplisitkan watak, dialog emosional, dan dinamika hubungan

antar-tokoh yang mampu membangun kedekatan psikologis dengan pembaca.

d) Estetika dan Kekayaan Gaya Bahasa

Sebelumnya, produk akhir siswa dipenuhi oleh diksi yang monoton, sangat sederhana, dan terjadi pengulangan kata yang berulang-ulang dalam satu paragraf sehingga membingungkan pembaca. Melalui internalisasi variasi kosakata yang ditayangkan lewat media audio-visual, kualitas produk akhir siswa menjadi kaya akan estetika sastra. Tulisan siswa pada Siklus II merepresentasikan kemahiran dalam memadukan majas, memilih kosakata yang variatif, serta merangkai kalimat imajinatif yang memperindah tekstur narasi cerpen. e. Akurasi Mekanik dan Kerapian Ejaan Hasil karya siswa pada tahap pratindakan didominasi oleh kekacauan linguistik, seperti kesalahan fatal pada penempatan tanda baca, penggunaan huruf kapital, serta pencampuran bahasa Indonesia baku dengan bahasa sehari-hari. Kualitas produk akhir dari segi teknis ini mengalami perbaikan total pada Siklus II. Dengan meneladani pemodelan teks teks yang presisi pada video Lumen5, produk akhir siswa terbukti jauh lebih rapi, bersih dari kesalahan mekanik, serta patuh terhadap kaidah tata bahasa baku berdasarkan KBBI dan PUEBI.

Kesimpulan Teoritis Pembahasan

Secara teoretis, keberhasilan peningkatan kualitas hasil ini membuktikan bahwa integrasi teknologi audio-visual berbasis AI (Lumen5) yang dikombinasikan dengan metode PjBL bertindak sebagai stimulator kognitif yang efektif. Media ini berhasil menghancurkan hambatan kreatif dan memicu gairah imajinasi siswa. Ketika proses instruksional berjalan secara efektif, hal tersebut secara otomatis berbanding lurus dengan peningkatan standar mutu produk yang dihasilkan. Hasil akhirnya bukan sekadar pemenuhan target kelulusan administratif sekolah, melainkan lahirnya generasi pembelajar yang mampu memproduksi karya sastra yang bernilai tinggi, estetis, terstruktur, dan akurat secara kebahasaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa peranan teknologi audio-visual berbasis kecerdasan buatan (AI) melalui platform Lumen5 yang dipadukan dengan model Project Based Learning (PjBL) terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kualitas hasil karya cerpen kreatif siswa. Keberhasilan tindakan ini ditunjukkan oleh eskalasi nilai secara kuantitatif yang bergerak linear dan stabil, di mana nilai rata-rata kelas melonjak tajam dari angka 58 pada tahap pratindakan, meningkat menjadi 66 pada Siklus I, hingga mencapai puncaknya di angka 78 pada akhir Siklus II. Lompatan angka ini sekaligus membawa pembalikan ketuntasan belajar yang sangat masif, di mana angka siswa yang tidak tuntas terpangkas drastis dari yang semula mendominasi sebesar 70% pada tahap pratindakan, menyusut hingga hanya tersisa 33% pada penutupan Siklus II.

Peningkatan kualitas hasil tersebut juga tecermin secara substantif dari rekonstruksi ragam aspek mutu karya sastra yang diproduksi oleh siswa. Melalui stimulasi visual dari media Lumen5, siswa kini mampu mengunci benang merah cerita dari awal hingga akhir sehingga menghasilkan jalinan narasi yang konsisten dan sesuai dengan tema. Selain itu, draf cerpen siswa mengalami transformasi struktural yang kokoh dan proporsional mulai dari orientasi hingga koda, memiliki kedalaman karakterisasi tokoh yang lebih realistis dan multidimensional, serta kaya akan estetika gaya bahasa berkat pilihan diksi yang variatif. Dari segi teknis penulisan, kesalahan mekanik pun berhasil diperbaiki sehingga produk akhir cerpen siswa terbukti jauh lebih rapi dan patuh terhadap kaidah tata bahasa baku berdasarkan KBBI dan PUEBI.

Secara teoretis, keberhasilan ini membuktikan bahwa pemanfaatan website AI Lumen5 yang dikombinasikan dengan metode PjBL bertindak sebagai stimulator kognitif yang sangat efektif. Kehadiran media audio-visual yang dinamis ini sukses menghancurkan hambatan kreatif dan memicu gairah imajinasi peserta didik selama

proses menulis. Pada akhirnya, ketika proses instruksional di dalam kelas berjalan secara efektif, hal tersebut secara otomatis berbanding lurus dengan peningkatan standar mutu produk yang dihasilkan, sehingga mampu melahirkan generasi pembelajar yang cakap memproduksi karya sastra yang bernilai tinggi, estetis, terstruktur, dan akurat secara kebahasaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya sampaikan kepada: 1) Joko Setiyono, M.Pd. dan 2) Dr. Masnuatul Hawa, M.Pd., selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan artikel ini, 3) Teman satu kelas yang sudah mendukung saya dalam proses penyelesaian artikel penelitian ini.

REFERENSI

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>
- Hawa, M. (2020). Efektivitas metode nature learning dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas VII SMP Maulana Malik Ibrahim Bojonegoro tahun ajaran 2019/2020. In *Seminar Nasional Pendidikan*. LPPM IKIP PGRI Bojonegoro. <https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/1864/1/8.%20EFEKTIVITAS%20METODE%20NATURE%20LEARNING%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20MENULIS%20PUISI%20SISWA%20KELAS%20VII%20SMP%20MAULANA%20MALIK%20IBRAHIM%20BOJONEGORO%20TAHUN%20AJARAN%202019-2020-compressed.pdf>
- Ilmi, S. K., & Putri, S. F. (2024). Pemanfaatan teknologi artificial intelligence dalam pembelajaran materi NPWP menggunakan media Lumen5. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(1).
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-50. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6081>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/25438>

Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.

Rinawati, A. (2020). *Analisis hubungan keterampilan membaca dengan keterampilan menulis siswa sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya). <https://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/8621/1/Artikel%20AgustinRinawati.pdf>

Rohman, S. (2020). *Pembelajaran cerpen*. Bumi Aksara.

Setiyono, J. (2015). Kajian feminisme dalam cerpen Lelaki Ke-1000 di Ranjangku karya Emha Ainun Nadjib. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/10.30734/jpe.v2i1.14>

Syafei, I. (2025). *Media pembelajaran*. Penerbit Widina.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. https://www.academia.edu/download/117172445/Metode_Penelitian_Tindakan_Kelas_PTK_Panduan_Praktis_untuk_Guru_dan_Mahasiswa_di_Institusi_Pendidikan.pdf