

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BRAINPOP TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERPEN KELAS XI**

**Rohayana Sormin<sup>1</sup>, Sarma Pangabean<sup>2</sup>, Renita br Saragih<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas HKBP Nomensen, Medan; [rohayana.sormim@student.uhn.ac.id](mailto:rohayana.sormim@student.uhn.ac.id),

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas HKBP Nomensen, Medan; [forensik1988@gmail.com](mailto:forensik1988@gmail.com)

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas HKBP Nomensen, Medan; [Renita.saragih@uhn.ac.id](mailto:Renita.saragih@uhn.ac.id)

---

### **ARTICLE INFO**

#### *Article history:*

Received 2025-10-25

Revised 2025-11-01

Accepted 2025-11-15

---

### **ABSTRAK**

Cerpen dapat dijadikan media untuk mengembangkan “Imajinasi, penyampaian Nilai-nilai moral pengembangan keterampilan berbahasa, pemahaman Melalui analisis susunan alur cerita, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis dalam memahami makna teks sastra.menjadi fokus utama. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media Brainpop terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas XI SMA Negeri 17 Medan tahun pembelajaran 2025/2026 yang terdiri dari 8 kelas yang berjumlah 284 orang, dari populasi tersebut ditetapkan sampel sebanyak 35 orang yakni kelas XI B Yang dipilih secara simple random sampling. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretestposttest design dengan masalah dan tujuan penelitian untuk mengetahui kemampuan menulis teks cerpen siswa dan untuk memperoleh data instrument yang digunakan adalah tes penugasan. Dari analisa data diperoleh hasil pretest siswa sebelum menggunakan media brainpop menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 50 sedangkan hasil posttest siswa sesudah menggunakan media padlet menunjukkan bahwa nilai ratarata siswa sebesar 74. Hasil uji hipotesis dengan uji-t diperoleh harga *thitung* = 13,874 sedangkan nilai *ttabel* pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 1,667572 oleh sebab itu diperoleh *thitung* > *ttabel* (13,874 > 1,667572) maka hipotesis alternatif (*H<sub>a</sub>*) diterima dan hipotesis nihil (*H<sub>o</sub>*) ditolak. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media brainpop efektif digunakan dalam menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan tahun pembelajaran 2025/2026. Kata Kunci: Media Brainpop, Kemampuan Menulis Teks Cerpen.

---

**Kata Kunci:** *Penggunaan, Media Pembelajaran, Brainpop, Kemampuan Menulis Teks Cerpen*

---

---

**ABSTRACT**

---

Short stories can be used as a medium to develop "Imagination, convey moral values, develop language skills, understanding Through the analysis of the structure of the story line, students can develop analytical thinking skills in understanding the meaning of literary texts. is the main focus. The purpose of this study was to determine how the use of Brainpop media affects the ability to write short story texts in class XI students of SMA Negeri 17 Medan. The population in this study were all students of class XI SMA Negeri 17 Medan in the academic year 2025/2026 consisting of 8 classes totaling 284 people, from the population a sample of 35 people was determined, namely class XI B which was selected by simple random sampling. The method used in this study is one group pretest posttest design with the problem and purpose of the study to determine the ability to write short story texts of students and to obtain data the instrument used was an assignment test. From the data analysis, the results of the student's pretest before using Brainpop media showed that the average value of students was 50 while the results of the student's posttest after using Padlet media showed that the average value of students was 74. The results of the hypothesis test with the t-test obtained a value of  $t_{hitung} = 13.874$  while the value of  $t_{tabel}$  at a significance level of  $\alpha = 0.05$  is 1.667572 therefore obtained  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $13.874 > 1.667572$ ) then the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. Based on the results of the study, it can be concluded that using brainpop media is effective in writing short story texts for class XI students of SMA Negeri 17 Medan in the 2025/2026 academic year. Keywords: Brainpop Media, Short Story Writing Ability.

**Keyword:** Use, Learning Media; Brainpop; Short Story Writing Ability

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



---

**Corresponding Author:**

Rohayana Sormin

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia, [rohayana.sormim@student.uhn.ac.id](mailto:rohayana.sormim@student.uhn.ac.id)

---

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Potensi tersebut meliputi kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Agustina, 2015). (UU No 20 tahun 2003). Sebagaimana di tegaskan dalam Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, tujuan pendidikan nasional ialah mengembangkan kemampuan peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki kesehatan jasmani dan rohani,

berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Neng Madu Ila Septeria, Supendi, & Setiadi, 2020).

Secara umum, terdapat empat kemampuan berbahasa, yakni berbicara, mendengarkan, membaca, serta menulis. Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung (Haryadi & Al Kansaa, 2021). Menulis adalah proses memasukkan informasi ke dalam format tertulis. Menulis tidak diragukan lagi dianggap sebagai kemampuan linguistik paling penting yang digunakan saat ini. Tulisan yang ringkas, efektif, dan mudah dibaca dianggap tulisan yang baik. Suatu tulisan dapat dikatakan baik dan dapat diterima apabila mudah dipahami oleh seseorang. Tanpa penguasaan keterampilan berbahasa lainnya, kemampuan menulis tidak dapat berkembang atau berdiri sendiri.

Menurut (Marganingsih, 2022) menyatakan bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan untuk menyampaikan gagasan dalam bentuk tulisan dengan tujuan memberi informasi atau meyakinkan, sehingga dapat dipahami oleh pembacanya. Tulisan yang mencerminkan Pada proses belajar bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, fokus yang utama adalah pada keterampilan menuangkan pemikiran atau perasaan mereka ke dalam bentuk tulisan menulis, di mana siswa diharapkan mampu mengespresikan ide, gagasan, serta.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa kegiatan menulis, salah satu diantaranya menulis teks cerpen. Menurut Novita (Achmad, 2022) menulis cerpen termasuk kemampuan yang bersifat produktif sekaligus ekspresif. Hal ini berarti bahwa menulis cerpen tidak hanya berfokus pada kemampuan menghasilkan tulisan, tetapi juga menjadi sarana untuk mengungkapkan ide, gagasan, maupun emosi melalui cara yang kreatif. Cerpen dapat dijadikan media untuk mengembangkan "Imajinasi, penyampaian Nilai-nilai moral pengembangan keterampilan berbahasa, pemahaman Melalui analisis susunan alur cerita, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis dalam memahami makna teks sastra. menjadi fokus utama. Dengan kegiatan Melalui kegiatan menulis cerpen, siswa diharapkan dapat menuangkan ide secara kreatif dan terstruktur. meningkatkan keterampilan dengan mengoptimalkan daya imajinasi mereka." menyalurkan Gagasan, serta memperluas pemahaman mereka terhadap tata bahasa dan gaya bahasa yang digunakan (Agustina, 2015).

Dari pengamatan yang dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 17 Medan tepatnya pada kelas XI pada saat mata pelajaran bahasa Indonesia ditemukan bahwa siswa mengalami permasalahan dalam menulis teks cerpen. Permasalahan tersebut diuraikan sebagai berikut. Pertama, Siswa belum mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan terperinci dan jelas.. Kedua, Siswa kesulitan mengidentifikasi pesan moral yang terdapat dalam teks cerita. Ketiga, Peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis cerita yang sesuai dengan tema yang diberikan. Oleh karena itu, di tengah penggunaan teknologi yang terus berkembang pesat, guru sebagai tenaga pendidik Diharapkan mampu menentukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswanya. Menurut Hanifa dan Astuti (Akbar, 2022) penggunaan Penggunaan media pembelajaran yang monoton berpotensi membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar. memperhatikan maupun merespons Bahan ajar yang diberikan guru, sehingga berdampak pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan mereka. Oleh sebab itu, di era perkembangan teknologi yang begitu pesat, pendidik dituntut untuk mampu Menentukan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Salah satu upaya untuk mengatasi salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah penggunaan media BrainPOP berbasis video animasi. Penelitian ini akan mencoba dengan menggunakan media BrainPOP berbasis animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen siswa. Media BrainPOP adalah media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan untuk membantu peserta didik

menguasai berbagai konsep secara menyenangkan dan mudah dipahami. Platform ini menawarkan konten edukasi berupa video animasi, kuis, aktivitas, dan materi interaktif. Dalam kajian ini, penulis mendasarkan pada pada studi terdahulu yang relevan yang menjadi acuan peneliti. Penelitian ini diperkuat oleh sejumlah studi terdahulu yang relevan (Audie, 2019)

Pertama, (Ramadhani et al., 2022) dalam Kajian yang mengangkat judul Penelitian berjudul Pengaruh Media Film Pendek terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana guru menanggapi penggunaan media baru, serta bagaimana respon siswa terhadap media tersebut. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menilai tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran BrainPOP pada materi menulis di kelas XI SMK Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana guru merespon sebuah media baru serta respon dari siswa terhadap sebuah media baru. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat kelayakan media pembelajaran BrainPOP pada materi menulis di kelas XI, khususnya di SMK kelas XI TE 3 Semarang. Metode penelitian yang dipilih yaitu Research and Development (R&D), yang pada dasarnya memiliki sepuluh tahapan penelitian. Namun, dalam pelaksanaannya peneliti menyederhanakan tahapan tersebut menjadi empat langkah pokok, yaitu: (1) studi pendahuluan berupa penelitian dan pengumpulan data, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan produk, serta (4) tahap uji coba. serta meliputi tahap validasi dan uji coba. Hasil dari proses pengembangan media tersebut berupa sebuah produk. menulis teks cerpen yang dibuat oleh siswa kelas XI di SMK 3 Semarang. Dengan demikian, penggunaan media film pendek memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis peserta didik kelas XI TE 3 SMK Negeri 3 Semarang (Clark & Mayer, 2018).

Dari penelitian Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh media BrainPOP Mengenai Kemampuan Siswa Penyusunan teks cerpen. Sebagai peneliti, penting Untuk mengetahui dampak pemanfaatan media BrainPOP terhadap Keterampilan siswa dalam menyusun teks cerpen sangat penting, sebab hal ini dapat menjadi solusi nyata atas permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Dewi & Azis, 2021).

Peneliti mengambil judul Pengaruh Media BrainPOP Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 17 Medan karena belum banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran berbasis BrainPOP dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam kompetensi menulis teks cerpen, tetap menjadi fokus utama meskipun media pembelajaran ini layak untuk diterapkan (Ekasari, 2020) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media BrainPOP dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan, sekaligus untuk melihat adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut

## 2. METODE

Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian pada dasarnya merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran BrainPOP terhadap peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan pada Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, karena metode tersebut dianggap paling tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan informasi yang diperoleh dari seluruh anggota populasi maupun sampel tertentu. Menurut Sugiyono (2019), Metode eksperimen adalah salah satu pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi yang terkendali dikendalikan. Untuk menjaga keterkendalian tersebut, penelitian eksperimen

umumnya menggunakan kelas kontrol. Dengan demikian, eksperimen ditujukan untuk menguraikan hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini, variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran BrainPOP, sedangkan variabel terikat (Y) adalah keterampilan menulis teks cerpen pada siswa (Freeman & Dmytriiev, 2018).

Medan Jl. Jamin Ginting No.KM 13, RW.5, Lau Cih, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara Kelas XI Pada Semester Ganjil, pemilihan lokasi penelitian di sekolah dilakukan dengan pertimbangan sebagai berikut: SMA tersebut dinilai layak dan sesuai dengan persyaratan untuk dilaksanakannya penelitian (Harisman, 2023).

- a. Belum pernah ada penelitian sebelumnya di sekolah ini yang membahas topik serupa.
- b. Sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya
- c. Tersedia fasilitas perpustakaan yang mendukung kebutuhan siswa dan guru dalam Mencari sumber, terutama koleksi Buku pelajaran Bahasa Indonesia yang relevan dengan variabel penelitian.
- d. kemampuan berpikir siswa di sekolah ini beragam Beberapa hal terlihat menonjol, sementara yang lain masih perlu dikembangkan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat berdiskusi dan bertukar ide terkait materi yang diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 17 Medan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Sugiyono (N M I Septeria, 2020) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan ciri serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. dikaji, kemudian hasil kajiannya dijadikan dasar kesimpulan. Berdasarkan definisi tersebut, peneliti menetapkan Seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan pada Semester Ganjil, berjumlah 284 orang. sebagai populasi penelitian.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian untuk dianalisis. Menurut Sugiyono (Mastini, Suwandi, & Sumarwati, 2016) sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik cluster random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok. Menurut Sugiyono (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022) dengan teknik one grup. One grup design Merupakan desain penelitian eksperimental yang hanya dilakukan paa suatu kelompok saja. One grup design ini mengambil satu kelas sebagai sampel yaitu XI B. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan rancangan posttest-only. Dalam rancangan ini, partisipan dibagi menjadi dua kelompok secara acak. Kelompok pertama mendapatkan perlakuan (X), sementara kelompok kedua tidak diberikan perlakuan apa pun. Kelompok yang menerima perlakuan disebut sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak menerima perlakuan disebut kelompok kontrol (Novita, 2020).

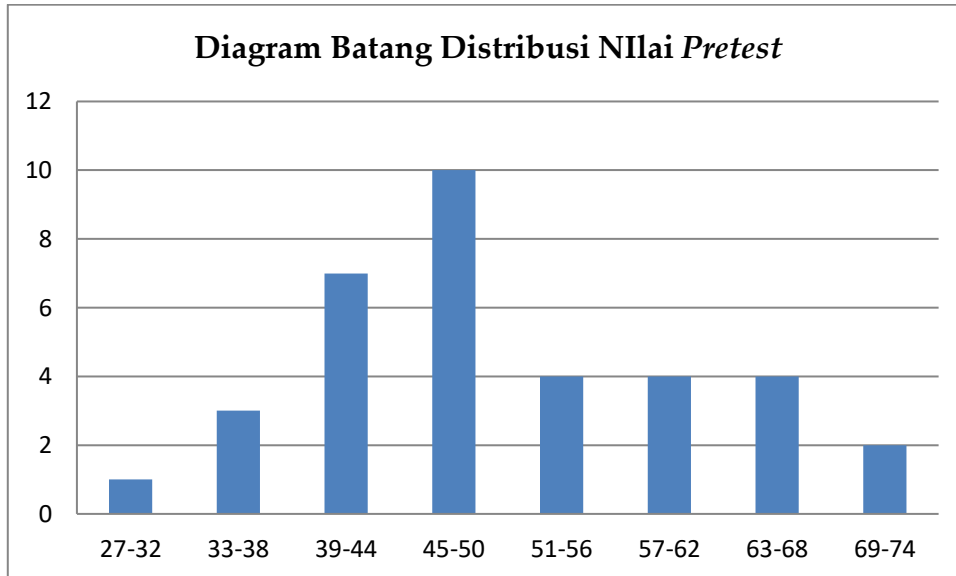
Dalam dalam penelitian ini, dua kelas ditentukan melalui proses pemilihan secara acak. untuk dijadikan sampel., eksperimen dan kelas pembanding. Langkah awal adalah memberikan tes sebelum penerapan media pembelajaran. BrainPOP, dan langkah kedua adalah memberikan tes setelah media tersebut digunakan (Pasaribu, 2019). Dengan demikian, efek perlakuan dapat dianalisis secara lebih akurat, karena memungkinkan pembeda antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak memperoleh perlakuan (Siagian, 2022)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen dengan desain one group pretest-posttest, di mana data dikumpulkan sebanyak dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan diberikan. Bagian ini menjelaskan secara rinci hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media

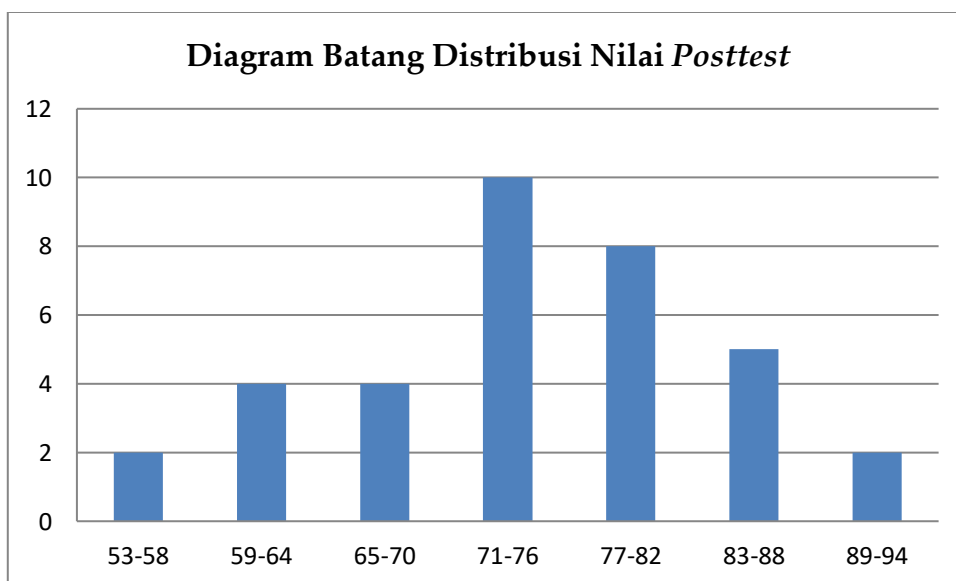
BrainPOP terhadap kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan dalam menulis teks cerpen (Salabi, 2020).

Setelah data terkumpul tahap berikutnya yaitu melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh (Ramadhani, Tambunan, Saragih, Sirait, & Sitanggung Gusar, 2022). Data pretest diperoleh dari proses pembelajaran tanpa penggunaan media BrainPOP, sedangkan data posttest Data diperoleh setelah siswa mengikuti kegiatan belajar keterampilan menulis teks cerpen menggunakan media BrainPOP. Sampel penelitian terdiri dari kelas XI dengan jumlah 35 siswa.



**Gambar 1. Diagram Distribusi Kelas Pretest**

Berdasarkan distribusi Berdasarkan nilai pretest, terlihat bahwa terdapat 6 siswa dengan skor dalam rentang 27-33, 14 siswa berada pada rentang 34-47, dan rentang nilai selanjutnya adalah 48-60 sebanyak 8 orang, rentang 61-73 sebanyak 8 orang dengan rata-rata skor 49 dengan standar deviasi 12,634.



**Gambar 2. Diagram Distribusi nilai kelas posttest**

Berdasarkan distribusi nilai kelas pada pretest, terlihat bahwa 4 siswa memperoleh nilai antara 50-59, 16 siswa berada pada rentang 60-69, 10 siswa memperoleh nilai 70-79, 3 siswa berada pada rentang 80-89, dan 1 siswa memperoleh nilai antara 90-99.

### Uji Hipotesis

Setelah pelaksanaan uji normalitas dan homogenitas, langkah berikutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah  $H_0$  (hipotesis nol) dapat diterima atau harus ditolak. Jika  $H_0$  ditolak, maka  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji "t".

$$\begin{aligned} SE_{m1} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{10,319}{\sqrt{35-1}} \\ &= \frac{10,319}{\sqrt{34}} \\ &= \frac{10,319}{5,830} \\ &= 1,769 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE_{m2} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{11,777}{\sqrt{35-1}} \\ &= \frac{11,777}{\sqrt{34}} \\ &= \frac{11,777}{5,830} \\ &= 2,020 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE_{M1-M2} &= \sqrt{SE_{M1} + SE_{M2}} \\ &= \sqrt{1,769 + 2,020} \\ &= \sqrt{3,789} \\ &= 1,946 \end{aligned}$$

Jadi:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1-M2}}$$

Keterangan :

to = t observasi

M1 = Mean hasil *posttest*

M2 = Mean hasil *pretest*

SEM1-M2 = Standar error perbedaan dua kelompok

$$t_0 = \frac{74 - 50}{1,946}$$

$$t_0 = \frac{24}{1,946}$$

$$t_0 = 13,874$$

Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan ( $dk = (N1 + N2) - 2 = (35 + 35) - 2 = 68$ ). Berdasarkan tabel "t", untuk  $dk = 68$  dan taraf signifikansi 5%, diperoleh  $t_{tabel} = 1,667572$ . Hasil perhitungan menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yakni  $13,874 > 1,667572$ . Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Temuan ini membuktikan secara empiris bahwa pemanfaatan media pembelajaran BrainPOP memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa dibandingkan sebelum media tersebut digunakan.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Kemampuan menulis Teks cerpen merupakan keterampilan dalam menulis karangan fiksi pendek yang menceritakan sebuah kisah dengan karakter tokoh tertentu dan menitikberatkan pada satu konflik utama. Teks cerpen bersifat kreatif yang berupa naskah pendek yang biasanya mengandung kisah fiktif. seseorang dalam menyusun sebuah teks cerpen yang berisi hasil karangan terhadap suatu peristiwa berdasarkan fakta yang diperoleh secara langsung. Teks ini disusun secara sistematis dengan tujuan untuk memberikan informasi secara objektif dan akurat (Sihaloho, Sirait, Gusar, S, & Tambunan, 2022).

Media merupakan suatu usaha alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan ide-ide, inovasi-inovasi pada siswa yang Upaya dilakukan untuk menarik minat dan meningkatkan kemampuan menulis siswa sehingga tujuan pembelajaran menulis teks cerpen dapat tercapai. Siswa diarahkan mempelajari materi yang telah ditetapkan oleh pendidik. Selain itu, siswa diberikan tes agar mampu menulis teks dengan tepat. Dalam penulisan teks cerpen, terdapat beberapa aspek penilaian, yaitu unsur teks, struktur teks cerpen, serta kaidah kebahasaan yang terkandung dalam teks (Simaremare, Sinaga, & Siahaan, 2023).

Dalam mengevaluasi kemampuan menulis teks cerpen, beberapa aspek penilaian digunakan untuk mengukur pencapaian siswa. Setelah penilaian dilakukan, data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (Sumiati, 2020). Hasil analisis tersebut kemudian menggambarkan temuan penelitian mengenai pembelajaran menulis teks cerpen dengan pemanfaatan media BrainPOP.

Berdasarkan Penelitian mengenai kemampuan menulis teks cerpen oleh siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan pada tahun pelajaran 2025/2026, berdasarkan aspek-aspek yang telah ditetapkan dalam pengantar data tentang teks cerpen, menunjukkan bahwa siswa menghadapi beberapa kesulitan, terutama terkait kurangnya ide dan kreativitas dalam menulis (Tambunan, Siagian, & Panggabean, 2025).

Aspek pertama yang dinilai adalah kemampuan siswa dalam menemukan unsur teks berdasarkan judul cerpen. Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang tergolong sangat baik (0%), 8 siswa (22,85%) termasuk kategori baik, 8 siswa (22,85%) cukup baik, 3 siswa (8,57%) cukup baik dalam menemukan unsur teks cerpen, 23 siswa (65,71%) kurang baik, dan 1 siswa (2,85%) sangat kurang. Pada posttest, 24 siswa (68,57%) tergolong sangat baik, 10 siswa (28,57%) baik, 1 siswa (2,85%) cukup baik, dan tidak ada siswa yang kurang baik maupun sangat kurang dalam menemukan unsur teks cerpen. Berdasarkan perbedaan hasil pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa siswa pada aspek pertama telah mampu menemukan kesesuaian isi teks cerpen.

Aspek kedua yang dinilai adalah kemampuan siswa dalam menemukan struktur teks cerpen. Berdasarkan hasil pretest, tidak ada siswa yang tergolong sangat baik atau baik (0%), 13 siswa (37,14%)

masuk kategori cukup baik, 13 siswa (51,42%) termasuk kurang baik, dan 4 siswa (11,42%) berada pada kategori sangat kurang (Tarigan, 2008).

Pada kelas posttest, hasil menunjukkan bahwa 2 siswa (5,71%) berada pada kategori sangat baik dalam menemukan struktur teks cerpen, 22 siswa (62,85%) termasuk kategori baik, 10 siswa (28,57%) tergolong cukup baik, 1 siswa (2,85%) masuk kategori kurang baik, dan tidak ada siswa yang sangat kurang (0%). Berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa pada aspek kedua, siswa tergolong mampu dalam menemukan struktur teks cerpen.

Aspek ketiga yang dinilai adalah kemampuan siswa dalam menemukan kaidah kebahasaan pada teks cerpen. Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang sangat baik atau baik (0%), 2 siswa (5,71%) tergolong cukup baik, 20 siswa (57,14%) termasuk kategori kurang baik, dan 13 siswa (37,14%) berada pada kategori sangat kurang. Berdasarkan hasil posttest, 0 siswa (0%) tergolong sangat baik dalam menemukan kaidah kebahasaan teks, 7 siswa (20%) baik, 14 siswa (40%) cukup baik, 14 siswa (40%) kurang baik, dan tidak ada siswa yang sangat kurang (0%).

Setelah melaksanakan seluruh prosedur penelitian, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, ditemukan bahwa penggunaan media BrainPOP dalam pembelajaran menulis teks cerpen terbukti lebih efektif meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak (Turrahmayani, Emidar, & Noveria, 2018).

Kelebihannya itu dalam menulis teks cerpen dengan menggunakan media Brainpop adalah pembelajaran menjadi lebih menarik karena disajikan melalui animasi dan visual yang interaktif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, sebab siswa lebih bersemangat menulis cerpen setelah mendapatkan penjelasan yang dikemas secara menyenangkan (Wati, 2022). Selain itu, Brainpop memudahkan siswa memahami struktur dan kaidah kebahasaan cerpen, sekaligus merangsang imajinasi mereka untuk menuangkan ide kreatif ke dalam tulisan. Dengan demikian, penggunaan Brainpop terbukti mampu membantu siswa menulis cerpen dengan lebih baik.

Pada kriteria ini siswa lebih banyak dalam menentukan unsur pada teks cerpen karena mampu memahami isi cerita dengan lebih mendalam, karena mereka dapat mengenali tema, tokoh, penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat yang terdapat di dalamnya. Kemampuan ini membuat siswa lebih terlatih dalam berpikir kritis serta mampu mengapresiasi karya sastra secara lebih baik. Selain itu, keterampilan menentukan unsur cerpen juga melatih kreativitas siswa dalam menulis, meningkatkan kemampuan berbahasa, serta menumbuhkan sikap reflektif melalui peayatan terhadap pesan atau amanat yang terkandung dalam cerita. Dengan demikian, siswa tidak hanya menikmati bacaan, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang bermanfaat (Walker, 2018).

Dalam menentukan unsur pada teks cerpen adalah kemampuan tersebut dapat menjadi dasar penting bagi pengembangan keterampilan lain. Misalnya, siswa lebih mudah menyusun rangkuman, membuat resensi, hingga menulis cerpen mereka sendiri karena sudah memahami struktur pembangunnya. Selain itu, kelebihan ini juga membantu siswa dalam kegiatan diskusi kelas, sebab mereka bisa menyampaikan pendapat dengan terarah berdasarkan unsur yang jelas. Tidak hanya itu, penguasaan unsur cerpen juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan analisis dalam pelajaran lain, karena melatih logika, ketelitian, dan kepekaan terhadap detail. Dengan begitu, keterampilan menentukan unsur cerpen tidak hanya bermanfaat untuk pelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga untuk pengembangan kemampuan berpikir secara menyeluruh.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada Bab IV, maka kesimpulan secara keseluruhan dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Pada pretest, kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan sebelum penerapan media BrainPOP menunjukkan skor terendah 27, skor tertinggi 73, dengan rata-rata nilai 50.
- b. Setelah menggunakan media pembelajaran BrainPOP, keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan meningkat. Hasil posttest yang diberikan oleh peneliti menunjukkan nilai terendah 53, nilai tertinggi 93, dengan rata-rata 74.
- c. Berdasarkan uji hipotesis dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%), diperoleh  $T_{hitung} = 13,874$  dan  $T_{tabel} = 1,667572$ . Karena  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  ( $13,874 > 1,667572$ ), dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran BrainPOP memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 17 Medan. Dengan kata lain, hipotesis diterima.

#### Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, penulis memberikan saran

- a. Bagi siswa dengan adanya media pembelajaran siswa-siswi dapat lebih aktif dan semangat dalam belajar karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran padlet siswa menjadi semangat dan pemahaman yang didapat dari pembelajaran dapat terpenuhi.
- b. Bagi guru dapat memahami tingkat pemahaman kemampuan siswa yang berbeda, terutama dalam menulis teks laporan hasil observasi.
- c. Bagi Sekolah hendaknya menerapkan penggunaan media padlet ini dalam pembelajaran lain.
- d. Bagi peneliti selanjutnya jika ingin meneliti hendaknya dapat memperhatikan permasalahan-permasalahan sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, H. (2022). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Bahasa Inggris di SMAN 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.33394/jk.v4i1.900>
- Agustina, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sains Dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha. *Jurnal Kreatif Online*, 7(1).
- Akbar, M. R. (2022). Pengaruh Media Gambar Fotografi Human Interest terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA At-Taqwa Bekasi. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, dan Pendidikan*, 7(1), 157.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2018). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Dewi, A., & Azis, A. (2021). Pengaruh Media Film Pendek Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.26858/indonesia.v2i2.21599>
- Ekasari, D. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri Sindue Melalui Metode Mind Mapping. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(3).
- Freeman, R. E., & Dmytriiev, S. (2018). Corporate social responsibility and stakeholder theory: Learning from each other. *Symphonya. Emerging Issues in Management*, 1, 7–15.

- Harisman, T. (2023). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>
- Marganingsih, M. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Teks Lagu Dengan Metode Latihan Terbimbing. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 6(6).
- Mastini, M., Suwandi, S., & Sumarwati, S. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Media Audiovisual pada Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal S2 Pendidikan*.
- Novita, I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik Storyboard pada Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 3(1), 46–52. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.29>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. [Opgehaal van https://jbasic.org/index.php/basicedu](https://jbasic.org/index.php/basicedu)
- Pasaribu, E. A. (2019). *Pengaruh Metode Speed Reading Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Pada Cerita Pendek Oleh Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020*. Universitas Negeri Medan.
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang Gusar, M. R. (2022). Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 251–260. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1870>
- Salabi, A. S. (2020). Efektivitas Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah. *Education Achievement Journal of Science and Research*, 11–13.
- Septeria, N M I. (2020). Pengaruh Metode Copy the Master terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Berbentukan Wag Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Sukabumi. *KREDO: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 234–244.
- Septeria, Neng Madu Ila, Supendi, D. A., & Setiadi, D. (2020). Pengaruh Metode Copy The Master Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Berbentukan WAG Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Sukabumi. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 234–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/kredo.v4i1.5074>
- Siagian, B. A. (2022). *Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Cerpen*. Repository Universitas HKBP Nommensen Medan.
- Sihaloho, K., Sirait, J., Gusar, M. R. S., S, M. F., & Tambunan, M. A. (2022). Pengaruh Model Copy the Master Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 185–192. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1843>
- Simaremare, R. L., Sinaga, A. T. I., & Siahaan, A. L. (2023). Pengaruh Efikasi Diri Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022 / 2023. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2), 402–414.
- Sumiati. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Tambunan, V. A., Siagian, B. A., & Panggabean, S. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Pixton E-Komik Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Untuk Siswa Kelas IX*. 4(3), 637–645.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Turrahmayani, A., Emidar, E., & Noveria, E. (2018). Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap

Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(3), 17–23.

Walker, H. L. J. (2018). The measurement of word-of-mouth communication and an investigation of service quality and customer commitment as potential antecedents. *Journal of Service Research*, 4(1), 60–75.

Wati, F. (2022). Penerapan Model-Model Pengembangan Kurikulum. *ADIBA: Journal of Education*, 2(4), 72–75.