

PENGEMBANGAN APLIKASI PICSART MELALUI KEARIFAN LOKAL MELAYU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS SISWA

Yashika Amanda¹, Anggraini Thesisia Saragih², Nur Ainun Jannah³, Anisyah Fauziah Manurung⁴, Nesya Azzahra⁵

shikamanda03@gmail.com¹, saragihanggraini@gmail.com², jannahnajah22@gmail.com³,
anisyahfauziahmanurung02@gmail.com⁴, nesyaazzahra018@gmail.com⁵

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menulis berbasis digital melalui integrasi aplikasi PicsArt dengan nilai-nilai kearifan lokal Melayu Deli. Latar belakangnya didasarkan pada rendahnya kemampuan siswa dalam menulis bahasa Inggris, khususnya dalam mengembangkan ide secara kreatif dan kontekstual sesuai budaya daerah, serta minimnya pemanfaatan teknologi yang dikaitkan dengan pelestarian budaya lokal. Inovasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi menulis siswa, tetapi juga menumbuhkan kesadaran identitas budaya. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model Borg dan Gall, meliputi analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, revisi, serta uji coba terbatas. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP IT Al-Hijrah Medan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner, yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi aplikasi PicsArt dengan unsur budaya Melayu Deli secara signifikan meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan menulis siswa. Media yang dikembangkan dinilai layak oleh ahli media dan ahli budaya berdasarkan kriteria isi, tampilan, serta kesesuaian dengan konteks lokal. Dengan demikian, pengembangan ini menawarkan alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berkontribusi pada pelestarian budaya melalui pendidikan.

Kata Kunci: Picsart, Kearifan Lokal Melayu, Media Pembelajaran Digital, Keterampilan Menulis, Inovasi Pendidikan.

ABSTRACT

This study aims to develop digital writing learning media through the integration of the PicsArt application with the local wisdom values of Malay Deli. The background is rooted in students' low proficiency in English writing, particularly in developing ideas creatively and contextually aligned with local culture, as well as the infrequent use of technology linked to the preservation of local cultural values. This innovation is expected not only to enhance students' writing competence but also to foster awareness of cultural identity. The research method employs Research and Development (R&D) adapted from the Borg and Gall model, encompassing needs analysis, media design, expert validation, revision, and limited trials. The subjects are eighth-grade students at SMP IT Al-Hijrah Medan. Data were collected through interviews, observations, and questionnaires, analyzed both qualitatively and quantitatively. The results indicate that the collaboration of the PicsArt application with elements of Malay Deli culture significantly improves students' motivation, creativity, and writing skills. The developed media is deemed feasible by media and cultural experts based on criteria of content, appearance, and suitability to the local context. Thus, this development offers an innovative, contextual alternative for learning media that contributes to cultural preservation through education.

Keywords: Teacher Readiness, Differentiated Learning, Deep Learning, Merdeka Curriculum, Biology/Science

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris berperan sebagai *lingua franca* dalam komunikasi global, yang memungkinkan pertukaran informasi, ide, dan nilai-nilai budaya antarbangsa. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris diajarkan sebagai mata pelajaran wajib yang bertujuan mengembangkan empat keterampilan berbahasa utama, yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis merupakan kompetensi yang paling kompleks karena menuntut kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam menyusun gagasan secara tertulis (Nunan, 2003; Harmer, 2004).

Meskipun demikian, berbagai studi menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menemukan ide, menyusun struktur paragraf, serta mengembangkan gagasan yang koheren dan komunikatif (Brown, 2007). Permasalahan ini diperparah oleh terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, sehingga siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran menulis. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, pendidik dituntut untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan bagi peserta didik abad ke-21 (Maryono, 2015; Habibi et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Namun, penggunaan teknologi secara masif tanpa mempertimbangkan nilai budaya dapat berimplikasi pada menurunnya kesadaran terhadap identitas dan kearifan lokal masyarakat (Suparlan, 2010). Padahal, integrasi kearifan lokal dalam pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, moralitas, serta identitas budaya peserta didik (Sujarwo et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran yang mengombinasikan teknologi digital dengan nilai-nilai kultural menjadi kebutuhan mendesak dalam konteks pendidikan saat ini.

Salah satu bentuk inovasi yang potensial untuk diimplementasikan adalah penggunaan aplikasi PicsArt sebagai media pembelajaran menulis berbasis digital. PicsArt merupakan aplikasi pengeditan gambar dan desain grafis yang memiliki beragam fitur kreatif untuk menggabungkan teks dan visual secara interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android seperti PicsArt mampu meningkatkan kemampuan literasi menulis dan literasi digital siswa (Nur Widyawati et al., 2024). Penggunaan media visual digital seperti PicsArt dapat menjadi stimulus ide, memperkuat daya imajinasi, serta menumbuhkan motivasi menulis pada siswa.

Lebih lanjut, integrasi aplikasi PicsArt dengan kearifan lokal Melayu Deli memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas dan makna pembelajaran menulis. Nilai-nilai budaya Melayu seperti kesantunan, religiusitas, estetika, dan penghormatan terhadap tradisi dapat dijadikan sumber inspirasi kontekstual bagi peserta didik dalam mengembangkan ide tulisan. Selain itu, pendekatan ini juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi yang cenderung mengikis identitas daerah (Muamaroh et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi PicsArt yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Melayu Deli sebagai media pembelajaran menulis siswa. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi budaya, sekaligus mendorong peningkatan kemampuan menulis siswa dalam bahasa Inggris. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pedagogis berbasis teknologi dan budaya lokal, serta mendukung upaya pelestarian nilai-nilai kearifan lokal dalam ekosistem pendidikan abad ke-21.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran menulis berbasis digital dengan mengintegrasikan aplikasi PicsArt dan kearifan lokal Melayu Deli. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (2008), yang meliputi enam tahapan utama: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, dan (6) uji coba terbatas.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Al-Hijrah Medan, yang beralamat di Jl. Perhubungan, Laut Dendang, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII sebanyak 22 orang, dengan pertimbangan bahwa kemampuan menulis mereka masih tergolong rendah dan proses pembelajaran di sekolah tersebut belum memanfaatkan media digital berbasis budaya lokal.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan, hambatan, serta pandangan mereka terhadap pembelajaran menulis berbasis teknologi.

Data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran angket (kuesioner) yang digunakan untuk menilai kelayakan media, motivasi siswa, serta peningkatan keterampilan menulis setelah penggunaan media yang dikembangkan.

Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data terdiri atas: a. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mendalam mengenai kondisi pembelajaran menulis dan pemanfaatan media digital di sekolah (Sugiyono, 2014). b. Kuesioner (angket) digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan siswa (need analysis), penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli budaya terhadap produk yang dikembangkan. c. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti foto kegiatan, hasil karya siswa, dan catatan observasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap utama:

- Analisis kebutuhan (needs analysis): mengidentifikasi kondisi aktual pembelajaran menulis dan tingkat pengetahuan siswa terhadap kearifan lokal Melayu.
- Validasi ahli: media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga kategori ahli, yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi bahasa Inggris, dan ahli budaya lokal.

Teknik Analisis Data

Instrumen pengumpulan data terdiri atas: a. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mendalam mengenai kondisi pembelajaran menulis dan pemanfaatan media digital di sekolah (Sugiyono, 2014). b. Kuesioner (angket) digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan siswa (need analysis), penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli budaya terhadap produk yang dikembangkan. c. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti foto kegiatan, hasil karya siswa, dan catatan observasi.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\%$$

dengan hasil interpretasi:

- 85–100% = Sangat Layak
- 70–84% = Layak
- 55–69% = Cukup Layak
- <55% = Tidak Layak

Produk yang Dikembangkan

Produk akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran menulis berbasis aplikasi PicsArt yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Melayu Deli, seperti pakaian adat, makanan khas, dan simbol budaya daerah. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam bahasa Inggris sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis berbasis digital melalui integrasi aplikasi PicsArt dengan kearifan lokal Melayu Deli. Tujuannya bukan hanya untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga menumbuhkan kesadaran budaya melalui pendekatan pembelajaran kontekstual. Metode yang digunakan ialah Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model Borg dan Gall, meliputi enam tahap utama: analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas, dan penyusunan produk akhir.

Analisis Kekurangan, Kebutuhan, dan Keinginan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata siswa sebelum dikembangkannya media pembelajaran berbasis aplikasi PicsArt melalui kearifan lokal Melayu. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan kekurangan (lack), kebutuhan (need), dan keinginan (want) siswa terhadap media pembelajaran menulis yang relevan, menarik, serta berorientasi pada budaya lokal. Data diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa, kemudian diolah menjadi persentase untuk dianalisis secara deskriptif.

1. Lack Analysis (Analisis Kekurangan)

o.	Pertanyaan	Ser ing Sekali	Se ring	P ernah	J arang	T idak Pernah
.	Saya pernah mendengar tentang budaya Melayu Deli	0%	0%	38%	5%	12%
.	Saya pernah belajar tentang adat istiadat Melayu Deli di sekolah	0%	0%	32%	2%	3%
.	Saya pernah membaca cerita rakyat atau legenda dari Melayu Deli	0%	0%	3%	3%	2%
.	Saya bisa menyebutkan makanan khas Melayu Deli.	0%	0%	3%	3%	6%
.	Saya pernah melihat pakaian adat Melayu Deli.	0%	9%	53%	2%	1%
.	Guru saya pernah menggunakan media teknologi (seperti aplikasi atau video) saat mengajar.	12%	38%	41%	6%	3%
.	Saya pernah dengar apa itu aplikasi PicsArt.	6%	32%	29%	18%	1%
.	Saya pernah menggunakan aplikasi PicsArt untuk mengedit belajar menulis.	0%	6%	50%	1%	3%
.	Saya pernah menggunakan PicsArt untuk membuat tugas sekolah (menulis deskriptif text)	0%	0%	12%	26%	6%

0.	Saya pernah tahu cara menambahkan teks dan hiasan di PicsArt.	0%	0%	9%	35%	56%
----	---	----	----	----	-----	-----

Berdasarkan hasil angket pada aspek lack analysis, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pengetahuan yang rendah terhadap budaya Melayu Deli. Hal ini terlihat dari hasil bahwa 50% siswa jarang dan 12% siswa tidak pernah mendengar tentang budaya Melayu Deli, sementara 38% hanya pernah sekali mendengarnya. Selain itu, 38% siswa tidak pernah belajar tentang adat istiadat Melayu Deli di sekolah, dan hanya 32% yang pernah mempelajarinya.

Sementara itu, dalam hal pengetahuan umum, 62% siswa tidak dapat menyebutkan makanan khas Melayu Deli, dan 56% siswa tidak mengetahui cara menambahkan teks atau hiasan di aplikasi PicsArt. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih minim pengetahuan terhadap kearifan lokal Melayu sekaligus kurang memiliki keterampilan menggunakan aplikasi digital untuk mendukung kegiatan menulis.

Dari sisi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, 41% siswa pernah melihat guru menggunakan media teknologi, sedangkan 38% menyatakan sering dan hanya 12% yang menyatakan sering sekali. Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya menulis, masih belum optimal.

Selain itu, 50% siswa hanya pernah menggunakan aplikasi PicsArt untuk kegiatan belajar menulis, sementara 32% tidak pernah sama sekali. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa siswa masih kurang terpapar terhadap media digital dalam konteks pembelajaran menulis dan membutuhkan pengenalan lebih lanjut terhadap pemanfaatan teknologi tersebut.

2. Need Analysis (Analisis Kebutuhan)

o.	Pertanyaan	Ser ing Sekali	Se ring	P ernah	J arang	T idak Pernah
.	Guru saya pernah menjelaskan pelajaran yang berhubungan dengan budaya daerah kami.	0%	24%	59%	12%	6%
.	Saya pernah diberi tugas menulis yang berkaitan dengan budaya Melayu Deli.	0%	0%	12%	35%	53%
.	Guru saya pernah mengajak kami menggunakan aplikasi untuk membuat tugas menulis.	0%	3%	50%	21%	26%
.	Saya pernah belajar menulis dengan menggunakan gambar atau desain dari budaya Melayu Deli.	0%	0%	6%	21%	73%
.	Saya menggunakan media pembelajaran digital (aplikasi) agar saya termotivasi untuk belajar menulis.	0%	15%	32%	29%	24%

Pada aspek need analysis, sebagian besar siswa menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pembelajaran yang memadukan unsur budaya lokal dan teknologi digital. Hasil angket menunjukkan bahwa 59% siswa pernah memperoleh pelajaran yang berhubungan dengan budaya daerah, namun 53% belum pernah diberikan tugas menulis yang berkaitan dengan budaya Melayu Deli.

Selain itu, hanya 3% guru yang pernah mengajak siswa menggunakan aplikasi untuk membuat tugas menulis, sedangkan 50% siswa hanya pernah, dan 26% menyatakan tidak pernah. Data ini memperlihatkan bahwa penggunaan aplikasi digital sebagai media pendukung menulis masih jarang diterapkan oleh guru di sekolah.

Lebih lanjut, 74% siswa jarang belajar menulis menggunakan gambar atau desain dari budaya Melayu Deli, menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam konteks menulis. Sementara itu, 32% siswa menyatakan pernah dan 15% sering merasa lebih termotivasi menulis apabila menggunakan media digital.

Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa siswa sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran menulis yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai budaya daerah, agar mereka dapat belajar menulis secara kontekstual dan bermakna.

3. Wants Analysis (Analisis Keinginan)

o.	Pertanyaan	Sering Sekali	Sering	Pernah	Jarang	Tidak Pernah
.	Saya merasa lebih semangat menulis jika materi pembelajaran dihubungkan dengan budaya Melayu.	0%	0%	9%	53%	3%
.	Saya merasa kesulitan menulis karena media pembelajaran yang tersedia kurang menarik	0%	21%	29%	3%	1%
.	Saya merasa lebih kreatif dalam menulis jika menggunakan media visual atau aplikasi digital.	12%	18%	47%	1%	9%
.	Saya lebih mudah menuangkan ide tulisan jika ada bantuan media berbasis gambar atau visual.	3%	32%	32%	29%	3%
.	Saya merasa pembelajaran menulis akan lebih menarik jika menggunakan aplikasi bergambar	6%	32%	44%	1%	6%
.	Saya merasa pembelajaran menulis akan lebih menarik jika menggunakan aplikasi bersuara.	9%	24%	26%	2%	1%
.	Saya pernah tertarik menggunakan PicsArt untuk membuat tugas menulis yang kreatif.	0%	0%	21%	15%	6%
.	Saya tertarik dengan media yang bergambar dan bersuara.	0%	0%	26%	29%	4%

Hasil dari wants analysis menunjukkan bahwa siswa memiliki keinginan tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan media digital dan visual. Sebanyak 47% siswa

menyatakan pernah merasa lebih kreatif dalam menulis ketika menggunakan media visual atau aplikasi digital, dan 44% siswa menyatakan pembelajaran menulis akan lebih menarik jika menggunakan aplikasi bergambar.

Selain itu, 32% siswa sering dan 32% lainnya pernah merasa lebih mudah menuangkan ide tulisan jika dibantu dengan media berbasis gambar atau visual. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan lebih mudah berkreasi ketika diberikan dukungan media visual.

Namun demikian, terkait dengan penggunaan aplikasi PicsArt, 65% siswa belum pernah tertarik menggunakannya untuk menulis kreatif, sementara 21% pernah dan 15% jarang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum familiar dengan potensi PicsArt sebagai media pembelajaran menulis, sehingga perlu adanya pengembangan dan panduan penggunaan agar mereka dapat mengoptimalkannya.

Secara umum, siswa menghendaki media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, terutama media yang menggabungkan unsur gambar, suara, dan budaya lokal agar kegiatan menulis terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan ketiga aspek di atas, dapat disimpulkan bahwa:

Siswa kurang mengenal kearifan lokal Melayu Deli dan belum terbiasa menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran menulis.

Siswa membutuhkan media pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal dalam proses belajar menulis.

Siswa menginginkan media yang menarik secara visual, kreatif, dan kontekstual, seperti penggunaan aplikasi PicsArt yang dikembangkan dengan muatan kearifan lokal Melayu.

Oleh karena itu, pengembangan Aplikasi PicsArt melalui kearifan lokal Melayu sebagai media pembelajaran menulis diharapkan dapat menjawab kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi dan kreativitas menulis, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah melalui kegiatan belajar yang modern dan menyenangkan.

Tahap awal penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris SMP IT Al-Hijrah Medan serta penyebaran kuesioner kepada siswa kelas VIII. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis masih bersifat konvensional, berpusat pada buku teks dan presentasi PowerPoint. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif, sementara integrasi unsur budaya lokal belum pernah dilakukan dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil kuesioner yang disebarakan kepada 35 siswa, ditemukan bahwa sekitar 70% siswa jarang menggunakan media digital dalam pembelajaran menulis, dan lebih dari 80% belum mengenal aplikasi PicsArt. Namun, sebagian besar siswa menyatakan minat tinggi terhadap media visual dan interaktif yang menampilkan unsur budaya lokal. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih menarik jika dikaitkan dengan budaya daerah dan dilengkapi gambar visual.

Selain itu, guru Bahasa Inggris di sekolah tersebut mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan mengembangkan ide, mengorganisasi paragraf, dan menulis deskripsi yang koheren dalam bahasa Inggris. Mereka juga sering merasa canggung memulai tulisan karena kurangnya stimulus visual dan contoh yang kontekstual. Guru menilai bahwa media yang menampilkan unsur budaya lokal seperti pakaian adat, makanan khas, dan rumah tradisional Melayu dapat membantu siswa mengaitkan pengalaman mereka dengan topik tulisan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan utama siswa adalah media pembelajaran yang: (1) menarik secara visual, (2) berbasis digital agar sesuai dengan kebiasaan belajar modern, dan (3) kontekstual karena berhubungan dengan budaya mereka

sendiri. Hal ini menjadi dasar bagi pengembangan media PicsArt berbasis kearifan lokal Melayu Deli.

Pengembangan Media

Tahap pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi PicsArt, sebuah platform digital yang populer di kalangan remaja untuk membuat desain visual kreatif. Aplikasi ini dipilih karena mudah diakses melalui smartphone, memiliki fitur pengeditan gambar, penambahan teks, serta efek visual yang mendukung kegiatan menulis berbasis proyek (project-based writing).

Media yang dikembangkan berbentuk lembar kerja digital (worksheet) berbasis proyek menulis deskriptif dengan tema budaya Melayu Deli. Siswa diminta mendesain gambar atau poster menggunakan PicsArt, misalnya tentang pakaian adat Melayu, rumah tradisional, atau makanan khas seperti lemang dan kue bolu kemojo. Setelah itu, mereka menulis teks deskriptif dalam bahasa Inggris berdasarkan hasil visual yang mereka buat. Dengan cara ini, proses menulis tidak dimulai dari teks kosong, melainkan dari pengalaman visual yang konkret dan bermakna.

Desain media juga memperhatikan unsur pedagogis dan estetika. Warna, tipografi, dan ilustrasi dibuat menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa usia SMP. Selain itu, media dilengkapi dengan panduan langkah-langkah penggunaan PicsArt, contoh teks deskriptif bertema budaya lokal, serta rubrik penilaian sederhana yang membantu guru mengevaluasi hasil tulisan siswa.

Integrasi nilai budaya lokal ke dalam media PicsArt diharapkan mampu menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah sekaligus memperkaya pengalaman belajar. Pendekatan ini juga sesuai dengan prinsip “learning by doing” dan “contextual teaching and learning”, di mana siswa belajar melalui keterlibatan langsung dengan konteks budaya mereka.

Validasi Ahli

Media yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi/budaya. Proses validasi mencakup aspek isi, tampilan, kesesuaian budaya, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 88% dari ahli media dan 86% dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Ahli media menilai bahwa desain visual dan tata letak sudah menarik serta mudah digunakan oleh siswa. Namun, ia menyarankan agar panduan penggunaan PicsArt dibuat lebih sederhana dan disertai contoh gambar nyata dari budaya Melayu. Sementara itu, ahli materi menilai bahwa integrasi nilai budaya sudah relevan, tetapi merekomendasikan penambahan konteks sosial pada setiap proyek menulis, misalnya makna budaya di balik pakaian adat atau makanan khas.

Setelah revisi berdasarkan masukan para ahli, media dinilai siap untuk diujicobakan di sekolah. Versi final media menampilkan panduan yang lebih jelas, contoh teks yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, serta visualisasi budaya yang lebih beragam.

Uji Coba Media

Uji coba terbatas dilakukan pada 22 siswa kelas VIII SMP IT Al-Hijrah Medan. Proses uji coba mencakup tahap penerapan media dalam kegiatan belajar menulis deskriptif, observasi perilaku siswa, serta pengisian angket respon.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi dan partisipasi siswa selama kegiatan menulis. Siswa terlihat antusias ketika menggunakan PicsArt untuk membuat karya visual bertema budaya Melayu. Mereka merasa tertantang sekaligus senang karena dapat menulis berdasarkan gambar hasil kreasi sendiri.

Berdasarkan angket respon siswa, 92% menyatakan media ini menarik dan mudah

digunakan, sementara 87% menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Sebagian besar siswa juga menyebutkan bahwa media ini membantu mereka memahami struktur teks deskriptif karena mereka dapat menggambarkan sesuatu yang nyata.

Guru Bahasa Inggris yang terlibat dalam uji coba menilai bahwa media PicsArt berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif. Siswa lebih berani mengekspresikan ide, dan hasil tulisan mereka menunjukkan peningkatan dari segi isi dan organisasi paragraf. Kegiatan menulis pun menjadi lebih kontekstual karena mengaitkan pengalaman pribadi dan nilai budaya lokal.

Pembahasan

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi media digital dan nilai budaya lokal mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis. Penggunaan PicsArt berfungsi sebagai stimulus visual yang membantu siswa mengorganisasi ide dan mengembangkan kreativitas. Visualisasi budaya lokal juga mempermudah siswa memahami konteks, sehingga mereka tidak hanya menulis berdasarkan imajinasi, tetapi juga dari realitas sosial yang mereka kenal.

Hasil ini sejalan dengan teori Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dikemukakan oleh Johnson (2002), bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa mengaitkan materi dengan kehidupan mereka sendiri. Dalam konteks ini, budaya Melayu Deli berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pembelajaran bahasa dengan pengalaman nyata siswa.

Selain itu, pendekatan berbasis media digital juga mendukung pengembangan literasi multimodal, yaitu kemampuan memahami dan menyampaikan pesan melalui berbagai bentuk representasi seperti teks, gambar, dan simbol visual. Menurut Arsyad (2020), media visual dapat memperkuat daya ingat dan mempercepat pemahaman konsep abstrak, sehingga cocok diterapkan dalam pembelajaran menulis.

Integrasi budaya lokal ke dalam pembelajaran juga memiliki dampak afektif. Siswa menjadi lebih bangga terhadap identitas daerah mereka, sekaligus memahami bahwa teknologi dapat digunakan untuk melestarikan budaya, bukan sekadar hiburan. Pendekatan ini mendukung hasil penelitian Sujarwo dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggabungan kearifan lokal dengan inovasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan kreativitas siswa dan kesadaran budaya mereka.

Dengan demikian, penggunaan PicsArt berbasis kearifan lokal Melayu tidak hanya memberikan efek kognitif dalam peningkatan keterampilan menulis, tetapi juga efek afektif berupa motivasi dan rasa memiliki terhadap budaya sendiri. Media ini relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, di mana siswa dituntut untuk kreatif, melek teknologi, dan tetap berakar pada nilai-nilai budaya lokal.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis berbasis aplikasi PicsArt melalui integrasi kearifan lokal Melayu Deli merupakan inovasi yang efektif dan kontekstual. Media ini layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP karena mampu menggabungkan aspek teknologi, budaya, dan keterampilan literasi dalam satu kesatuan yang utuh dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi aplikasi PicsArt dengan kearifan lokal Melayu Deli dapat menjadi inovasi efektif dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris di tingkat SMP. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media berbasis digital yang kontekstual mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan menulis siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan mudah menuangkan ide

karena adanya stimulus visual dari aplikasi PicsArt yang menampilkan unsur budaya lokal.

Media yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh ahli media (88%) dan ahli materi (86%) berdasarkan aspek isi, tampilan, dan kesesuaian budaya. Uji coba kepada siswa menunjukkan respon positif, di mana 92% siswa menyatakan media ini menarik dan mudah digunakan, sementara 87% menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan nilai budaya lokal tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran dan kebanggaan terhadap identitas budaya daerah.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran menulis berbasis aplikasi PicsArt melalui kearifan lokal Melayu Deli terbukti efektif, inovatif, dan kontekstual. Media ini layak diimplementasikan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran kreatif di era digital. Selain meningkatkan keterampilan menulis siswa, media ini juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal melalui pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

%20Adinda%20Apriliana.pdf

- A. Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta, Indonesia: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Abdulkadir, Muhammad. Hukum dan Penelitian Hukum. Bandung: Citra Aditya Bakti. 2004.
<https://opac.fhukum.unpatti.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=15751&bid=9734>
- Alamsyah, D., & Rahmawati, F. (2021). Digital learning tools to enhance students' writing skills: A case study of Curipod in EFL classrooms. *ELT Journal of Research and Practice*. 6(1). 55–63.
- Apriliana, Adinda. Pemanfaatan Aplikasi PicsArt Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Poster Pada Siswa Kelas Viii Smp Islam Al Kautsar Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2021/2022. (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah: Jakarta). 2022.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/68288/1/Skripsi>
- D. Nunan, Practical English Language Teaching. New York, NY: McGraw-Hill, 2003.
- H. D. Brown, Principles of Language Learning and Teaching, 4th ed. New York, NY: Longman, 2000.
- H. D. Brown, Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy, 2nd ed. New York, NY: Longman, 2001.
- H. G. Tarigan, Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung, Indonesia: Angkasa, 2008.
- Habibi. M. W. et al. Learning Revolution: The Positive Impact of Computer Simulations on Science Achievement in Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Educational Technology and Learning Creativity*. 2024, 1(2). <https://doi.org/10.37251/jetlc.v2i1.976>
- Islami, Dina. Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. 2022.
<https://osf.io/3xezr/download/>
- J. E. Kemp and D. K. Dayton, Planning and Producing Instructional Media. New York, NY: Harper & Row, 1985.
- J. Harmer, How to Teach Writing. Harlow, England: Pearson Education Limited, 2004.
- K. Grenville, Writing from Start to Finish: A Six-Step Guide. Crows Nest, NSW: Allen & Unwin, 2001.
- N. Purwati and W. Rahayu, "The use of digital learning media to improve students' ability in writing recount texts," *Journal of Language Education and Development*, vol. 2, no. 1, pp. 12–22, 2020.
- Nasution, D. N. Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Eksistensi Budaya Lokal. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*. 2017, 21(1).
<https://core.ac.uk/download/pdf/233048435.pdf>
- R. A. Fadhallah, Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif, Jakarta: Media Akademi, 2021.
- R. E. Mayer, Multimedia Learning. New York, NY: Cambridge University Press, 2001..
- R. Heinich, M. Molenda, J. D. Russell, and S. E. Smaldino, Instructional Media and Technologies

- for Learning, 7th ed. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall, 2002. Dale, E. (1969). Audio-visual methods in teaching (3rd ed.). New York, NY: Holt, Rinehart and Winston.
- R. Sibarani, *Kearifan Lokal: Hakikat, Peran, dan Metode Tradisi Lisan*. Jakarta, Indonesia: Asosiasi Tradisi Lisan, 2012.
- S. Graham, *Effective Writing Instruction for All Students*. Wisconsin, WI: Renaissance Learning Inc., 2008.
- S. Menggo, A. Rina, and J. Junaidi, "Integrating technology in writing instruction: Utilizing digital platforms to enhance students' writing skills," *International Journal of Language Education*, vol. 3, no. 2, pp. 112–121, 2019.
- D. Alamsyah and F. Rahmawati, "Digital learning tools to enhance students' writing skills: A case study of Curipod in EFL classrooms," *ELT Journal of Research and Practice*, vol. 6, no. 1, pp. 55–63, 2021.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017, p. 142.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Taufik, A., Dkk. *Pengantar Teknologi Informasi*. Cv. Pena Persada. 2022. <https://badanpenerbit.org/index.php/dpipress/article/view/18>
- W. R. Borg dan M. D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4th ed. New York: Longman, 1983, p. 772.
- Widyawati, Nur., Dkk. *Pengaruh Aplikasi Picsart Terhadap Kemampuan Literasi Menulis dan Literasi Digital pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan. 2024, 18(5). <https://doi.org/10.35931/aq.v18i5.3689>