

Pengembangan Model Pembelajaran Menulis *Cerkak* Berbantuan *Artificial Intelligence*

Diterima:

13 April 2026

Disetujui:

27 Juni 2026

Diterbitkan:

11 Juli 2026

^{1*}Novita Rizki, ²Joko Sukoyo, ³Sucipto Hadi Purnomo

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang

^{1,2,3}Kampus UNNES Sekaran, Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

E-mail: ¹rizkinovita315@students.unnes.ac.id, ²j_sukoyo@mail.unnes.ac.id,

³sucipto@hp@mail.unnes.ac.id.

*Corresponding Author

Abstrak— Siswa SMA mempunyai motivasi belajar yang rendah dalam materi *cerkak* disebabkan oleh guru masih menggunakan model konvensional dan media pembelajaran yang kurang inovatif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menulis. Selain itu, siswa mengalami permasalahan dalam proses menulis *cerkak* berupa keterbatasan kosakata dan imajinasi dalam mengembangkan ide. Permasalahan tersebut perlu segera ditangani. Salah satunya adalah dengan mengembangkan model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan *Artificial Intelligence*. Penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah terciptanya model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan AI. Komponen dalam model pembelajaran ini adalah sintagmatik, sistem sosial, sistem pendukung, prinsip reaksi, dampak instruksional dan dampak pengiring. Model pembelajaran ini dinyatakan layak oleh ahli dengan kategori persentase perkomponen, yaitu sintagmatik 78%, sistem sosial 72%, prinsip reaksi 76%, sistem pendukung 76%, dampak instruksional dan dampak pengiring 74%. Pada model pembelajaran ini, guru tetap menjadi fasilitator utama dalam pembelajaran, sedangkan AI dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pada proses menulis *cerkak*.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; *Artificial Intelligence*; Bahasa Jawa; *Cerkak*.

Abstract— High school students have low learning motivation in short story material because teachers still use conventional models and less innovative learning media. This condition has an impact on students' low ability in writing skills. In addition, students have problems in the process of writing short stories due to limited vocabulary and imagination in developing ideas. These problems need to be addressed immediately. One way is by developing a short story writing learning model assisted by *Artificial Intelligence*. This study uses R&D (*Research and Development*) with the ADDIE model. Data were collected using observation, interview, and questionnaire techniques. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study created a short story writing learning model assisted by AI. The components in this learning model are syntagmatic, social system, support system, reaction principle, instructional impact and accompanying impact. This learning model was declared feasible by experts, so it is suitable for use with the percentage category per component, namely syntagmatic 78%, social system 72%, reaction principle 76%, support system 76%, instructional impact and accompanying impact 74%. In this learning model, the teacher remains the main facilitator in learning, while AI is used as a supporting tool in the short story writing process.

Keywords: Learning model; *Artificial Intelligence*; Javanese Language; *Cerkak*.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jawa di jenjang sekolah dasar dan menengah berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter. Pembelajaran bahasa Jawa sangat penting karena dapat menjaga nilai-nilai budaya serta membangun dan memperkuat karakter bangsa [1]. Namun, pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa saat ini mengalami naik turun seiring dengan perubahan kurikulum yang diterapkan. Siswa kesulitan menggunakan bahasa Jawa sehingga mereka lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari [2]. Hal ini menyebabkan siswa mengalami keterbatasan kosakata bahasa Jawa.

Salah satu materi pembelajaran bahasa Jawa adalah *cerkak*. *Cerkak* (*Cerita Cekak*) merupakan salah satu karya sastra berbentuk fiksi yang hanya mengisahkan sebagian kecil aspek kehidupan manusia yang berfokus pada tokoh dan peristiwa yang menjadi inti dari cerita tersebut [3]. *Cerkak* tidak hanya sekedar karya sastra, melainkan berperan sebagai media edukasi yang menanamkan nilai moral dan membentuk karakter serta budi pekerti luhur khususnya pada generasi muda [4]. Dalam pembelajaran bahasa Jawa, siswa tidak hanya mempelajari *cerkak* secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya melalui kegiatan menulis. Dengan demikian, pembelajaran *cerkak* berkaitan erat dengan keterampilan menulis. Melalui kegiatan menulis, siswa diharapkan mampu mengasah kreativitas dalam mengembangkan kemampuan berbahasa.

Dalam praktiknya, keterampilan menulis dianggap lebih sulit dari keterampilan bahasa yang lain [5]. Kesulitan tersebut diakui oleh beberapa siswa yang menyatakan bahwa keterampilan menulis menjadi bagian tersulit karena memerlukan keselarasan antara pengembangan ide dan imajinasi, kesulitan menyusun alur secara runtut, serta membutuhkan waktu lama dalam proses menulis. Fakta di lapangan menunjukkan banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengimplementasikan keterampilan menulis dikarenakan ide yang dimiliki belum tersusun secara jelas dan runtut [6]. Pada siswa SMA, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis salah satunya materi *cerkak*, mereka mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata dan penentuan unsur intrinsik dalam *cerkak* [7].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran menulis *cerkak*. Saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan, peneliti mengamati bahwa minat siswa dalam mempelajari bahasa Jawa, terutama pada materi *cerkak*, masih kurang. Situasi tersebut terlihat dari keaktifan dan kurangnya antusiasme siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan model dan media yang digunakan oleh guru. Guru hanya memakai media yang konvensional

seperti *powerpoint*. Hal ini didukung oleh penelitian Sukoyo et al. [8] yang menyatakan bahwa tantangan pembelajaran berasal dari siswa dan guru. Dari sisi siswa, motivasi belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa masih tergolong rendah. Sedangkan dari sisi guru, permasalahan yang muncul berkaitan dengan kompetensi dalam pembelajaran, seperti terbatasnya penerapan metode dan model pembelajaran yang inovatif serta keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa masih mempunyai keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa Jawa yang berdampak pada kesulitan dalam keterampilan menulis, khususnya pada materi *cerkak*. Keterbatasan kosakata tersebut turut memengaruhi kemampuan siswa dalam menuangkan ide dan gagasan ke dalam karya tulis mereka [9].

Permasalahan yang ditemukan melalui observasi kemudian diperkuat melalui wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa metode ceramah masih sering digunakan dalam pembelajaran *cerkak*. Guru berpendapat bahwa penggunaan metode lain berpotensi menimbulkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, metode ceramah digunakan sebagai cara yang dianggap lebih mudah untuk menyampaikan materi kepada siswa. Selain metode, media dan sumber belajar masih bersifat konvensional. Pembelajaran ini hanya mengandalkan buku paket dan PPT. Selain itu, guru menyampaikan bahwa kesulitan siswa terletak pada kemampuan mengembangkan ide dan menyusun kalimat secara runtut, serta keterbatasan sumber belajar yang tersedia.

Kemajuan teknologi begitu pesat, di antaranya munculnya kecerdasan buatan (AI). Kecerdasan buatan (AI) merupakan teknologi yang mampu menirukan cara berpikir manusia, namun pengoprasiaannya dilakukan oleh mesin atau robot, bukan secara alami oleh manusia [10]. Jenis-jenis AI diantaranya adalah *ChatGPT*, *GeminiAI*, *Perplexity*, *Quillbold*, *Scite*, *Kipper*, *AI Detector*, *AI Quesetion*, *Cici AI*, *Writehuman AI* [11]. Salah satu AI generatif yang banyak dikenal dan dipakai yaitu *Gemini AI*. *GeminiAI* termasuk dalam sistem teknologi *Google* yang dapat diterapkan di dunia pendidikan [12]. *GeminiAI* telah dimanfaatkan secara luas oleh pelajar. *GeminiAI* memberikan bantuan siswa dalam menyusun kerangka tulisan yang jelas, menyempurnakan tata bahasa dan gaya penulisan, dan memberikan berbagai masukan guna meningkatkan kualitas tulisan secara menyeluruh [13]. Hal ini membantu siswa untuk mengefisiensi waktu dalam proses penyusunan serta revisi tulisan akademik [14]. AI ini juga memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran keterampilan menulis di sekolah.

Walaupun teknologi ini memudahkan proses pembelajaran, penggunaannya mempunyai berbagai tantangan, terutama terkait orisinalitas karya dan etika dalam dunia akademik. Dampak lainnya yaitu jika AI disalahgunakan, penurunan kemampuan menulis secara mandiri bisa terjadi akibat ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, dan praktik plagiarisme mungkin meningkat jika pemahaman tentang etika penggunaan tidak diberikan [15]. Selain itu, ketergantungan terhadap AI ini dapat menghambat perkembangan kemampuan kognitif seperti kreativitas, keterampilan dalam memecahkan masalah serta kemampuan berpikir kritis [16]. Oleh karena itu, AI digunakan hanya sebagai alat bantu, sarana kolaborasi, dan inspirasi saja agar kreativitas siswa tetap terjaga.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti termotivasi mencari alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada keterampilan menulis. Tetapi, peneliti hanya berfokus pada model pembelajarannya. Peneliti mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis yang selaras dengan era digital ini. Guru dan siswa perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi saat ini [17]. Model ini dirancang untuk meminimalkan risiko plagiarisme dan ketergantungan pada AI dengan memanfaatkan AI sebatas pendukung proses belajar, bukan sebagai pengganti peran berpikir siswa. AI digunakan tidak secara menyeluruh tetapi hanya sebagai membantu dalam proses menulis *cerkak* pada tahapan tertentu. Peneliti memanfaatkan AI sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam menulis, khususnya untuk membantu menemukan ide pada materi *cerkak*. AI dapat memberikan umpan balik otomatis, membantu menemukan ide, memperbaiki tatanan bahasa, menyarankan kosakata, dan membantu menyusun tulisan lebih teratur, artinya AI mendukung pembelajaran menulis [18].

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fauziyah & Haryanto [19] Yang berjudul reaktualisasi pembelajaran menulis naskah drama pada generasi Z dengan metode *discovery learning* melalui *Chatgpt* berbasis *Artificial Intelligence*. Penelitian ini menghasilkan suasana belajar yang kondusif sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran menulis. Model tersebut juga meningkatkan kemampuan berpikir dan keterampilan dalam mengembangkan ide menjadi tulisan yang terstruktur. Penelitian yang relevan berikutnya dilakukan oleh Mahmudah & Izzah [20] Berjudul pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Artificial Intelligence*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Artificial Intelligence* menjadi salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran menulis karya ilmiah, Model yang dikembangkan

tidak hanya mempermudah siswa dalam menulis karya ilmiah, tetapi juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan kreativitas dalam belajar melalui integrasi AI.

Kebaruan penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran *cerkak* berbantuan *Artificial Intelligence*. *Artificial Intelligence* yang digunakan dalam model pembelajaran ini adalah *GeminiAI*. Tujuan dari penelitian untuk mengembangkan model pada pembelajaran menulis berbantuan *Artificial Intelligence* yang diterapkan di pembelajaran bahasa Jawa pada materi *cerkak*. Selain itu, siswa dilatih untuk memanfaatkan *Artificial Intelligence* secara bijak. Siswa dapat meningkatkan kreativitas, terutama dalam keterampilan menulis, walaupun dengan bantuan *Artificial Intelligence*.

II. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE. Menurut Branch [21] Langkah-langkah model ADDIE adalah: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) *Evaluation*. Penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan AI. Pada tahap *design*, peneliti menyusun prototipe model pembelajaran ini. Tahap *development*, prototipe model ini divalidasi oleh pakar ahli model pembelajaran. Selanjutnya, tahap *implementasi* dilakukan melalui uji coba penerapan model pembelajaran. Tahap *evaluasi* mencakup penyempurnaan dan revisi akhir model berdasarkan angket dan temuan yang diperoleh dari catatan lapangan. Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap *development* saja. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu, tahap *implementasi dan evaluasi* secara luas tidak dilakukan dalam penelitian ini. Gambar di bawah ini menyajikan bagan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini.



GAMBAR 1. BAGAN TAHAPAN PENELITIAN

Data dan Sumber Data

Penelitian ini mengumpulkan tiga jenis data. Data pertama berkaitan dengan kebutuhan siswa terhadap model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan AI. Data kedua diperoleh melalui wawancara dengan guru mengenai pembelajaran *cerkak* dan penggunaan AI. Data ketiga berupa hasil validasi prototipe model oleh para ahli. Sumber data pada penelitian ini yaitu siswa, guru, dan ahli model pembelajaran. Siswa berperan dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar. Guru menjadi sumber data terkait pembelajaran *cerkak* dan penggunaan AI, sedangkan ahli model pembelajaran melakukan validasi terhadap prototipe yang dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik non-tes, yaitu observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas X-B yang telah dilakukan peneliti pada saat program PLP. Angket yang digunakan ada 2 jenis, yaitu angket kebutuhan siswa terhadap model pembelajaran dan angket validasi ahli model pembelajaran. Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Jawa mengenai kesulitan siswa dalam materi *cerkak* serta penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Jawa. Alat yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara, instrumen kuesioner kebutuhan siswa, serta instrumen validasi untuk pakar model pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model analisis kualitatif Miles Huberman [22] Yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Setelah semua data dikumpulkan, dilakukan reduksi data untuk memilah dan memfokuskan data sesuai dengan tujuan penelitian. Reduksi data digunakan untuk pemilihan atau menghilangkan data yang tidak relevan sehingga memungkinkan hasil yang lebih jelas dan inti [23]. Data yang sudah dipilih selanjutnya disajikan secara deskriptif. Melalui penyajian data ini, memudahkan memahami temuan yang diperoleh serta menentukan langkah selanjutnya berdasarkan hasil pemahaman terhadap data tersebut [24]. Kemudian, data yang disajikan berfungsi sebagai dasar penarikan kesimpulan yang akan menjadi panduan untuk merancang prototipe model pembelajaran. Setelah prototipe dikembangkan, prototipe tersebut akan divalidasi oleh pakar ahli model pembelajaran untuk memberikan masukan dan saran. Hasil dari validasi tersebut dianalisis dan dihitung persentasenya dan dilanjutkan dengan revisi berdasarkan saran dari ahli.

Setelah prototipe model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan *Artificial Intelligence* dikembangkan, prototipe divalidasi oleh ahli model pembelajaran untuk memperoleh masukan

dan mengetahui kekurangan pada model yang telah dibuat. Selanjutnya hasil validasi ahli dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \sum \frac{x}{xi} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase validasi

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam setiap item

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan jawaban ideal dalam setiap item

Hasil dari uji validasi dianalisis menggunakan skala Likert untuk menentukan kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah penilaian skala likert:

TABEL 2. SKALA JAWABAN RESPONDEN

No	Penilaian	Kriteria Interpretasi
1	$81\% < x \leq 100\%$	Sangat layak
2	$61\% < x \leq 80\%$	Layak
3	$41\% < x \leq 60\%$	Kurang layak
4	$21\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
5	$\leq 21\%$	Sangat tidak layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Model Pembelajaran

Analisis kebutuhan ini diperoleh dari angket. Angket ini diberikan kepada siswa kelas X-B SMA Negeri 6 Semarang. Angket ini didasarkan dengan teori Macalister & Nation [25] Yang mencakup 3 komponen, yaitu *necessities* (urgensi), *wants* (keinginan), dan *lack* (kekurangan). Angket ini dijadikan dasar untuk mengembangkan model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan AI. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa pada Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa mempunyai respon yang positif terhadap pembelajaran menulis *cerkak*. Siswa umumnya setuju bahwa salah satu bentuk pelestarian bahasa dan budaya Jawa adalah dengan adanya pembelajaran materi *cerkak*. Tetapi, beberapa permasalahan yang sering dialami siswa dalam menyusun *cerkak* seperti kesulitan mengembangkan ide cerita, menentukan kosakata yang tepat, dan menyusun alur yang runtut. Oleh karena itu, diperlukan teknologi *Artificial Intelligence* sebagai media pembantu siswa untuk mengatasi permasalahan tersebut. AI memberikan bantuan untuk memudahkan siswa mendapatkan ide lebih cepat. Hal ini menjadikan hal ini sebagai teman

diskusi siswa. Tabel 1 berikut menyajikan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap model pembelajaran bahasa Jawa.

TABEL 1. ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Aspek	Pertanyaan/Pernyataan	Persentase	
		Setuju	Tidak Setuju
Urgensi	Belajar menulis <i>cerkak</i> dapat melestarikan bahasa dan sastra Jawa	36	0
	Belajar menulis <i>cerkak</i> dapat meningkatkan kemampuan imajinasi saya	34	3
	Materi menulis <i>cerkak</i> penting untuk melatih kemampuan menulis kreatif saya	36	0
Keinginan	Apakah Anda setuju jika dikembangkan model pembelajaran menulis <i>cerkak</i> berbantuan AI?	32	4
	Pembelajaran menulis <i>cerkak</i> dikembangkan dengan memanfaatkan AI sebagai pendamping dalam proses menulis	33	3
	Pembelajaran menulis <i>cerkak</i> dikembangkan secara mandiri, tetapi saya memberikan ruang untuk AI pada saat saya membutuhkan	34	2
	Pembelajaran menulis <i>cerkak</i> berbantuan AI untuk membantu menemukan ide cerita	34	2
	Pembelajaran menulis <i>cerkak</i> berbantuan AI untuk membantu menyusun alur cerita	35	1
Kekurangan	Saya mengalami kesulitan dalam menemukan ide saat menulis <i>cerkak</i>	23	13
	Saya mengalami kesulitan dalam memilih kosakata bahasa Jawa yang sesuai	29	7
	Saya mengalami kesulitan dalam menentukan alur cerita yang runtut	20	16
	Saya mengalami kesulitan mengembangkan imajinasi menjadi cerita tertulis	24	12
	Saya membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan satu <i>cerkak</i>	30	6

Prototipe Model Pembelajaran Menulis *Cerkak* Berbantuan *Artificial Intelligence*

Model pembelajaran ini berlandaskan teori konstruktivisme. Menurut teori ini, pembelajaran merupakan aktivitas aktif siswa dalam membangun pemahaman sendiri melalui pengalaman, interaksi dengan lingkungan, dan kolaborasi sosial. Teori konstruktivisme menekankan proses dan kebebasan siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman. Oleh karena itu, siswa diposisikan sebagai pusat pembelajaran yang mengembangkan keterampilan sekaligus bertanggung jawab atas hasil yang diperolehnya [26]. Model ini dikembangkan berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa pada siswa kelas X-B SMAN 6 Semarang. Model pembelajaran mempunyai fungsi sebagai petunjuk mengarahkan proses kegiatan pembelajaran [20]. Menurut Joyce & Calhoun [27], model pembelajaran yang

dikembangkan harus berdasarkan 5 komponen utama, yaitu sintagmatik, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung serta dampak instruksional dan pengiring.

Sintagmatik adalah urutan aktivitas pembelajaran dari awal hingga akhir. Sintagmatik dikembangkan dengan struktur yang berbeda pada setiap model pembelajaran. Jadi, sintagmatik disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disampaikan serta kebutuhan siswa. Sintagmatik dalam model pembelajaran ini adalah, orientasi, penyampaian materi, pra-menulis *cerkak*, produksi teks, asesmen karya, refleksi dan penutup. Komponen selanjutnya yaitu sistem sosial. Sistem sosial adalah hubungan antara guru dan siswa serta interaksi di dalam kelas. Sistem sosial merujuk pada prinsip dan norma yang diterapkan dalam model pembelajaran. Pada pengembangan model pembelajaran ini, prinsip yang diterapkan mengikuti Ki Hajar Dewantara, yaitu kodrat zaman. Artinya, pembelajaran mengikuti zamannya. Dan zaman sekarang sudah menggunakan teknologi. Untuk itu, pembelajaran harus terintegrasi dengan teknologi. Sedangkan norma yang digunakan adalah norma partisipatif.

Prinsip reaksi adalah peran guru dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini, guru berperan sebagai konselor, fasilitator, dan asesor. Prinsip konselor guru memberikan bimbingan kepada siswa mengenai materi *cerkak*, cara penggunaan AI sebagai alat bantu menulis *cerkak* secara bijak. Prinsip fasilitator guru adalah menyediakan lingkungan belajar yang mendukung. Sedangkan sebagai asesor, guru melakukan penilaian terhadap kualitas hasil karya siswa.

Sistem pendukung dalam model ini mencakup sarana, media pembelajaran, dan sumber belajar. Sarana meliputi *handphone*, laptop, LCD, dan proyektor. Media pembelajaran menggunakan *Gemini AI* dan PPT. Sedangkan sumber belajarnya adalah buku antologi *cerkak* dan buku paket. Komponen yang terakhir adalah dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional adalah dampak yang diperoleh secara langsung dari pembelajaran. Sedangkan dampak pengiring adalah dampak yang diperoleh secara tidak langsung setelah mengikuti pembelajaran. Dampak instruksional dalam model ini yaitu siswa mampu menulis *cerkak* sesuai dengan struktur dan unsur-unsur *cerkak* serta berpotensi meningkatkan penguasaan kosakata. Sedangkan dampak pendamping yang diperoleh dalam menerapkan model ini yaitu melalui interaksi dengan AI, siswa belajar bertanggung jawab atas hasil karyanya. Selain itu, siswa dapat meningkatkan literasi digital.

Model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan *Artificial Intelligence* terdiri atas beberapa komponen, yaitu sintagmatik, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak

instruksional, dan dampak pengiring. Hubungan antar komponen tersebut digambarkan pada gambar 2 di bawah ini.



GAMBAR 2. KOMPONEN MODEL PEMBELAJARAN

Uji Validasi Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil dari validasi ahli yang sudah dianalisis, diperoleh hasil sebagai berikut:

TABEL 3. HASIL UJI VALIDASI MODEL PEMBELAJARAN

Aspek Validasi	Penilaian Validator		Rata-Rata	Kategori
	1	2		
Sintagmatik	76%	80%	78%	Layak
Sistem sosial	72%	72%	72%	Layak
Prinsip reaksi	76%	76%	76%	Layak
Sistem pendukung	76%	76%	76%	Layak
Dampak instruksional dan dampak pengiring	72%	76%	74%	Layak
Relevansi pemanfaatan AI dalam pembelajaran dan perkembangan teknologi	80%	76%	78%	Layak

Beberapa masukan yang perlu dibenahi dalam model yang dikembangkan. Validator pertama memberikan masukan yaitu sintagmatik harus dibedakan atau dipilah aktivitas guru dengan aktivitas siswa. Selain itu, ahli menyarankan untuk mengaitkannya dengan pendekatan deep learning. Validator kedua memberikan masukan supaya tahapan aktivitas pembelajaran dijelaskan secara detail dan rinci supaya mudah diterapkan. Selain memberi masukan atau saran, validator juga memberikan apresiasi karena model pembelajaran ini dapat membantu mempermudah siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jawa materi *cerkak*, karena prinsip

pembelajaran seharusnya mempermudah, bukan menyulitkan siswa. Berdasarkan uji validasi ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini dapat digunakan pada saat pembelajaran.

Produk Akhir Setelah Revisi Model

Setelah melalui tahap uji validasi ahli, dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan komponen model agar lebih mudah diterapkan. Hasil dari produk akhir yaitu model pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan saran ahli dan diselaraskan dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Berikut ini disajikan produk akhir setelah proses revisi model.

Sistem Sosial

Sistem sosial adalah norma dan prinsip yang menentukan bagaimana guru dan siswa berperan, berinteraksi, serta bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Pada model ini, prinsip yang digunakan mengikuti prinsip Ki Hajar Dewantara, yaitu kodrat zaman. Kodrat zaman diartikan sebagai pelaksanaan pendidikan yang selalu berkaitan dengan kehidupan masyarakat pada suatu masa tertentu. Pendidikan yang selaras dengan kodrat zaman adalah pendidikan yang mampu beradaptasi dengan perubahan serta perkembangan sosial, teknologi, dan budaya pada masa tertentu [28]. Jadi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang, tetapi tetap mengutamakan etika dalam penggunaannya. Sedangkan norma yang digunakan adalah norma partisipatif. Norma partisipatif diterapkan untuk mengembangkan kemandirian belajar. Siswa diberi kesempatan untuk menentukan cara memanfaatkan AI secara bijak. Selain itu, norma ini memastikan siswa tetap memegang kendali penuh atas proses dan hasil karyanya, serta mengembangkan literasi digital secara mandiri. Oleh karena itu, norma partisipatif menjadikan pembelajaran tidak hanya lebih efektif, tetapi juga bermakna melalui pengalaman.

Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi merupakan cara guru merespons aktivitas siswa yang menunjukkan bagaimana guru seharusnya memperlakukan dan menanggapi tindakan siswa. Peran guru dalam model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan *Artificial Intelligence* adalah sebagai konselor, fasilitator, dan asesor. Sebagai konselor guru membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Guru memberikan arahan atau bimbingan mengenai pemanfaatan AI sebagai media untuk membantu menulis *cerkak* dengan bijak tanpa mengesampingkan kreativitas siswa. Sebagai fasilitator, guru membangun lingkungan belajar yang kondusif guna mendorong siswa untuk mengembangkan *cerkak* berbantuan AI. Selain itu, guru dapat memberikan sumber daya tambahan, misalnya buku-buku referensi *cerkak*. Sebagai asesor, peran guru yaitu melakukan

evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa. Guru tidak hanya menilai hasil akhir siswa, tetapi juga menilai proses dalam mengembangkan *cerkak*.

Sistem Pendukung

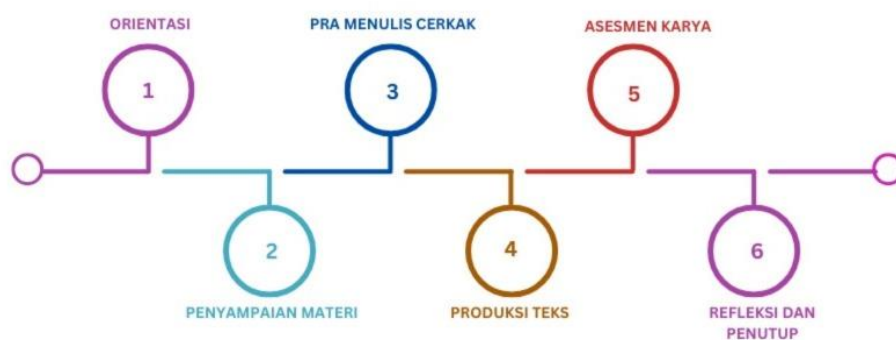
Sistem pendukung diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan tujuan dapat dicapai secara maksimal. Sistem pendukung mencakup sarana, media pembelajaran, dan sumber belajar. Sarana yang digunakan adalah *handphone*, laptop, LCD, dan proyektor yang mendukung akses pemanfaatan AI. Media yang digunakan meliputi *GeminiAI*, PPT. Adapun sumber belajar yang digunakan adalah modul ajar, buku cetak siswa dan buku antologi *cerkak* sebagai bahan rujukan.

Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional yang didapat dari model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan *Artificial Intelligence* adalah (1) berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis *cerkak* sesuai dengan struktur dan unsur-unsurnya. (2) berpotensi meningkatkan penguasaan kosakata. (3) berpotensi meningkatkan pengembangan ide cerita. Sedangkan dampak pengiringnya adalah (1) terbentuknya sikap tanggung jawab terhadap proses hasil karya yang dihasilkan. (2) tumbuhnya kesadaran etis dalam memanfaatkan AI secara bijak. (3) berpotensi meningkatkan literasi digital siswa.

Sintagmatik

Sintagmatik merupakan langkah-langkah aktivitas atau urutan kegiatan pembelajaran. Sintagmatik model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan *Artificial Intelligence* sebagai berikut.



GAMBAR 3. SINTAGMATIK MODEL PEMBELAJARAN MENULIS *CERKAK* BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Gambar 3 memuat sintagmatik model pembelajaran menulis cerkak berbantuan Artificial Intelligence yang mencakup 6 tahapan, yaitu orientasi, penyampaian materi, pra-menulis cerkak, produksi teks, asesmen karya, serta refleksi dan penutup.

TABEL 4. SINTAGMATIK MODEL PEMBELAJARAN MENULIS CERKAK BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Sintagmatik	
1. Orientasi	
Aktivitas guru dan siswa	: (1) guru mengawali dengan sapaan dan doa (2) siswa berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing (3) guru melakukan pengecekan kehadiran siswa (4) siswa merespons dan siap untuk mengikuti pembelajaran (5) guru mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan (6) guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, tujuan pembelajaran, materi yang akan dipelajari, serta manfaat menulis <i>cerkak</i> dalam pembelajaran Bahasa Jawa (7) guru mengenalkan <i>GeminiAI</i> kepada siswa (8) guru memberikan contoh mengenai langkah-langkah penggunaannya <i>GeminiAI</i> . (9) sebagai panduan, guru mengenalkan <i>prompt</i> sederhana yang akan digunakan siswa (9) guru memberikan penguatan mengenai etika penggunaan AI (10) siswa menyimak penjelasan guru (11) guru menyampaikan kesepakatan kelas, bahwa tidak diperkenankan untuk <i>copy paste</i> hasil dari AI (12) siswa menyepakati kesepakatan kelas
2. Penyampaian Materi	
Aktivitas guru dan siswa	: (1) guru menyampaikan materi mengenai <i>cerkak</i> (2) siswa menyimak materi yang disampaikan guru (3) guru memberikan pengenalan <i>cerkak</i> yang baik (4) guru dan siswa berdiskusi tentang materi yang tidak dipahami dengan siswa mengenai <i>cerkak</i> (5) pemberian <i>ice breaking</i> oleh guru.
3. Pra-Menulis Cerkak	
Aktivitas guru dan siswa	: (1) guru menjelaskan langkah-langkah dalam menulis <i>cerkak</i> (2) guru memberikan instruksi menulis <i>cerkak</i> secara mandiri (3) siswa menentukan tema <i>cerkak</i> yang akan dibuat (4) siswa melakukan <i>brainstorming</i> untuk memperoleh ide cerita berdasarkan tema yang dipilih dengan bantuan <i>gemini AI</i> sesuai prompt dari guru. <i>Aku arep tulis cerkak kanthi tema (nyebutke tema). Gawea 3-5 ide cerita ringkes nanging ora njlentrehake ceritane!</i> (5) Siswa menetapkan ide cerita yang paling menarik untuk dikembangkan. (6) Siswa mengeksplorasi karakter penokohan dengan bantuan <i>gemini AI</i> . <i>Prompt: Gawea karakter penokohane kang trep karo ide cerita kang dipilih!</i> (7) Siswa menentukan sudut pandang cerita. (8) Siswa meminta bantuan <i>Gemini AI</i> untuk memperoleh beberapa ide alur cerita. <i>Prompt: gawea 3-5 ide alur cerkak ringkes kang jumbuh karo struktur cerkak (orientasi, resolusi, komplikasi, lan koda), ide cerita lan karakter penokohane!</i> (9) siswa menentukan setting berdasarkan alur yang sudah ditetapkan (10) siswa mengevaluasi kembali hasil bantuan AI yang dimanfaatkan dalam penulisan <i>cerkak</i> (11) hasil dari rancangan <i>cerkak</i> ditulis pada lembar kerja siswa (12) guru melakukan pengawasan
4. Produksi Teks	
Aktivitas guru dan siswa	: (1) guru mengarahkan siswa untuk tetap mempertahankan keaslian karya serta menghindari tindakan plagiarisme (2) guru menekankan dalam pembuatan <i>cerkak</i> dilarang <i>copy paste</i> hasil dari AI dan hanya dijadikan sebagai partner diskusi saja (2) siswa melanjutkan membuat <i>cerkak</i> utuh sesuai dengan hasil perancangan (3) siswa diperbolehkan mencari kosakata yang tidak dipahami

melalui bantuan *Gemini AI*. (4) Siswa yang sudah selesai diarahkan untuk mengecek hasil tulisannya pada *Gemini AI* untuk memberikan saran perbaikan kalimat yang kurang jelas. *Prompt: wenehna saran supaya ukara (ukura) iki dadi jelas lan efektif* (5) guru melakukan pengawasan dan memberikan bimbingan selama proses ini berlangsung (6) siswa melakukan finalisasi teks sebelum dikumpulkan (7) siswa menyerahkan hasil *cerkak* utuh kepada guru

5. Asesmen Karya

Aktivitas guru dan siswa : (1) guru menyampaikan indikator penilaian (keaslian penulisan, kesesuaian isi dengan judul, keruntutan teks, pilihan kosakata, pilihan tata bahasa) (2) guru membagikan hasil karya siswa dengan ditukarkan pada siswa lain (3) siswa melakukan checking orisinalitas untuk memastikan bahwa tidak menggunakan AI (4) siswa melakukan checking dengan menggunakan “*app.gptzero.me*” (5) siswa yang hasilnya lebih dari 25% diminta untuk menandai bagian yang terdeteksi mirip AI (6) setelah selesai, siswa mengembalikan hasil *cerkak* sesuai kepada temannya sesuai dengan yang didapatkan (7) seluruh siswa baik yang hasilnya di atas dan di bawah tetap melakukan revisi dengan dipandu oleh guru dimulai dari struktur pertama, dst dengan batas waktu yang ditentukan (8) siswa yang hasil kemiripannya lebih dari 25% memparafrase ulang (9) siswa yang kemiripannya kurang dari 25% tetap menyempurnakan tulisannya supaya lebih jelas (10) setelah semua selesai, guru meminta untuk hasil akhir direview temannya untuk mereview kesesuaian struktur dan kebahasaan (11) siswa diminta untuk mengumpulkan hasil akhir pada guru (12) guru memberikan apresiasi.

6. Refleksi dan Penutup

Aktivitas guru dan siswa : (1) Guru mengajak meninjau kembali mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. (2) Guru dan siswa menyimpulkan kembali tentang materi *cerkak*. Guru memberikan apresiasi kepada siswa. (3) Guru menyampaikan pembelajaran yang akan datang. (4) Ketua kelas diminta untuk memimpin doa.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini adalah terciptanya model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan AI. Pengembangan model pembelajaran ini didasarkan pada kebutuhan siswa terkait pembelajaran menulis *cerkak*. Ahli menyatakan bahwa model ini layak digunakan. Komponen model pembelajaran ini adalah sintagmatik, sistem sosial, sistem pendukung, prinsip reaksi, dampak instruksional dan dampak pengiring. Model pembelajaran ini diimplementasikan melalui beberapa tahapan, yaitu orientasi, penyampaian materi, pra-menulis *cerkak*, produksi teks, asesmen karya, refleksi dan penutup.

Dalam model ini, siswa memanfaatkan AI sebagai partner diskusi untuk mencari ide, dalam menulis *cerkak*. Penggunaan AI tersebut telah relevan dengan kebutuhan pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam menulis *cerkak*. Seluruh saran dan revisi yang diberikan oleh ahli telah dilaksanakan untuk menyempurnakan model pembelajaran ini. Penelitian ini masih berada pada tahap perancangan konseptual sehingga model pembelajaran ini belum diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, direkomendasikan bahwa penelitian

selanjutnya perlu melakukan uji coba lapangan dan mengkaji tingkat keefektifan model pembelajaran menulis *cerkak* berbantuan *Artificial Intelligence*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. Nadhiroh and B. W. Setyawan, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa The Role of Javanese Language Learning in Preserving Javanese Culture," *JISABDA J. Ilm. Sastra dan Bhs. Daerah, serta Pengajarannya*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>.
- [2] S. A. Nazhiroh, M. Jazeri, and B. Maunah, "Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 6, no. 3, 2021, doi: <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>.
- [3] E. Sudarwati and Mulyana, "Pengaruh Model Pembelajaran Bu Emi Terhadap Prestasi menulis Cerkak Siswa Kelas IX di SMP Negeri 1 Baureno Kabupaten Bojonegoro," *Edunomika*, vol. 08, no. 02, pp. 1–17, 2024.
- [4] P. L. Sutopo, S. Widagdo, and S. H. Purnomo, "Nilai Moral Pendidikan Remaja di Dalam Antalogi Cerkak Kidung Megatruh Menurut Perspektif Partiwintaro," *J. Kelitbangan*, vol. 13, no. 2, pp. 1–21, 2025, doi: <https://doi.org/10.35450/jip.v13i2.1061>.
- [5] B. Purbania, M. Rohmadi, and B. Setiawan, "Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *BASASTRA J. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 8, no. 1, pp. 63–73, 2020.
- [6] T. Maulidah, "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar," *Karang. J. Bid. Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengemb.*, vol. 2, no. 01, pp. 64–70, 2020, doi: [10.55273/karangan.v2i01.46](https://doi.org/10.55273/karangan.v2i01.46).
- [7] Y. N. Kholiq and J. Sukoyo, "The Correlation Between Senior High School Students ' Personality Types and Writing Cerkak Ability," *Al-Ishlah J. Pendidik.*, vol. 15, pp. 5951–5962, 2023, doi: [10.35445/alishlah.v15i4.3539](https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3539).
- [8] J. Sukoyo, E. Kurniati, and E. Utami, "Development of a hypnoteaching-based learning model in javanese language instruction," *Multidiscip. Rev.*, vol. 8, no. 9, 2025, doi: <https://doi.org/10.31893/multirev.2025289>.
- [9] F. M. Wahyuningsih and S. F. Giwangsa, "Efektivitas Penggunaan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar," *As-Sabiqun*, vol. 7, no. 1, pp. 61–72, 2025.
- [10] A. Arly, N. Dwi, and R. Andini, "Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 362–374, 2023.
- [11] S. Sugiarto, G. M. Sulindira, and Adnan, "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence dalam Efektifitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Samawa," *J. Kependidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 70–79, 2024.
- [12] Muchlis and R. Maulida, "Komparasi Respons ChatGPT dan Gemini terhadap Command Pattern Identik dengan Metode Black Box," *J. Tek. Inform. STMIK Antar Bangsa*, vol. X, no. 2, pp. 2442–2445, 2024, doi: <https://doi.org/10.51998/jti.v10i2.588>.
- [13] Gunawan, Fathroni, B. N. Astini, L. Herayanti, and N. M. Y. Suranti, "Peningkatan Keterampilan Penulisan Artikel Ilmiah Berbantuan Artificial Intelligence," *Indones. J. Educ. Community Serv.*, vol. 4, no. 1, pp. 17–23, 2024.
- [14] H. M. Do, "Potentials and Pitfalls of Google Gemini in Writing : Implications for

- Wducators,” *Assess. Writ.*, vol. 65, p. 100955, 2025, doi: 10.1016/j.asw.2025.100955.
- [15] E. A. Sumitro, S. Romadhan, and A. Puniman, “Pengaruh Penggunaan AI Generatif terhadap Kemampuan Menulis Esai Siswa SMA pada Tahun 2025,” *J. Pendidik. Bhs.*, vol. 14, no. 1, pp. 24–31, 2025, doi: 10.31571/bahasa.v14i1.9075.
- [16] N. Wang, X. Wang, and Y. Su, “Critical Analysis of the Technological Affordances , Challenges and Future Directions of Generative AI in Education : A Systematic Review,” *Asia Pacific J. Educ.*, vol. 44, no. 1, pp. 139–155, 2024, doi: 10.1080/02188791.2024.2305156.
- [17] L. Dwi and I. Somantri, “Peningkatan kemampuan menulis teks berita dengan metode investigasi kelompok pada siswa smp,” *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 453–460, 2019.
- [18] S. Nurazizah, “Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Kemampuan Menulis Bahasa Inggris,” *Karimah Tauhid*, vol. 4, no. 7, pp. 4571–4588, 2025, doi: <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i7.19617>.
- [19] L. Fauziah and M. Haryanto, “Reaktualisasi Pembelajaran Menulis Naskah Drama pada Generasi Z dengan Metode Discovery Learning Melalui Chat GPT Berbasis Artificial Intelligence,” *J. Inov. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 143–157, 2024, doi: <https://doi.org/10.60132/jip.v2i3.309>.
- [20] I. Mahmudah and Izzah, “Development Of A Project Based Learning Model Assisted By Artificial Intellegence (AI) In Learning To Writting Scientific Works For Grade XI Students,” *J. Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 13, no. 1, pp. 81–96, 2025, doi: 10.25299/geram.2025.22008.
- [21] R. M. Branch, *Desain Instruksional : Pendekatan ADDIE*. Springer, 2009.
- [22] B. M. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis*, 3rd ed. London: Sage Publication, 1994. doi: 10.1007/978-0-387-09506-6.
- [23] J. Sukoyo, E. Kurniati, and E. S. Utami, “Development of A Joyful Learning-Based Instructional Model in Javanese Script,” *JOLLT J. Lang. Lang. Teach.*, vol. 12, no. 4, pp. 2028–2039, 2024, doi: <https://doi.org/10.33394/jolllt.v12i4.12161>.
- [24] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- [25] J. Macalister and I. S. P. Nation, *Language Curriculum Design; Second Edition*. Routledge, 2019.
- [26] N. T. Azzahra, S. N. L. Ali, and M. Y. A. Bakr, “Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran,” *J. Ilm. Res. Student*, vol. 2, no. 2, pp. 64–75, 2025, doi: <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>.
- [27] B. Joyce and E. Calhoun, *Models of Teaching*, Tenth Edit. Pearson Education, 2025.
- [28] F. A. Handayani and T. Haryati, “Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang,” *J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, pp. 809–815, 2024, doi: <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>.