



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Penerapan Media Belajar Digital *Story Jumper* terhadap Kreativitas Menulis Antologi Puisi Siswa SMA Santun Pontianak

Muhammad Zikri Wiguna¹⁾, Yuyun Safitri²⁾

1), 2) Universitas PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia

¹⁾Email: muhammadzikriwiguna@upgripnk.ac.id

²⁾Email: safitriikip@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Media Digital Story Jumper dalam proses penulisan antologi puisi oleh siswa SMA Santun di Kota Pontianak. Bentuk Penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah Siswa kelas XII IIS SMA Santun Pontianak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik questioner/angket, dan dokumentasi, dengan alat pengumpul data berupa angket, dan dokumentasi. Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis isi. Berdasarkan hasil analisis data angket/questioner siswa kelas XII IIS SMA Santun Pontianak penerapan media pembelajaran digital *Story Jumper* dikategorikan “Baik”. Penerapan Media Digital *Story Jumper* oleh siswa SMA Santun Memudahkan dalam pembuatan puisi, dapat dilihat dari hasil angket siswa merasa media *Story Jumper* memiliki fitur-fitur yang bervariasi dalam membuat puisi jadi lebih menarik, beberapa diantaranya yang membuat siswa senang menggunakan aplikasi ini *Story Jumper* memiliki fitur gambar, latar belakang dan suara, sehingga puisi yang mereka buat terasa hidup. Walaupun siswa baru pertama kali menggunakannya, tetapi siswa merasa media *Story Jumper* mudah untuk mengaplikasikannya. Dari hasil angket diyakini bahwa membuat puisi dengan media digital *Story Jumper* dapat membuat siswa lebih kreatif. Selanjutnya media pembelajaran digital *Story Jumper* dapat diterapkan pada mata Pelajaran Menulis, berbicara, membaca dan menyimak.

Kata kunci: Media Digital; *Story Jumper*; Kreatifitas Menulis; Antologi Puisi

I. PENDAHULUAN

Keterampilan membaca dan menulis adalah salah satu keterampilan yang ingin diperoleh siswa dengan mempelajari Indonesia sebagai bagian dari kurikulum independen mereka. Keterampilan melek huruf ini termasuk bahasa, sastra, kemampuan kritis, kreatif dan imajinatif (BSKAP, 2022). Kemampuan mendasar ini penting untuk mempersiapkan siswa untuk kemajuan cepat dalam teknologi digital. Diharapkan, tujuan ini dapat tercapai dengan optimal melalui digitalisasi dalam proses pembelajaran, yang merupakan salah satu karakteristik dari Pembelajaran Kurikulum Mandiri. Perubahan dalam kurikulum ini diharapkan mampu menghasilkan siswa yang berkualitas dan berkarakter (Alatas et al., 2023). Dengan demikian, siswa yang mempelajari bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan wawasan, literasi, dan kemampuan berpikir yang mendukung kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara efektif melalui berbagai media.

Keterampilan membaca dan menulis yang diajarkan kepada siswa dalam bahasa Indonesia dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kompetensi

berbahasa, yang mencakup keterampilan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Keterampilan ini, terutama keterampilan menulis yang berkontribusi pada kejuaraan bahasa, memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan siswa (Arviyana, Syahrul dan Tessyalina, 2017). Keterampilan linguistik ini juga terkait erat dengan keterampilan sastra dan keterampilan berpikir.

Salah satu keterampilan pemikiran sastra dan kreativitas yang saya pelajari ketika belajar orang Indonesia adalah menulis puisi. Proses pembelajaran ini membutuhkan keterampilan bahasa yang produktif, terutama saat menulis dan memahami literatur puisi. Untuk menulis kemampuan untuk menulis puisi, siswa harus berlatih meningkatkan kreativitas mereka sebagai bagian dari proses pemikiran kreatif mereka. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara tertulis. Ini membutuhkan beberapa langkah untuk membuat karya yang inklusif dan inklusif (Nafiah, 2018).

Karya sastra dalam bentuk puisi memiliki ciri khas bahasa yang estetis sebagai sarana ekspresi individu. Waluyo (2008) menyatakan bahwa puisi terdiri dari dua unsur, yaitu

fisik dan batin. Unsur fisik mencakup diksi, imaji, majas, serta elemen versifikasi seperti rima dan ritma, tipografi, dan alat retorika. Sementara itu, unsur batin meliputi tema, nada, emosi, dan pesan yang ingin disampaikan. Proses penulisan puisi merupakan bentuk berpikir kreatif, karena puisi memiliki keunikan dalam keindahan bahasanya yang membedakannya dari karya sastra lainnya. Hal ini seringkali membuat banyak siswa merasa bahwa menulis puisi adalah kegiatan yang sulit dan hanya dapat dilakukan oleh mereka yang memiliki bakat. Namun, penting untuk dicatat bahwa menulis secara kreatif, termasuk puisi, tidak semata-mata bergantung pada bakat, melainkan juga dapat dilatih secara teratur (Nursalim & Naqiyah, 2020).

Pembelajaran menulis memerlukan perhatian dan bimbingan yang intensif dari guru, sehingga mereka dapat membantu siswa mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi. Proses pembelajaran menulis puisi mencakup pengembangan kepekaan dan emosi siswa, yang kemudian dapat dituangkan dalam bentuk karya tulis (Prayitno, 2013). Menulis puisi adalah suatu bentuk seni yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka dalam bentuk tulisan, serta merupakan bagian dari ekspresi bahasa imajinatif yang memiliki ritme yang indah (Azizah, 2015). Oleh karena itu, penting untuk menyediakan materi yang memadai agar siswa memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengekspresikan gagasan puisi mereka (Mursini, 2002).

Proses belajar menulis puisi di kelas biasanya dimulai dengan pemilihan topik. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam menentukan topik, yang dapat menghambat mereka untuk melanjutkan penulisan puisi. Dalam situasi ini, peran pendidik sangat penting untuk membantu siswa mengekspresikan apa yang mereka inginkan, alami, dan rasakan, serta membimbing mereka agar tulisan mereka sesuai dengan karakteristik puisi.

Ketika pendidik memberikan pembelajaran untuk menulis puisi, berbagai media pembelajaran dapat digunakan yang cocok untuk kebutuhan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media belajar dapat secara optimal dan efektif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Ulfah, 2017). Pada titik ini, para pendidik memiliki akses digital ke berbagai media pembelajaran yang tersedia tanpa pengembangan independen. Pendidik dapat menggunakan berbagai platform pendidikan dan konten di YouTube atau media sosial untuk membuat ide lebih mudah diatur dalam bentuk puisi. Pendidik juga dapat merencanakan penggunaan media mereka dalam beberapa langkah. Ini berarti bahwa Anda juga dapat menyiapkan layanan pembelajaran, menyiapkan bahan pembelajaran, dan menentukan teknik dan peralatan evaluasi (Ulfah, 2017).

Beberapa peneliti sebelumnya telah mengkaji topik keterampilan menulis puisi seperti Tarmizi (2013) menyelidiki peningkatan keterampilan menulis puisi di Kelas VIII D dari SMP Negeri 19 Kota Bengkulu menggunakan teknik pemodelan. Studi ini menyimpulkan bahwa teknik pemodelan secara efektif meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis puisi sehingga mereka dapat menggantikan metode pengajaran lainnya. Studi serupa juga dilakukan oleh Martha dan Krisnawati (2021). Hasilnya menunjukkan bahwa

strategi yang tidak pantas untuk menulis puisi mengarah pada keterampilan menulis siswa. Selain itu, Pattiapon, Shelok, dan Tableessy (2020) dari SMP Negeri 8 Ambon mempelajari studi puisi Kelas VIII. Mereka menemukan bahwa kemampuan siswa masih tidak memadai ketika menulis puisi karena mereka memiliki pemahaman yang buruk tentang puisi. Temuan ini konsisten dengan pengamatan para peneliti bahwa tetap sulit bagi siswa untuk membuat karya sastra dalam bentuk puisi.

Para peneliti ini menerapkan strategi pembelajaran kreatif dengan harapan meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa lingkungan belajar digital tidak secara optimal digunakan untuk meningkatkan keterampilan puisi siswa. Keterampilan puisi diajarkan dalam kurikulum 2013, tetapi kurikulum independen tidak digunakan untuk belajar. Kurikulum Mandiri diharapkan berkomunikasi dan mendiskusikan berbagai genre teks yang terkait dengan berbagai media, termasuk media digital. Ini adalah fokus dari penelitian ini.

Pendidik berusaha mengatasi tantangan siswa dengan berinovasi penggunaan media pembelajaran digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna saat menulis puisi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga mendukung implementasi kurikulum independen yang berfokus pada digitalisasi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi saat ini mengharuskan guru untuk lebih profesional dalam mengajar, supaya siswa bisa dengan mudah memahami materi yang disampaikan, termasuk nilai-nilai yang ada di dalamnya. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi modern dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran, yang sering disebut multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena membantu guru dalam merancang dan menyampaikan konsep serta pengetahuan dengan lebih mudah, sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa. Namun, saat menggunakan teknologi, kita juga harus tetap memperhatikan nilai-nilai budaya yang ada di masyarakat atau daerah kita. Kekayaan budaya sangat berharga dan sayang jika diabaikan. Jadi, kemajuan teknologi seharusnya tidak menghapus budaya yang ada, melainkan menjadi alat yang mempermudah kita dalam mentransfer nilai-nilai budaya tersebut.

Amanah dari Permendikbud No. 67 tahun 2013 mengenai kerangka dasar kurikulum 2013 menyatakan bahwa: Pertama, pendidikan harus berlandaskan pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa sekarang dan di masa depan. Kedua, siswa adalah penerus budaya bangsa yang kreatif. (Kemendikbud, 2013:4-5). Dari filosofi ini, kita diingatkan bahwa pendidikan harus berakar pada budaya bangsa agar bisa menciptakan kehidupan yang lebih baik, baik untuk saat ini maupun di masa yang akan datang.

Dengan begitu, generasi muda kita diharapkan bisa menjadi individu yang mewarisi budaya bangsa dan peduli terhadap isu-isu yang dihadapi masyarakat dan bangsa, baik sekarang maupun di masa depan. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita bisa memberikan pendidikan yang mengedepankan kearifan lokal di setiap jenjang pendidikan.

Ini penting agar budaya kita bisa diwariskan dan tetap relevan dengan perkembangan siswa. Sesuai dengan yang diungkapkan dalam Permendikbud No. 67 tahun 2013, proses pendidikan seharusnya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri mereka, sehingga mereka bisa berpikir secara rasional dan mencapai prestasi akademik yang baik. Hal ini dilakukan dengan memberikan makna pada apa yang mereka lihat, dengar, baca, dan pelajari dari warisan budaya, sesuai dengan perspektif budaya mereka dan tingkat kematangan psikologis serta fisik masing-masing siswa. (Kemendikbud, 2013: 5).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia yang mengajar kelas SMA Santun Untan Pontianak, keterampilan menulis puisi yang dimiliki siswa masih rendah. Hal ini bisa didapat dari pernyataan guru Bahasa Indonesia yang mengajar. Berkaitan dengan pengajaran sastra, kemampuan siswa SMA Santun Untan Pontianak untuk bersastra masih termasuk dalam kategori yang rendah. Ini dapat diketahui dari kurang mampunya siswa dalam mengungkapkan apa yang didapatkan dari pengajaran bersastra. Hal ini terjadi bukan karena siswa tidak menyukai sastra khususnya puisi, akan tetapi siswa merasa belum mampu menulis puisi yang diajarkan. Apalagi siswa sama sekali belum mengetahui bahkan belum pernah mendapatkan pembelajaran menulis puisi melalui aplikasi digital, ini dapat menjadi pengalaman dan pengetahuan baru bagi siswa SMA Santun Untan Pontianak dalam menulis Puisi. Harapan dengan pembelajaran menulis puisi dengan aplikasi digital memberikan pengalaman yang menyenangkan dan siswa juga akan terampil menggunakan literasi digital.

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti merasa perlu untuk memberikan wawasan baru tentang pentingnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menulis puisi. Salah satu media yang bisa digunakan adalah Story Jumper (SJ) yang berbasis kearifan lokal. Pembelajaran menggunakan SJ yang mengangkat kearifan lokal ini sangat efektif dalam dunia pendidikan, karena umumnya media ini disukai banyak orang. Media ini memiliki daya tarik yang luar biasa untuk menarik perhatian pendengar dan membantu mereka mengingat berbagai peristiwa dalam cerita, terutama yang berasal dari daerah setempat. Cerita tidak hanya disampaikan secara lisan, tetapi juga melalui gambar dan musik, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menyampaikan pelajaran, nasihat, dan pesan yang terkandung di dalamnya. Seperti yang diungkapkan oleh Khairani dalam (Latif, 2012:52), cerita atau kisah adalah salah satu cara berbahasa yang efektif untuk menyampaikan pesan.

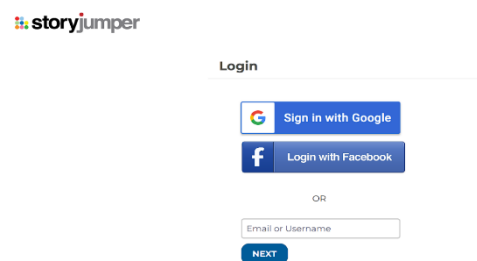
Penyampaian materi mengenai kesantunan berbahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, melalui media pembelajaran SJ yang berlandaskan kearifan lokal terbukti menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media ini memudahkan siswa dalam memahami materi, karena pesan-pesan positif yang diambil dari kearifan lokal setempat menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan minat siswa sekolah dasar, yang cenderung menyukai dongeng dan cerita. Hal ini mendorong siswa untuk lebih termotivasi, antusias, dan

aktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, media SJ berbasis kearifan lokal sangat efektif dalam meningkatkan kesantunan berbahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan. Kesantunan berbahasa itu sendiri merupakan aspek penting dalam komunikasi, yang mencerminkan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan baik, sesuai dengan norma yang ada, tanpa terkesan memaksa atau angkuh, sehingga menciptakan kenyamanan dalam berkomunikasi (Robin Lakoff dalam Chaer, 2010: 46).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran menulis puisi, sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, serta untuk mengevaluasi keterampilan menulis puisi peserta didik sebagai hasil belajar. Penelitian ini penting untuk mengukur capaian pembelajaran siswa dalam mengekspresikan gagasan dan perasaan mereka melalui puisi. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis puisi dengan memanfaatkan media pembelajaran digital.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan bentuk kualitatif, karena penelitian ini memberikan gambaran tentang hasil analisis angket respon dari siswa kelas XII IIS SMA Santun Pontianak, pada penggunaan media belajar digital *Story Jumper* dalam Menulis Puisi.



Adapun hasil dari analisis data dijabarkan terkait temuan-temuan penelitian Penggunaan media belajar *Story Jumper* terhadap menulis antologi puisi pada siswa SMA Santun Pontianak. Dari hasil penyebaran angket kepada 26 responden yaitu Siswa kelas XII IIS SMA Santun Pontianak, maka hasil yang dirangkum dari 4 pertanyaan yaitu 1. Pengetahuan siswa akan puisi., 2. Pengetahuan siswa akan media aplikasi *Story Jumper*., 3. Pengalaman menggunakan aplikasi *Story Jumper*., dan 4. Kelebihan dan kekurangan media aplikasi *Story Jumper* dalam menulis puisi.

Dari 4 pertanyaan utama tersebut masing masing pertanyaan memiliki sub pertanyaan, untuk pertanyaan pertama memiliki 12 pertanyaan bersifat pilihan ganda, untuk pertanyaan kedua memiliki 10 pertanyaan bersifat pilihan ganda, untuk pertanyaan ketiga dan keempat bersifat essay. Hasil rekapitulasi angket penggunaan media pembelajaran *Story Jumper* terhadap penulisan puisi siswa SMA Santun Pontianak sebagai berikut: Angket pertanyaan pertama siswa

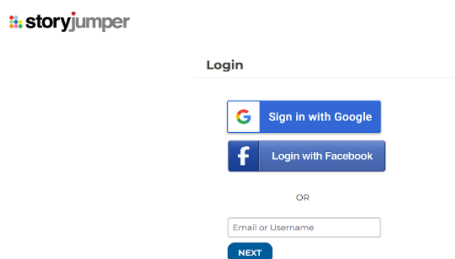
menunjukkan pengetahuannya akan puisi sebesar 90,3%, siswa paham akan apa itu puisi seperti apa puisi itu. sedangkan untuk pertanyaan kedua terkait penggunaan akan media belajar aplikasi *Story Jumper* dalam menulis puisi sebesar 78,3%, sebagian siswa sudah paham dalam penggunaan aplikasi *Story Jumper* dikarenakan aplikasi ini berbasis jaringan sehingga siswa yang sudah terbiasa menggunakan gawai pintar tidak begitu sulit untuk mengakses dan menggunakan aplikasi ini. Sedangkan sebagian lagi sebesar 21,7% siswa masih kesusahan untuk merangkai kata kata puisi, penyebabnya karena siswa sulit untuk memulai dan menemukan diksi yang estetis.

Hasil dari pertanyaan ketiga yang berupa essay terkait pengalaman dalam penggunaan aplikasi *Story Jumper* untuk menulis puisi yang kreatif sebesar 81,7% siswa senang menggunakannya. Alasan siswa senang karena fitur-fitur pada aplikasi *Story Jumper* beragam dan kaya, karena berbasis jaringan maka template, latar belakang, figur dan audio untuk membuat puisi mereka lebih menarik dapat mudah untuk digunakan. Hasil dari pertanyaan keempat yang berupa essay terkait kelebihan dan kekurangan aplikasi *Story Jumper* dalam menulis puisi adalah 87,8% untuk kelebihan aplikasinya dan sisanya 12,2% untuk kekurangan aplikasinya. Kekurangan aplikasi disebabkan karena berbasis jaringan, jika jaringan tidak stabil maka aplikasi *Story Jumper* tidak dapat digunakan dan harus menggunakan perangkat keras seperti gawai pintar dan laptop.

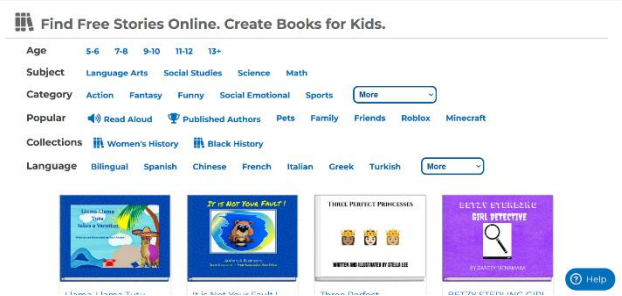
Sistematika penerapan media digital *Story Jumper* pada siswa SMA Santun Pontianak sebagai berikut:



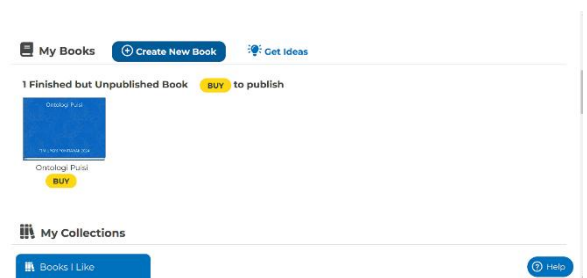
Gambar 1. Siswa mengakses *Story Jumper* pada laman <https://www.storyjumper.com/>



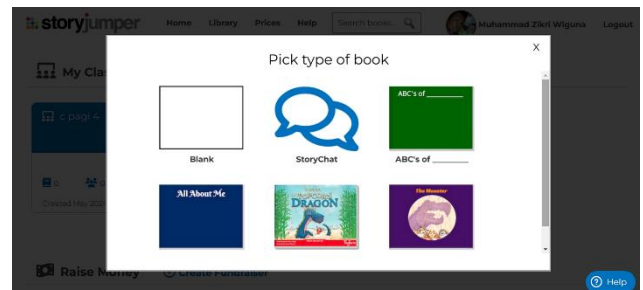
Gambar 2. Siswa log in atau masuk menggunakan email masing-masing



Gambar 3. Setelah masuk siswa dapat memilih macam-macam tema yang terdapat pada *Story Jumper*



Gambar 4. Setelah memilih fitur mereka mengakses *Create New Book* atau membuat buku baru



Gambar 5. Saat Membuat buku baru siswa dapat memilih buku apa yang akan dibuat



Gambar 6. Setelah memilih buku yang ingin dibuat siswa bebas berkreasi dalam membuat puisi

Hasil dari penerapan media digital *Story Jumper* pada siswa SMA Santun Pontianak terlihat dari karya puisi yang siswa buat, terlihat siswa senang dari hasil puisinya dan mereka mengatakan ternyata membuat puisi lebih mudah dan menyenangkan dengan media digital *Story Jumper*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini akan dibahas bagaimana hasil penerapan media digital *Story Jumper* pada siswa SMA Santun Pontianak dilihat dari hasil angket. Angket pertama bertanya mengenai pengalaman menulis puisi menggunakan media digital *Story Jumper*.

1. Tuliskan secara nyata bagaimana pengalaman kamu menulis puisi menggunakan aplikasi *Story Jumper*!
26 tanggapan

ID	Nama	Respons
1	Zuay	Seru
2	Zahra	Tidak tahu
3	Fazri atha murdiansyah	sangat baik
4	Fajrul ilhami	bagus dan cocok untuk menulis puisi
5	Nur muhammad nur	Sangat baik
6	M Risky Andin	Belum dicoba
7	Darly	Saya merasa menuangkan isi pikiran ke dalam sebuah puisi dan membuat menjadi senang saat teman bisa mendengarnya
8	Risma purwaningsih	Saya tidak tahu
9	Qheyla Octa Fitria	penggunaan sangat lebih mudah
10	Nadya Keysa	mudah

ID	Nama	Respons
11	Melania	Kurang tahu
12	Rabsya Ludfi	Seru
13	tasya	seru dan senang
14	Fahri zibran	Sangat baik
15	Syf Sakillah Salsabillah	Saya tidak tahu
16	Syf Sakillah Salsabillah	Saya tidak tahu
17	Roro meisya	Sangat bagus
18	Yosefa Ovi Nurani	Belum berpengalaman tapi saya tahu
19	Khairil anwar	Blm
20	Nursepti ramadani	kurang tau
21	Kristina Laura Poppy	Seru dan menyenangkan
22	Ruli hidayah putra	menyenangkan
23	Wulan Ramadhani	Belum pernah mencoba.
24	Lutfi Saputra	kurang menyenangkan
25	Dina Wardani Septesa	bagus
26	Muhammad Tri Nugroho	Dengan adanya input background, input sound, dan gambar. membuat pembuatan puisi menjadi lebih mudah

Dari pertanyaan yang pertama mengenai pengalaman nyata penggunaan *Story Jumper*, diketahui bahwa siswa banyak yang masih belum mengetahui tentang media *Story Jumper*, tetapi walaupun baru pertama kali menggunakan *Story Jumper* dominan respon siswa mengatakan mudah dalam penggunaannya, seru dan menyenangkan, dengan adanya fitur suara dan gambar siswa merasa puisi yang dibuat dari isi pikirannya dapat didengar dengan teman sangat menyenangkan.

2. Tuliskan Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Story Jumper* dalam Penulisan Puisi
26 tanggapan

ID	Nama	Respons
1	Zuay	Jaringan
2	Zahra	Tidak tahu
3	Fazri atha murdiansyah	kelebihannya bisa mengerjakan dengan sangat cepat dan akurat dan juga bagus kekurangannya hanya bisa bahasa inggris
4	Fajrul ilhami	kelebihannya bagus untuk menulis puisi dan kekurangannya kurangnya fitur yang luas
5	Nur muhammad nur	Bisa mengerjakan sangat cepat
6	M Risky Andin	Belum dicoba
7	Darly	Kelebihan. Banyak fitur yang sangat membantu saat membuat puisi Kekurangan. Terkadang saat recording voice terkadang pecah dan membutuhkan mic untuk menetralkan suara
8	Risma purwaningsih	Saya tidak tahu

ID	Nama	Respons
9	Qheyla Octa Fitria	tdak ada
10	Nadya Keysa	gampang dipahami
11	Melania	Sama
12	Rabsya Ludfi	sangat mudah dan tidak ada kekurangan
13	tasya	kelebihan: sangat bagus tidak ada kekurangan
14	Fahri zibrán	Bisah mengerjakan sangat cepat
15	Syf Sakillah Salsabillah	Saya tidak tahu
16	Syf Sakillah Salsabillah	Saya tidak tahu
17	Roro meisya	Tidak ada kekurangan
18	Yosefa Ovi Nurani	Kelebihannya mudah dan dapat mempercantik puisi
19	Khairil anwar	Tdk
20	Nursepti ramadani	tidak tau kena blm orng menggunakan aplikasinya
21	Kristina Laura Poppy	Mempermudah membuat puisi Not support andro device and need a network
22	Ruli hidayah putra	nd ada
23	Wulan Ramadhani	Kelebihannya, mudah dan canggih. Kekurangannya, saya belum pernah mencoba.
24	Lutfi Saputra	lumayan bagus sedikit kekurangan
25	Dina Wardani Septesa	kelebihan dapat membantu kami agar lebih mudah mendengar puisi kekurangannya sulit

ID	Nama	Respons
		digunakan jika internet lelet
26	Muhammad Tri Nugroho	<i>Story Jumper</i> adalah aplikasi sederhana dan ramah pengguna untuk membuat cerita digital, terutama cocok untuk anak-anak dan pemula. Aplikasi ini menyediakan ilustrasi dan antarmuka mudah, namun memiliki keterbatasan fitur lanjutan serta biaya jika ingin mencetak buku fisik.

Dari hasil angket pertanyaan kedua mengenai kelebihan dan kekurangan media digital *Story Jumper* rata-rata jawaban siswa terkait kekurangannya adalah terkendala jaringan dan android yang tidak mendukung, sedangkan untuk kelebihan bervariasi.

IV. SIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan penelitian berdasarkan angket siswa, maka dapat disimpulkan Penerapan Media ajar *Story Jumper* pada siswa Santun Pontianak mendapatkan respon “Baik”, dalam penggunaan aplikasi *Story Jumper* membantu siswa berkreasi nyata agar menulis puisi memiliki cara baru dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Alatas, H., Karyatun, S., & Digdowniseiso, K. (2023). The Influence of Product Quality, Price Perception, and Promotion on The Purchase Decision of Aqua Brand Drinking Water in The Jakarta Area Final Project. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(4), 517–530. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i4.833>.

Arviyana, M., Syahrul, R., & Tessyalina. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 183–191.

Azizah, Nur. 2015. “Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 1 Waleri Kendal Tahun Pelajaran 2015-2016”, Skripsi Fakultas.

Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran tertuang dalam SK BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Chaer, Abdul. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kemendikbud, (2013). <https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan%20Mendikbud%20pada%20Workshop%20Pers>.

Krisnawati (2021) *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Materi Konsep Mol dan Korelasinya Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mia Sma Negeri 7 Kota Jambi*. S1 thesis, Pendidikan Kimia.

Latif, Abdul D. H. (2012). *Pendidikan berbasis nilai kemasyarakatan..* Bandung: PT. Refika. Aditama.

Mursini. 2002. *Apresiasi dan Pembelajaran Sastra Anak-Anak*. Bandung: Angkasa

Nafiah, F. (2018), *Kenali Demam Tifoid dan Mekanismenya*. Deepublish.

Nursalim, M & Naqiyah, N. (2020). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. PT. Indeks.

Prayitno, (2013), *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Rineka Cipta. Jakarta.

Tarmizi & Hossain. (2013). *Effects of cooperative learning on students' achievement and attitudes in secondary mathematics. Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 93(2013). hlm. 473-477.

Tabelessy, N. (2020). Keterampilan Berbicara Berbasis Metode Ekstemporan Bagi Siswa SMP. *Jurnal Tahuri*, 17(1), 8–15.

Ulfah, Fahjriati. (2017). *Penerapan Model Problem Solving Pada Materi Reaksi Redoks Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mas Darul Ihsan Aceh Besar*. Skripsi : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.

Waluyo. (2008). *Manajemen dan Organisasi : Dalam Realita Kehidupan*. Jakarta: Pustaka Alkautsar.