

# **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BOOK CREATOR DENGAN PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS XII MADRASAH ALIYAH MUHAMMADIYAH LIMBUNG KABUPATEN GOWA**

**Sitti Rahmayanti D.<sup>1</sup>, Syekh Adiwijaya Latief<sup>2</sup>, Anin Asnidar<sup>3</sup>**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Makassar**

\*Correspondence email: [rahmayanti02808@gmail.com](mailto:rahmayanti02808@gmail.com)

## **Abstract**

*This study aims to evaluate the effectiveness of using Book Creator media with a Deep Learning approach in teaching short story writing to grade XII students of Madrasah Aliyah Muhammadiyah Limbung. The basis of this study is the low ability of students in writing short stories which is seen from their difficulties in developing ideas, arranging plots, choosing the right words, and expressing their thoughts creatively and orderly. Therefore, innovation in learning methods is very important to improve students' writing skills by utilizing interactive digital technology and an in-depth learning approach. Book Creator media was chosen because it can help students in the process of writing, developing, and presenting their work in a more interesting way, while the Deep Learning approach is applied to increase deeper understanding, critical, creative, and reflective during the learning process. This study applies a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest Design experiment. Participants in this study included 18 students from class XII. B who were selected using a purposive sampling technique. The data collection methods applied included a short story writing test consisting of a pre-test and post-test to assess students' abilities at the beginning and end, observation to monitor learning activities, and documentation as additional data for the study. Analysis of the collected data was carried out using descriptive and inferential statistics, namely the Wilcoxon Signed-Rank test to assess differences in results before and after treatment, and the N-Gain test to measure how effective the improvement in learning outcomes was. The results of the study showed significant progress in students' ability to write short stories after using the Book Creator media with the Deep Learning approach. The average student score on the pre-test was recorded at 59.05, which is included in the low category, while the average score on the post-test increased to 88.83, which is considered very good. Analysis using the Wilcoxon Signed-Rank Test revealed that 17 students showed an increase in scores, 1 student maintained their score, and no students experienced a decrease, indicating a significant difference between the pre-test and post-test results. In addition, the N-Gain value obtained was 0.73 which is considered high, indicating that the application of the Book Creator media with the Deep Learning approach is effective in improving students' ability to write short stories. From the results obtained, it can be concluded that the Book Creator media synergized with the Deep Learning approach can be an innovative, effective, and relevant learning option to improve the short story writing skills of grade XII students at MA Muhammadiyah Limbung. The results of this study are expected to contribute to the development of digital learning media and Indonesian language learning tactics that are more creative, active, and meaningful.*

**Keywords:** E-Book Creator; Deep Learning; Menulis Cerpen; Efektivitas Pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Mahasiwa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>3</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

## PENDAHULUAN

Menurut Pratiwi, dkk. 2025, pendidikan merupakan prasyarat bagi perkembangan individu dan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Namun, dalam praktiknya, mata pelajaran bahasa Indonesia sering dianggap sulit karena pendidik belum optimal dalam mengemas pembelajaran secara menyenangkan. Menulis, sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa, menuntut proses kreatif yang kompleks untuk menyampaikan pesan melalui kalimat terstruktur.

Peran pendidikan sangatlah penting tanpa adanya pendidikan yang memadai, perkembangan manusia akan sulit terjadi. Dengan demikian, program pendidikan harus diarahkan secara strategis untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kompetitif, serta dibekali dengan akhlak dan moralitas yang baik. (Hidayati & Astuti, 2020)

Menurut (Zamani, 2022) bahwasanya Pendidikan memberikan kemajuan pemikiran manusia, sehingga taraf hidupnya meningkat. Perkembangan zaman saat ini telah membawa dampak perubahan dalam berbagai aspek, dampak perubahan yang terjadi begitu cepat dan mudah diamati adalah aspek sosial sehingga perubahan social tidak hanya mengarah pada kemajuan tetapi juga dapat mengarah pada kemunduran, ada kalanya perubahan terjadi begitu cepat, sehingga membingungkan manusia untuk menghadapinya.

Dapat dilihat bahwa menurut Zamani ini menjelaskan bahwa kemajuan zaman sekarang bisa saja memberikan dampak-dampak yang tidak diharapkan dan dilihat dari zaman teknologi sekarang, siswa yang lebih senang ketika menggunakan handphone atau alat komunikasi lainnya untuk ia gunakan dalam belajar. Sehingga hal ini dapat memicu siswa untuk memiliki daya tarik yang kurang untuk memperbanyak literasi.

Menurut Anggraeni dkk, (2023), dalam era teknologi digital menjadi semakin dominan, lalu literasi siswa tidak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis saja tetapi juga mencakup kemampuan untuk berpikir secara kritis dan menganalisis informasi kerjasama antara sekolah, orang tua dan teknologi menjadi sebuah kunci dalam memastikan bahwa siswa akan mempunyai kemampuan literasi yang seharusnya dan relevan untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin terdigitalisasi.

Sebagai guru pada zaman sekarang artinya harus mampu memahami kebutuhan siswanya didalam belajar yang tentunya juga tidak bisa lepas dari ketentuan yang sudah berlaku dengan artian, kita tetap memberikan sebuah pembelajaran yang memang relevan juga namun yang menjadi menjadi hasil observasi awal di sekolah Madrasah Aliyah Muhammadiyah Limbung Kabupaten Gowa, guru belum memanfaatkan media digital interaktif dan masih terpaku pada metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi seperti media *Book Creator* yang dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning* (pembelajaran mendalam). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas integrasi media dan pendekatan tersebut dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas XII.

## Landasan Teori

### a. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media

Menurut (Muhammad Ikhsan & Muhammad Syafiq Humaisi, 2021), Istilah media berasal dari kata medium yang secara harfiah bermakna “perantara” atau “penghubung.” Dalam konteks pembelajaran, media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta kemauan peserta didik, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran

Sebagai media tentunya ini bukan hanya sekedar tentang media pembelajaran yang bukan hanya alat bantu, akan tetapi ini juga merupakan sebuah lingkungan yang bisa dipakai belajar sendiri. Karena apa bila media digunakan secara tepat artinya ketika ia mampu menggunakan sebuah media dengan benar dan tepat maka media itu bukan hanya sebagai tempat ia belajar tetapi seseorang juga bisa bereksplorasi.

#### 2. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Hasan dkk, 2021), Media pembelajaran dapat didefinisikan secara luas sebagai semua perantara atau alat yang berfungsi membawa dan menyalurkan informasi atau pesan instruksional yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Karakteristik utama dari media ini adalah kemampuannya untuk memuat maksud dan tujuan pembelajaran yang

spesifik, menjadikannya lebih dari sekadar alat bantu, tetapi merupakan komponen integral dalam penyampaian kurikulum.

Menurut Magfira, dkk. (2023) media Pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran dan penulis kali ini memilih media *e-book creator* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis cerita pendek Dalam konteks Pendidikan modern, tentunya peran media pembelajaran sangatlah mendasar karena ini merupakan jembatan antara materi abstrak dan pemahaman peserta didik. Dengan, memanfaatkan media yang tepat maka siswa dapat dibantu untuk memperoleh dan menginternalisasi sebuah konsep baru yang tentunya lebih efektif. Ini juga bisa mengasah keterampilan praktis yang diperlukan dan mencapai kompetensi atau sasaran belajar yang telah diterapkan didalamnya.

### 3. Media E-Book Creator

Menurut (Fatma & Rahmatina, 2025) “*Book Creator* merupakan sebuah ‘tool’ sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif yang menampilkan gambar, tulisan, dan juga dapat menyisipkan record audio bahkan video.” *E-Book Creator* tentunya sebuah kanvas digital yang mampu mentransformasi proses literasi konvensional menjadi pengalaman belajar yang jauh lebih hidup dan dinamis.



**Gambar 1. Tampilan depan E-Book Creator bagi Siswa**



**Gambar 2. Tampilan depan E-Book Creator bagi Guru**

Menurut Rahayu, 2022. *E-Book Creator* ini memiliki keunggulan yaitu selain tampilannya yang mirip seperti buku namun dalam bentuk slide seperti power point yaitu mampu disisipkan media gambar, suara dan berbagai media lainnya untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sesuai dengan kreatifitas pendidik.

Adapun yang menjadi keunggulan dari media *e-book creator* karena media ini memiliki sifat paperless, tampilan yang cukup dinamis, memiliki portabilitas tinggi dan tentunya adanya kemudahan dalam memperbaharui atau didalam membuat konten-konten pembelajaran khususnya karena media ini meliputi teks, audio, gambar maupun video itu sendiri (Puspitasari., dkk. 2020:310-311).

#### b. Pengertian Deep Learning

Menurut (Saptadi dkk., 2022) *Deep learning* didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konseptual yang dalam, berpikir kritis, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, sedangkan menurut (Komariyah, 2025) Pendekatan *deep learning* disintesis dari teori kognitif, humanistik, dan konstruktivistik: pemrosesan informasi & metakognisi, motivasi intrinsik dan pertumbuhan pribadi, serta belajar aktif-kolaboratif dalam konteks nyata.

*Deep learning* merupakan sebuah evolusi cara belajar yang menggeser fokus dari sekadar menghafal informasi menjadi penguasaan esensi suatu ilmu secara menyeluruh dan bermakna. Pendekatan *deep learning* bukan hanya menuntut keterlibatan intelektual melalui proses informasi dan kemampuan metakognisi, tetapi juga tentunya untuk menyentuh sisi humanitas. Inovasi yang kemudian hadir bisa menjadi inovasi intrinsik

menjadi penggerak utama dalam bereksplorasi. Artinya, siswa bukan hanya diajak untuk menerima fakta secara pasif, tetapi juga diajak untuk mengolah sebuah pembelajaran melalui berpikir kritis dan kolaborasi nyata dalam membangun pemahaman secara mendalam.

Pendekatan *deep learning* adalah pendekatan yang mengutamakan pengalaman siswa dengan memberikan perhatian yang lebih (*mindful*), bermakna (*meaningful*) dan menyenangkan (*joyful*). Pendekatan *deep learning* adalah salah satu pendekatan yang lebih menekankan pada penguasaan sebuah materi yang disampaikan yang tentunya tidak hanya sekadar dihafal tetapi juga mampu memberikan penghubung antara materi dengan kehidupan nyata atau secara konteksnya sendiri (Arif dkk., 2025:9).

Dengan demikian, belajar bukan hanya sekadar aktivitas formal untuk mengejar nilai tinggi tetapi juga sebuah perjalanan pertumbuhan secara pribadi yang dibekali oleh guru. Membekali siswa dengan kemampuan memecahkan sebuah masalah secara kompleks dalam kehidupan sehari-hari tentunya mereka bisa menjadi sosok yang bisa belajar secara mandiri.

### c. Menulis Cerpen

Menulis cerita pendek tentunya merupakan salah satu seni yang gunanya untuk mengemas sebuah gagasan, emosi maupun peristiwa kedalam bentuk narasi yang singkat tetapi masih memiliki Kesan yang cukup dalam (Fitriani, dkk. 2025). Menulis cerita pendek adalah proses kreatif dalam mengolah sebuah ide serta imajinasi yang fokus pada satu peristiwa saja maupun pada konflik utama (Mulyati 2015:112). Secara struktural, cerita pendek diawali dengan orientasi yang fungsinya untuk memperkenalkan tokoh maupun latar yang akan dipakai dalam cerita pendek tersebut.

Selanjutnya, cerita berkembang menuju komplikasi ketika masaah mulai muncul.

### a. Hasil Uji Statistik Deskriptif

| Descriptive Statistics |    |         |         |         |                |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean    | Std. Deviation |
| Pre-test               | 18 | 31.00   | 93.00   | 59.0556 | 17.97211       |
| Post-test              | 18 | 81.00   | 100.00  | 88.8333 | 6.41001        |
| Kemajuan               | 17 | 7.00    | 50.00   | 31.1765 | 12.38061       |
| Valid N (listwise)     | 17 |         |         |         |                |

Gambar 3. Hasil Uji Statistik Deskriptif SPSS 2026

Ketegangan tersebut akan mencapai puncaknya pada bagian klimaks sebelum akhirnya ditutup dengan resolusi sebagai penyelesaian masalah. Menurut Sumardjo dan Saini (1997: 45), Menulis cerita pendek adalah narasi fiksi singkat yang memberikan kesan tunggal (*unity of effect*) kepada pembaca. Keterampilan menulis cerpen melibatkan penguasaan unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa.

### METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Lokasi penelitian berada di MA Muhammadiyah Limbung, Kabupaten Gowa. Adapun populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XII dengan total 51 Orang kemudian penulis mengambil sampel kelas XII.B sebanyak 18 orang yang diambil melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian meliputi tes menulis cerpen yakni menggunakan *pre-test dan post-test*. Data dianalisis secara statistik menggunakan uji normalitas, uji Wilcoxon, dan uji N-Gain.

Menurut (Ariom & Sari, 2025), Metode penelitian kuantitatif eksperimen dapat dipahami sebagai penelitian yang menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dengan menggunakan data angka, desain eksperimen (true atau quasi), dan analisis statistik dalam kondisi yang sebisa mungkin terkontrol untuk menilai hubungan sebab-akibat.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan penelitian maka penulis menghasilkan hasil dari pre-test dan post-test dan diuji, Adapun hasilnya sebagai berikut.

Nilai **pre-test** menunjukkan skor minimum sebesar 31,00 dan maksimum sebesar 93,00, dengan rata-rata (mean) sebesar 59,06 serta standar deviasi sebesar 17,97. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal responden masih relatif bervariasi dan cenderung berada pada kategori sedang.

Sementara itu, pada **post-test** diperoleh nilai minimum sebesar 81,00 dan maksimum sebesar

100,00, dengan rata-rata sebesar 88,83 dan standar deviasi sebesar 6,41. Data ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan serta variasi nilai yang lebih kecil dibandingkan pre-test, yang berarti kemampuan responden menjadi lebih merata setelah perlakuan.

## b. Hasil il Uji Normalitas

|           | Tests of Normality              |    |       |              |    |      |
|-----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|           | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| Pre-test  | .213                            | 18 | .031  | .917         | 18 | .114 |
| Post-test | .279                            | 18 | <.001 | .853         | 18 | .009 |

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 4. Hasil Uji Normalitas SPSS 2026**

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa pada variabel **pre-test** diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,114. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ( $0,114 > 0,05$ ), maka data pre-test dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Sedangkan pada variabel post-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,009. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,009 < 0,05$ ), maka

data post-test dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini tidak sepenuhnya berdistribusi normal, sehingga analisis selanjutnya perlu mempertimbangkan penggunaan uji non-parametrik.

## c. Hasil Uji Non-Parametrik

|                      |                | Ranks           |           |              |
|----------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
|                      |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Post-test - Pre-test | Negative Ranks | 0 <sup>a</sup>  | .00       | .00          |
|                      | Positive Ranks | 17 <sup>b</sup> | 9.00      | 153.00       |
|                      | Ties           | 1 <sup>c</sup>  |           |              |
|                      | Total          | 18              |           |              |

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test = Pre-test

**Gambar 5. Hasil Uji Non Parametrik SPSS 2026**

Berdasarkan tabel hasil uji Wilcoxon Signed-Rank (Ranks), diketahui bahwa jumlah negative ranks sebesar 0, yang berarti tidak terdapat responden yang mengalami penurunan nilai dari pre-test ke post-test.

Sebaliknya, jumlah positive ranks sebanyak 17 responden dengan mean rank sebesar 9,00 dan jumlah ranking sebesar 153,00. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami peningkatan nilai dari pre-test ke post-test setelah diberikan perlakuan.

Selain itu, terdapat 1 responden yang memiliki nilai yang sama antara pre-test dan post-test (ties). Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa terjadi kecenderungan peningkatan hasil belajar pada responden setelah diberikan perlakuan, yang ditunjukkan dengan dominasi nilai positive ranks dibandingkan negative ranks.

Hasil dan pembahasan dapat menampilkan data-data berupa tabel maupun gambar. Hasil harus didukung oleh referensi terkait ataupun dapat membandingkan dengan penelitian sebelumnya.

#### d. Hasil Uji N-Gain

$$g = \frac{1599 - 1063}{1800 - 1063}$$
$$g = \frac{536}{737}$$
$$g = 0,73$$

**Gambar 6. Hasil Uji N-Gain**

Interpretasi:

Karena  $g > 0,7$ , maka termasuk dalam kategori **tinggi**.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, nilai N-Gain berada pada kategori tinggi karena lebih dari 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pretest ke posttest. Dengan demikian, pembelajaran atau perlakuan yang diberikan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik secara optimal.

#### e. Hasil Uji T

Berdasarkan hasil **Wilcoxon Signed Rank Test**, diketahui bahwa **Negative Ranks = 0** yang berarti tidak ada peserta didik yang mengalami penurunan nilai dari pretest ke posttest, **Positive Ranks = 17** yang berarti terdapat 17 peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah perlakuan, dan **Ties = 1** yang berarti 1 peserta didik memiliki nilai yang tetap. Dominannya jumlah positive ranks menunjukkan bahwa sebagian besar nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest.

Karena jumlah **positive ranks (17)** jauh lebih besar daripada **negative ranks (0)**, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, **H<sub>0</sub> (hipotesis nol) ditolak** dan **H<sub>1</sub> (hipotesis alternatif) diterima**.

Penggunaan media atau perlakuan yang diterapkan terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa, karena hampir seluruh responden mengalami kenaikan nilai pada posttest dibandingkan pretest.

Sehingga secara umum dan setelah dilakukan uji maka, penelitian mengenai efektivitas penggunaan media *E-Book Creator*

dengan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran menulis cerpen di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Limbung, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen peserta didik kelas XII.B.

Efektivitas ini terlihat secara jelas dari Peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.. Pada tahap pre-test, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 59,05 dengan tingkat ketuntasan yang masih rendah, yakni hanya 4 dari 18 siswa yang mencapai standar ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media *E-Book Creator* dengan pendekatan *deep learning*, kemampuan siswa dalam menulis cerpen masih tergolong kurang optimal, baik dari segi penguasaan struktur cerpen, pengembangan ide, penggunaan gaya bahasa, maupun ketepatan tata tulis. Namun, setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media *E-Book Creator* yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning*, rata-rata nilai meningkat secara signifikan menjadi 88,83 dengan seluruh siswa mencapai kategori tuntas. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil N-Gain sebesar 0,73 yang berada pada kategori tinggi, sehingga menandakan bahwa media dan pendekatan yang diterapkan mampu memberikan peningkatan kompetensi yang optimal.

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan konsep media pembelajaran yang dikemukakan oleh Asnidar dan Junaid (2022), yang menyatakan bahwa media merupakan perantara yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran secara efektif sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, media *E-Book Creator* tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, dan video. Dengan demikian, pembelajaran menulis cerpen menjadi lebih menarik, dinamis, serta mudah dipahami oleh siswa. Keunggulan *E-Book Creator* sebagaimana dijelaskan oleh Puspitasari et al. (2020) dan Rahayu (2022) terbukti dalam penelitian ini, terutama pada aspek kreativitas tanpa batas, kemudahan penggunaan, serta kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif

dalam memahami unsur intrinsik cerpen, mengeksplorasi ide cerita, serta mengembangkan tulisan secara lebih kreatif.

Selain itu, keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh penerapan pendekatan *deep learning* yang menitikberatkan pada pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), pembelajaran yang berkesadaran (*mindful learning*), serta pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Berdasarkan teori Arif et al. (2025), pendekatan *deep learning* mendorong peserta didik untuk tidak sekadar menghafal materi, melainkan memahami, menginternalisasi, serta mengaplikasikan pengetahuan secara nyata. Dalam konteks pembelajaran menulis cerpen, pendekatan ini memberikan ruang kepada siswa untuk menghubungkan pengalaman pribadi dengan ide cerita, mengembangkan kreativitas, serta merefleksikan hasil tulisannya. Hal ini terlihat dari peningkatan kualitas tulisan siswa pada post-test yang lebih sesuai dengan struktur cerpen, memiliki pengembangan tema yang lebih baik, serta menunjukkan penggunaan bahasa yang lebih efektif. Dengan demikian, pendekatan *deep learning* berhasil menciptakan proses pembelajaran yang lebih mendalam dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test semakin memperkuat temuan penelitian ini, di mana 17 siswa mengalami peningkatan nilai dan tidak ada siswa yang mengalami penurunan. Dominasi positive ranks menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan secara konsisten berdampak positif terhadap hampir seluruh peserta didik. Ditolak  $H_0$  dan diterimanya  $H_1$  membuktikan bahwa penggunaan media *E-Book Creator* dengan pendekatan *deep learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis cerpen siswa. Temuan ini juga sejalan dengan teori menulis yang dikemukakan oleh Tarigan (2008) dan Semi (2007), bahwa keterampilan menulis berkembang optimal apabila peserta didik diberikan kesempatan untuk melalui proses menulis secara sistematis, mulai dari prapenulisan, penyusunan draf, hingga revisi. Media *E-Book Creator* memfasilitasi proses tersebut melalui penyajian materi yang terstruktur dan interaktif, sementara pendekatan *deep learning* memperkuat pemahaman konseptual siswa selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *E-Book Creator* dengan pendekatan *deep learning* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Limbung. Efektivitas ini tercermin dari peningkatan hasil belajar yang signifikan, tingginya nilai N-Gain, hasil uji hipotesis yang mendukung, serta terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil akademik siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan kreativitas, keterlibatan, dan kemampuan berpikir mendalam dalam menulis cerpen, sehingga layak dijadikan sebagai inovasi pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Aliyah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Limbung pada siswa kelas XII.B, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *E-Book Creator* dengan pendekatan *deep learning* efektif dalam pembelajaran menulis cerpen. Efektivitas tersebut terlihat dari adanya peningkatan kemampuan menulis siswa setelah diberikan perlakuan. Pada tahap awal (pre-test), rata-rata nilai siswa berada pada angka 59,05 dengan sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan. Namun setelah diterapkan media *E-Book Creator* dengan pendekatan *deep learning*, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 88,83 pada post-test dan seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media dan pendekatan yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Hasil analisis statistik juga memperkuat temuan tersebut. Nilai N-Gain sebesar 0,73 berada pada kategori tinggi, yang berarti peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa tergolong optimal. Selain itu, hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa 17 siswa mengalami peningkatan nilai, 1 siswa memperoleh nilai tetap, dan tidak ada siswa yang mengalami penurunan. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *E-Book Creator* dengan pendekatan *deep learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis cerpen peserta didik.

Secara keseluruhan, media *E-Book Creator* dengan pendekatan *deep learning* tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, bermakna, dan menyenangkan. Penggunaan media ini membantu siswa memahami struktur cerpen, mengembangkan ide, meningkatkan kreativitas, serta memperbaiki penggunaan bahasa dalam menulis. Oleh karena itu, media *E-Book Creator* dengan pendekatan *deep learning* layak dijadikan sebagai inovasi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Limbung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asnidar, A., & Junaid, J. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8, 1.
- Arif, M. N., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi menumbuhkan minat belajar siswa melalui pendekatan *deep learning*. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16.
- Anggraeni, P. N., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Era Digital*.
- Ariom, H. P. S., & Sari, E. F. (2025). Pengaruh Media Kotak Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 Sd Negeri Ngaliyan 03. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 08.
- Fatma, O. D., & Rahmatina, R. (2025). Pengembangan Media Menggunakan *E-Book Creator* Berbantuan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar. *TSAQOFAH*, 5(3), 2562–2574.
- Fitriani, H., Arifin, M., Trianjani, M., & Sofiana, Z. (2025). Analisis Struktural Cerita Pendek "Bukan Bocah Biasa" Karya Ketut Sugiarta.
- Hidayati, A., & Astuti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kata Bergambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2), 153–164.
- Hidayati, A., & Astuti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kata Bergambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2), 153–164.
- Hasan dkk, 2021, *Media Pembelajaran, tahta media group*.
- Karengga, F. I. (2025). Analisis tantangan Pengembangan Media Serta Bahan Ajar Berbasis Teknologi dalam Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Siswa MI. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 6(2), 156-169.
- Komariyah, S. (2025). *Deep Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Ips. *Jurnal Sosialita*, 20(1), 43–50.
- Magvira, N. C., Utami, S., & Hermawan, A. (2023). Pengembangan Media Monopoli Cerpen untuk Menganalisis Unsur Pembangun Cerita Pendek SMA Kelas XI. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 3(3), 246-252.
- Muhammad Ikhsan & Muhammad Syafiq Humaisi. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12.
- Pratiwi, N. M. W., Suarmayanti, K. I., Widyastama, I. W., Yanti, N. P. S. L., & Putrayasa, I. B. (2025). Keterampilan Menyimak sebagai Kunci Efektivitas Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 6(3), 459-464.
- Puspitasari, V., Rofi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan *Book Creator* Untuk Pembelajaran BIPA Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 310–310.
- Saptadi, N. T. S., Chyan, P., & Widjaja, V. M. (2022). Desain Model Klasifikasi Sampah Organik Menjadi Bahan Baku Briket

Biomassa Menggunakan Metode *Deep Learning*. *Jiko (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 6(2), 160.

Yuliana, R. (2022). *Penerapan Media Book Creator Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap* [PhD Thesis, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri].

Zamani, F. E. (2022). Peran Pendidikan Teknologi dalam Proses Transformasi Sosial. *Jurnal Dialektika: Jurnal Ilmu Sosial*, 20(1), 84–94.