



Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek melalui Aplikasi KBM App pada Siswa Kelas XI 4 SMA Negeri Arjasa

Cucuk Krisdianti¹, Heni Puspita Sari², Dina Merdeka Citraningrum³, Endah Sulistyawati⁴, Linda Agustiningsih⁵, Shufi Syahbana Putera⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

E-mail: cucukkrisdianti4@gmail.com, puspitaHen1011@gmail.com, dina.merdeka@unmuhjember.ac.id, endah.anwar78@gmail.com, lindaa200896@gmail.com, shufisabanaputra@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|---|---|
| Article History Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-10 Keywords: <i>Writing Skills;</i> <i>Short Story;</i> <i>KBM App;</i> <i>Digital Learning;</i> <i>Classroom Action Research.</i> | This study aims to improve students' short story writing skills through the use of the KBM App as a learning medium. The subjects of this study were 36 students from class XI 4 at SMA Negeri Arjasa. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, short story writing tests, and interviews. The results showed a significant improvement in students' writing skills after the integration of the KBM App. Enhancements were observed in the structure of the stories, language use, and creativity. By the end of the second cycle, the percentage of students who achieved scores above the Minimum Mastery Criteria (MMC) increased from 47% to 86%. These findings indicate that the KBM App is an effective digital learning tool for enhancing students' creative writing abilities, particularly in short story writing. |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-10 Kata kunci: <i>Keterampilan Menulis;</i> <i>Cerita Pendek;</i> <i>KBM App;</i> <i>Pembelajaran Digital;</i> <i>PTK.</i> | Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa melalui pemanfaatan aplikasi KBM App sebagai media pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas XI 4 SMA Negeri Arjasa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes menulis cerita pendek, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis siswa setelah penggunaan KBM App. Peningkatan terlihat pada aspek struktur cerita, penggunaan bahasa, serta kreativitas dalam menulis. Pada akhir siklus kedua, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 47% menjadi 86%. Temuan ini membuktikan bahwa aplikasi KBM App dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa, khususnya dalam menulis cerita pendek. |

I. PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan berpikir kritis dan kreatif siswa. Salah satu bentuk tulisan yang dapat mengasah kemampuan tersebut adalah menulis cerita pendek (cerpen). Cerpen tidak hanya menuntut kemampuan menyusun kalimat secara efektif, tetapi juga melatih imajinasi, daya pikir, dan penguasaan struktur naratif. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menulis cerpen, baik dari segi struktur cerita, penggunaan bahasa, maupun pengembangan ide.

Perkembangan teknologi digital di dunia pendidikan membuka peluang baru dalam pembelajaran, termasuk dalam pengajaran

keterampilan menulis. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *KBM App*, sebuah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar secara aktif dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat membantu siswa dalam merencanakan, menulis, dan merevisi cerpen mereka dengan lebih efektif.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI 4 SMA Negeri Arjasa, serta kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) ini, diharapkan penggunaan aplikasi *KBM App*

dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa, baik dari segi kualitas tulisan maupun keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis cerita pendek. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Subjek dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas XI 4 SMA Negeri Arjasa tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus berlangsung selama dua pertemuan, dengan fokus pada peningkatan kemampuan menulis cerpen melalui penggunaan aplikasi *KBM App* sebagai media pembelajaran utama.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi:

1. Lembar observasi, digunakan untuk memantau aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran.
2. Tes menulis cerpen, digunakan untuk menilai kemampuan menulis siswa pada setiap akhir siklus.
3. Wawancara dan angket, digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *KBM App* dalam pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes menulis siswa yang dianalisis berdasarkan kriteria penilaian meliputi struktur cerita, kebahasaan, dan kreativitas. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, yang dianalisis untuk mengetahui peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan tindakan ditandai dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta peningkatan kualitas tulisan cerpen siswa dari siklus I ke siklus II.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan 36 siswa kelas XI 4 SMA Negeri Arjasa sebagai subjek. Setiap siklus terdiri

dari dua pertemuan yang fokus pada peningkatan keterampilan menulis cerita pendek melalui aplikasi *KBM App*. Data dikumpulkan melalui observasi, tes menulis cerpen, dan wawancara.

Pada Siklus I, hanya 46% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah penerapan aplikasi *KBM App*, pada Siklus II terjadi peningkatan signifikan, di mana 84% siswa mencapai nilai di atas KKM. Kualitas tulisan siswa juga membaik, terutama pada aspek struktur cerita, penggunaan bahasa, dan kreativitas.

B. Pembahasan

Peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, penggunaan aplikasi *KBM App* menyediakan platform yang interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Priatno (2023) yang menunjukkan bahwa aplikasi digital seperti Wattpad mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen melalui fitur-fitur interaktif yang mendukung proses kreatif siswa (Priatno, 2023).

Selain itu, aplikasi *KBM App* memungkinkan siswa melakukan revisi mandiri, yang penting dalam proses penulisan kreatif. Proses revisi ini membantu siswa mengembangkan ide dan memperbaiki tulisan, sebagaimana dijelaskan oleh Safitri, Hermaen, dan Puspita (2022) yang menemukan bahwa media digital Webtoon mendukung pengembangan ide dan proses revisi dalam pembelajaran menulis cerpen (Safitri et al., 2022).

Penerapan media digital dalam pembelajaran menulis juga didukung oleh penelitian Musdayana, Muliadi, dan Rahmat (2022) yang menyatakan bahwa media sosial dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek dengan memberikan ruang eksplorasi ide secara lebih luas (Musdayana et al., 2022). Selanjutnya, Hanifah, Sumarwati, dan Suhita (2022) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis aplikasi yang interaktif dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen secara signifikan (Hanifah et al., 2022).

Selain aspek motivasi dan proses revisi, penggunaan aplikasi pembelajaran digital juga membantu siswa menguasai aspek kebahasaan dan struktur narasi yang sesuai dengan kaidah cerita pendek (Vitriani et al.,

2022). Media visual dan interaktif dalam aplikasi seperti yang dikembangkan oleh Anggraeni, Nugraha, dan Sukawati (2022) juga memberikan kontribusi positif dalam pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerita.

Hasil penelitian ini menguatkan temuan Barus (2018) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran yang inovatif dan didukung media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa secara signifikan (Barus, 2018). Demikian pula, Eko Desantoro, Ulfasari, dan Basuki (2021) menegaskan efektivitas media pembelajaran digital dalam membantu siswa memperbaiki kualitas tulisan cerpen (Eko Desantoro et al., 2021).

Secara keseluruhan, pemanfaatan aplikasi *KBM App* sebagai media pembelajaran menulis cerpen terbukti efektif meningkatkan kemampuan siswa kelas XI 4 SMA Negeri Arjasa, baik dari segi motivasi, proses belajar, hingga hasil penulisan. Temuan ini sejalan dengan konsep pembelajaran digital sebagai inovasi yang relevan dan menyenangkan dalam dunia pendidikan (Pontjowulan, 2022; Sari & Wachidah, 2022).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *KBM App* secara efektif mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI 4 SMA Negeri Arjasa. Peningkatan terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu dari 46% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Selain itu, kualitas cerpen siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal struktur narasi, penggunaan bahasa, dan kreativitas.

Penggunaan *KBM App* dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan menulis. Aplikasi ini menyediakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mendukung proses berpikir kreatif siswa, terutama dalam tahap perencanaan, penulisan, dan revisi cerita pendek.

Dengan demikian, aplikasi *KBM App* layak untuk direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam

pengajaran menulis kreatif di tingkat SMA. Penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan inovasi pembelajaran berbasis digital lainnya yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik generasi pembelajar saat ini.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, F. S., Nugraha, V., & Sukawati, S. (2022). Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Discovery Learning pada Siswa Kelas IX. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/18543>
- Barus, I. W. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Bantuan Media Film Pendek pada Siswa Kelas IX.13 SMP Negeri 2 Singaraja. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 142–148. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i2.12322>
- Eko Desantoro, V., Ulfasari, F., & Basuki, I. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Berbantuan Media Film Pendek pada Siswa Kelas XI APHP 2 SMKN 1 Plosoklaten. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*. Retrieved from <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/view/19051>
- Hanifah, D. N. R., Sumarwati, & Suhita, R. (2022). Pengaruh Metode CIRC Berbasis Aplikasi Roman terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa SMP. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/Basastra/article/view/72629>
- Musdayana, A., Muliadi, & Rahmat. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek tentang Nilai-Nilai Didaktis melalui Media Sosial pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 2 Barru. *Pendas: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar. Retrieved from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12906>
- Pontjowulan, H. I. A. (2022). Wattpad Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Menulis Cerpen yang Efektif dan Menyenangkan Siswa. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*. Retrieved from <https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/242>
- Priatno, A. (2023). Peningkatan Menulis Cerpen melalui Aplikasi Wattpad pada Siswa Kelas XI-6 SMA Negeri 6 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 10–17. Retrieved from <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/4751>
- Safitri, L. D., Hermaen, D., & Puspita, Y. C. (2022). Penggunaan Media Aplikasi Digital Webtoon Pada Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA Negeri 4 Cimahi Tahun Pelajaran 2022/2023. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*. Retrieved from <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/enggang/article/view/14313>
- Sari, S. Y., & Wachidah, L. R. (2022). Penggunaan Aplikasi Novelah dalam Evaluasi Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas X MAN 1 Pamekasan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/92182>
- Vitriani, A., Fauziya, D. S., & Aryana, S. (2022). Penggunaan Media Karikatur Berbasis Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas XI SMA. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/11605>