

**PEMANFAATAN APLIKASI KOMUNITAS BISA MENULIS (KBM APP) DALAM
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENDEK DI
KELAS V**

Muhammad Luthfi Setyawan Anshory¹, Kurniawati², Setyaningsih Rachmania³

¹PGSD Kampus UPI di Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

²PGSD Kampus UPI di Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

³PGSD Kampus UPI di Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

¹muhammadluthfisa21@upi.edu, ²kurniawati77@upi.edu,

³niarachmania27@upi.edu

ABSTRACT

Writing is one of the language skills that students need to master, including writing short stories. However, students often face challenges such as lack of motivation and interest, and consider writing as a boring task. KBM App is an application that can be used to write and publish works, so it can help improve students' writing skills. This study aims to analyze the effect of utilizing KBM App in improving the short story writing skills of fifth grade students. The method used is a quasi-experimental method with a pre-test and post-test design on fifth grade students. The results of the study showed a significant increase in students' writing skills after using KBM App. T-test analysis showed that there was a positive effect on improving short story writing skills. The results of the N-Gain test in the experimental class showed a "quite effective" category with a value of 0.6504 (65.04%), while the control class only reached 0.3583 (35.83%) which was included in the "ineffective" category. Thus, KBM App can be a fairly effective alternative in improving short story writing skills in elementary schools.

Keywords: KBM app, short story writing, writing skills, digital learning, elementary school

ABSTRAK

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siswa, termasuk menulis cerita pendek. Namun, siswa sering menghadapi tantangan seperti kurangnya motivasi dan minat, serta menganggap menulis sebagai tugas yang membosankan. KBM App adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk menulis dan mempublikasikan karya, sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan KBM App dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas V. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis siswa setelah menggunakan KBM App. Analisis uji-T menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita pendek. Hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan kategori "cukup efektif" dengan nilai 0,6504 (65,04%), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,3583 (35,83%) yang termasuk kategori "tidak efektif". Dengan demikian, KBM App dapat menjadi alternatif yang cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek di sekolah dasar.

Kata Kunci: KBM app, menulis cerita pendek, keterampilan menulis, pembelajaran digital, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Keterampilan menulis adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siapapun karena merupakan keterampilan yang mendasar pada diri manusia (Wiarsih & Bintaro, 2017). Keterampilan menulis ini termasuk dalam rangkaian dalam berbahasa yang perlu dikuasai oleh manusia agar dapat mengkomunikasikannya kepada manusia yang lain. Cerita pendek dapat diartikan sebagai hasil karya seni yang kreatif di mana mampu melahirkan sebuah kreasi yang indah serta berusaha menyalurkan kebutuhan manusia dalam bentuk keindahan serta kehidupannya semakin jauh lebih bermakna (Perdamean, 2020). Maka dari itu cerita pendek seringkali disebut komunikasi yang bukan menggunakan verbal akan tetapi langsung melalui tulisan yang tidak perlu disampaikan secara langsung

kepada orang yang bersangkutan serta awet dalam jangka waktu yang lama. Di kelas V, siswa akan berada pada tahap akhir pendidikan dasar yang akan mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan menengah. Maka dari itu, ditahap ini siswa diharapkan tidak hanya mampu menulis secara baik dan benar, akan tetapi juga siswa mampu mengekspresikan ide, berimajinasi, mengkomunikasikan ide, menghayati serta berbagi pengalaman pribadi yang nantinya akan dituangkan ke dalam cerita pendek (Mu'awwanah, 2017).

Maka keterampilan menulis cerita pendek ini merupakan keterampilan dalam hal menyampaikan gagasan ide, perasaan dalam bentuk karangan cerita pendek hingga orang lain yang membaca mampu memahami isi tulisan tersebut secara baik serta tidak memerlukan waktu yang begitu lama

dalam membacanya (Wiarsih & Bintaro, 2014). Bagaimanapun pentingnya menulis cerita pendek, kemampuan menulis cerita pendek di kelas V terkadang tidak berjalan secara mulus. Menurut Darusuprapti (2015) ada beberapa tantangan yang sering dihadapi dalam menulis cerita pendek mulai dari kurangnya motivasi dan minat dari siswa, kadang-kadang siswa mengeluh ketika disuruh menulis cerita pendek, bahkan dianggap tugas yang berat dan membosankan.

Teori perkembangan kognitif Piaget merupakan salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak mampu beradaptasi serta menginterpretasikan dengan berbagai macam objek serta kejadian-kejadian yang ada di sekitarnya. Di mana anak nantinya akan mempelajari bagaimana ciri-ciri serta fungsi dari objek yang sering ia pakai, bagaimana cara anak mengelompokkan dari objek-objek kemudian anak tersebut mencari apa persamaan dan perbedaannya, serta bagaimana anak mampu memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek serta peristiwa yang telah dihadapi oleh anak (Juwantara, 2019). Maka sudah sepatutnya bagi seorang

individu termasuk siswa perlu terus berkembang secara kognitif. Menulis yang dijelaskan dalam kurikulum merdeka adalah kemampuan menyampaikan suatu gagasan, tanggapan, serta perasaan ke dalam bentuk tulisan secara akurat, fasih, menyampaikan perasaan sesuai konteks serta bertanggung jawab (Kemendikbudristek, 2022).

Aplikasi KBM App adalah kependekkan dari Komunitas Bisa Menulis. Aplikasi KBM App ini merupakan aplikasi yang telah muncul pada saat masa-masa covid tengah berlangsung dari 2019 hingga saat ini (Istiqomah & Rani, 2023). KBM App ini memiliki dua versi, di mana versi yang pertama itu dapat diunduh melalui *google play store* dan versi yang kedua dapat digunakan melalui situs *web*. Banyak sekali kebermanfaatan setelah penggunaan aplikasi KBM App maupun mempublikasikan suatu karya, mulai dapat mengembangkan sikap ilmiah dan kritis, meningkatkan kualitas karya tulisan, menambah penghasilan, serta mampu membuka wawasan untuk terus belajar dan meningkatkan ide hingga nantinya mampu memiliki kelancaran dalam menulis (Sa'diyah et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka penulis bermaksud mengadakan penelitian mengenai "Pemanfaatan Aplikasi Komunitas Bisa Menulis (KBM App) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek di Kelas V (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Sekolah di Kecamatan Kiaracondong, Kota Bandung)".

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu mengetahui perubahan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas V setelah menggunakan aplikasi KBM App pada kelas eksperimen, dengan *google document* pada kelas kontrol serta mengetahui perbedaan dari keduanya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh serta peningkatan kemampuan menulis cerita pendek setelah peserta didik memanfaatkan KBM App maupun aplikasi selain KBM App. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan pengaruh dan peningkatan kemampuan menulis cerita pendek antara peserta didik yang menggunakan KBM App dengan yang tidak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat

memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan KBM App dalam pembelajaran menulis cerita pendek di kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang pemanfaatan KBM App dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek serta menjadi inovasi pembelajaran pada materi tersebut. Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak: bagi peneliti, sebagai pengalaman empiris dan dasar akademik dalam bidang pendidikan; bagi guru, sebagai masukan dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui KBM App; bagi siswa, dalam meningkatkan kemampuan dan minat menulis cerita pendek; bagi sekolah, sebagai sarana penguatan literasi berbasis teknologi yang mudah diakses; dan bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi pengembangan penelitian lebih lanjut dalam cakupan dan tema yang lebih luas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan

menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen dengan melalui desain pendekatan *The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian kuasi eksperimental ini juga merupakan penelitian yang melakukan pengujian terhadap hipotesis dengan mengandalkan pengaruh variabel pemanfaatan aplikasi KBM App dengan variabel yang dipengaruhi yaitu variabel meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek di kelas V. Kuasi eksperimen ini nantinya tidak akan mencakup penugasan secara acak akan tetapi menggunakan teknik lain agar mampu mengendalikan suatu kekeliruan dalam perhitungannya kelak (Fraenkel et al., 2023). Maka dari itu melalui kuasi eksperimen dengan desain pendekatan *the matching-only pre-test post-test control group design* nantinya diharapkan mampu melakukan perlakuan penelitian dengan dipilih dengan *matching* terlebih dahulu melalui beberapa persamaan antara kelas eksperimen/kelas treatment dengan kelas kontrol diantaranya melalui persamaan waktu, konten, kurikulum sekolah, prestasi serta materi. Rancangan penelitiannya

menggunakan desain pendekatan *The Matching Only Pre-test Post-test Control Group Design*. Pendekatan ini untuk memeriksa bagaimana dampak dari suatu perlakuan serta membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini merupakan desain penelitian yang akan dilaksanakan:

Tabel 1 Desain Penelitian

<i>Treatment group</i>	M	O	X	O
<i>Control group</i>	M	O	C	O

(Fraenkel et al., 2023)

Keterangan:

M : Matching, persamaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

O : *Pre-test post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan KBM App

C : Perlakuan pada kelas control dengan menggunakan *google document*

Populasi merupakan seluruh objek penelitian yang akan diteliti. Populasi di dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung. Adapun seluruh jumlah siswa kelas V ada 83 siswa, yang diketahui setelah dilaksanakannya prapenelitian melalui

observasi dan wawancara. Sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah dengan *purposive sampling*. *Purposive sampling* ini merupakan pengambilan sampel yang berdasarkan pertimbangan serta ditentukan dengan sengaja, sehingga tidak melalui pemilihan data secara acak (Iyan, 2024). Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari dua kelas yaitu kelas VB sebagai kelas kontrol dan kelas VA sebagai kelas eksperimen pada pemanfaatan aplikasi KBM App dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek di kelas V. Alasan memilih kelas VA dan VB sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol karena kedua kelas yang ada sama-sama menggunakan kurikulum Merdeka, dengan jumlah siswa yang sama, memahami konsep dasar dalam menulis cerita pendek serta kelasnya yang diizinkan pihak sekolah adalah kedua kelas tersebut untuk dilaksanakan penelitiannya. Adapun pengambilan sampelnya melalui *test* dan dokumentasi.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini dalam mengumpulkan data adalah melalui lembar *test* berupa *pre-test* dan *post-*

test yang akan diisi oleh siswa. *Pre-test* dan *post-test* ini akan dikembangkan dalam mengetahui apakah terdapat peningkatan dan perubahan kemampuan menulis cerita pendek bagi siswa kelas V setelah pemanfaatan aplikasi KBM App. Beberapa indikator yang direkomendasikan dari penelitian sebelumnya terkait menulis cerita pendek diantaranya adalah penggunaan susunan kalimat yang tepat, penggunaan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar, kosa kata yang tepat, serta ejaan dalam penulisannya yang tepat (Saraswati & Wini Tarmuni, 2022). Selain itu juga, karena disesuaikan dengan kurikulum merdeka serta unsur-unsur dalam menulis cerita pendek maka indikator tambahannya diantaranya mengenai penggunaan judul yang menarik, penyajian awal cerita yang mencakup sebagian unsur intrinsik, penyajian konflik yang tepat, penyajian akhir cerita, sudut pandang, dan alur cerita (Cahyanto, 2022). Pada penelitian ini teknik analisis data yang dilaksanakan adalah dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Data yang ada merupakan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dihitung serta dianalisis

dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic 26*. Uji prasyarat yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan homogenitas, adapun uji hipotesisnya menggunakan uji-T baik *independent sampel t-test* maupun yang *paired sampel t-test* serta menggunakan uji N-Gain yang mana baik uji prasyarat maupun uji hipotesis dibantu perhitungannya dengan bantuan *software IBM SPSS Sstatistic 26*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti akan melakukan proses pengolahan data serta analisis data yang berdasarkan pada hasil serta capaian yang telah dilaksanakan oleh kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Proses pengolahan data serta analisis data yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan peningkatan dari *treatment* atau perlakuan yang telah diberikan peneliti kepada para siswa menggunakan pemanfaatan KBM App pada kelas eksperimen dan *google document* pada kelas kontrol yang keduanya telah diterapkan.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap *pre-test*, tahap pemberian perlakuan (*treatment*), dan tahap *post-test*.

Kegiatan *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan pada hari dan waktu yang sama, sedangkan pemberian perlakuan dilakukan pada hari yang berbeda namun tetap pada waktu yang sama di kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* dilaksanakan pada hari Senin, 9 Desember 2024, lalu dilanjutkan dengan pemberian perlakuan sebanyak dua kali pertemuan. Pada kelas eksperimen, perlakuan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi KBM App untuk menulis cerita pendek, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan *google document*. Tahap *post-test* dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Desember 2024. Seluruh data hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan *software IBM SPSS versi 26.0 for Windows*, melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan rerata, dan uji N-Gain.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa seluruh data, baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol, memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, pembahasan difokuskan pada rumusan masalah yang telah ditentukan untuk memperoleh simpulan secara objektif dan

sistematis berdasarkan data yang terkumpul.

Pada pembahasan mengenai pengaruh kemampuan menulis cerita pendek setelah memanfaatkan KBM App dengan yang tidak, dilaksanakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Karena telah disebutkan pada temuan penelitian bahwa semua data yang ada berdistribusi normal dan homogen, maka untuk mengetahui pengaruh kemampuan menulis cerita pendek setelah memanfaatkan KBM App dengan yang tidak dilakukan uji *paired sampel t-test* berdasarkan pada nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hipotesis dan hasil uji *paired sampel t-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H0 : Tidak terdapat pengaruh kemampuan menulis cerita pendek setelah memanfaatkan KBM App dengan yang tidak.

H1 : Terdapat pengaruh kemampuan menulis cerita pendek setelah memanfaatkan KBM App dengan yang tidak.

Dengan taraf signifikansi sebesar 5%, maka kriteria pengambilan keputusan yaitu.

1. H0: diterima jika nilai signifikansi $\geq 0,05$

2. H1: diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$

Gambar 1 Desain Penelitian Hasil Uji Perbedaan Rerata data Pre-test dan Post-test pada Kelas Eksperimen

		Paired Samples Test							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PretestEksperimen- PosttestEksperimen	-16,00000	9,40194	2,10234	-20,40024	-11,59976	-7,611	19	,000
Pair 2	Pretestkontrol- Posttestkontrol	-9,33350	10,51900	2,35212	-14,26654	-4,41046	-3,968	19	,001

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan $0,001 < 0,05$ sehingga H1 diterima. Hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$, dengan kata lain H1 diterima dan H0 ditolak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi KBM App maupun yang tidak dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada kelas eksperimen. Oleh karena itu dapat disimpulkan berdasarkan uji parametrik uji-T atau *paired sampel t-test* pada data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat pengaruh setelahnya diberikan perlakuan melalui pemanfaatan KBM App maupun yang tidak dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.

Untuk menguji apakah terdapat peningkatan kemampuan menulis

cerita pendek setelah memanfaatkan aplikasi KBM APP atau tidak, dilakukan melalui uji nilai N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji data N-Gain ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak peningkatan kemampuan menulis siswa kelas V setelah memanfaatkan KBM App maupun yang tidak dengan cara mencari skor N-Gain, dianalisis berdasarkan kategori yang ada, dianalisis semua data yang ada, serta diujikan melalui uji N-Gain yang dihitung berdasarkan rata-rata yang ada pada suatu data kemudian dikategorikan berdasarkan kategori keefektifan dalam peningkatan kemampuannya. Adapun analisis dan ujinya adalah sebagai berikut.

Hasil analisis nilai N-Gain pada kelas eksperimen, siswa mendapatkan nilai yang paling besar adalah sejumlah 1,00 dengan taraf klasifikasi “Tinggi” rentangnya berada pada 0,70 sampai 1,00 serta nilai yang paling kecil adalah sejumlah 0,20 dengan taraf klasifikasi “Rendah” rentangnya berada pada 0 sampai 0,30. Adapun siswa sejumlah 8 orang mendapatkan nilai N-Gain dengan klasifikasi “tinggi” dengan rentang 0,70-1.00, siswa sejumlah 11 orang mendapatkan nilai N-Gain dengan

klasifikasi “sedang” dengan rentang 0,30-0,70, serta siswa sejumlah 1 orang mendapatkan nilai N-Gain dengan klasifikasi “rendah” dengan rentang 0,00-0,30.

Hasil analisis nilai N-Gain pada kelas kontrol, siswa mendapatkan nilai yang paling besar adalah sejumlah 0,90 dengan taraf klasifikasi “Tinggi” rentangnya berada pada 0,70 sampai 1,00 serta nilai yang paling kecil adalah sejumlah -1,20 dengan taraf klasifikasi “terjadi penurunan” rentangnya berada pada nilai N-Gain < 0,00. Adapun siswa sejumlah 3 orang mendapatkan nilai N-Gain dengan klasifikasi “tinggi” dengan rentang 0,70-1.00, siswa sejumlah 10 orang mendapatkan nilai N-Gain dengan klasifikasi “sedang” dengan rentang 0,30-0,70, siswa sejumlah 6 orang mendapatkan nilai N-Gain dengan klasifikasi “rendah” dengan rentang 0,00-0,30, serta siswa sejumlah 1 orang mendapatkan nilai N-Gain dengan klasifikasi “terjadi penurunan” dengan rentang $g < 0,00$. Adapun hasil nilai n-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan *descriptive statistic* adalah sebagai berikut.

Gambar 2 Hasil Uji N-Gain kelas eksperimen berdasarkan mean dari descriptive statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	20	,20	1,00	,6504	,24492
ngain_persen	20	20,04	100,00	65,0434	24,49162
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan *descriptive statistic* pada tabel di atas, nilai *mean* yang tertera adalah 0,6504. Nilai mean 0,6504 ini dikalikan dengan 100% yang menghasilkan persentase sejumlah 65,04%. Nilai persentase 65,04% termasuk pada kategori tafsiran “cukup efektif” karena rentang persentasenya dijenjang 56-75%. Dengan demikian berdasarkan uji yang ada, kelas eksperimen yang menggunakan KBM App dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek dapat dikategorikan “cukup efektif” untuk meningkatkan kemampuan bercerita pendek pada kelas eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan KBM App dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek cukup efektif bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan menulisnya. Adapun pada kelas kontrol sebagai berikut.

Gambar 3 Hasil Uji N-Gain kelas kontrol berdasarkan mean dari descriptive statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	20	-1,20	,90	,3583	,45467
ngain_persen	20	-119,98	90,01	35,8325	45,46660
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan *descriptive statistic* pada tabel di atas, nilai *mean*

yang tertera adalah 0,3583. Nilai mean 0,3583 ini dikalikan 100% yang menghasilkan persentase sejumlah 35,83%. Nilai persentase 35,83% ini termasuk pada kategori tafsiran “tidak efektif” karena rentang persentasenya dijenjang 0-40%. Dengan demikian berdasarkan uji yang ada, kelas kontrol yang menggunakan *google document* dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek dapat dikategorikan “tidak efektif” untuk meningkatkan kemampuan bercerita pendek pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *google document* sebagai pembandingan KBM App dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek masih kurang efektif bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis.

Pada pembahasan mengenai perbedaan pengaruh dan peningkatan kemampuan menulis cerita pendek setelah memanfaatkan KBM App dengan yang tidak, dilaksanakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Karena telah disebutkan pada temuan penelitian bahwa semua data yang ada berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji *independent sampel t-test* berdasarkan pada nilai *post-test* pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hipotesis dan hasil uji *independent sampel t-test* pada kelas eksperimen dan kontrol.

H0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh dan peningkatan kemampuan menulis cerita pendek yang memanfaatkan KBM App dengan yang tidak.

H1 : Terdapat pengaruh perbedaan pengaruh dan peningkatan kemampuan menulis cerita pendek yang memanfaatkan KBM App dengan yang tidak.

Dengan taraf signifikansi sebesar 5%, maka kriteria pengambilan keputusan yaitu.

1. H0: diterima jika nilai signifikansi $\geq 0,05$
2. H1: diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$

Gambar 4 Hasil Uji-T independent sampel t-test pada data pre-test dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol serta data N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances					t-Test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
UjiDataPretest	Equal variances assumed	1,223	,276	-.093	38	,950	-.16700	2,64767	-.54854	5,11492
	Equal variances not assumed			-.093	35,276	,950	-.16700	2,64767	-.54854	5,20564
UjiDataPosttest	Equal variances assumed	1,259	,269	2,802	38	,013	6,49950	2,49804	1,44249	11,55691
	Equal variances not assumed			2,802	34,139	,014	6,49950	2,49804	1,42264	11,57536
UjiDataN-Gain	Equal variances assumed	1,263	,268	2,533	38	,016	2,92550	1,1547	,59875	,52025
	Equal variances not assumed			2,533	29,189	,017	2,92550	1,1547	,59641	,52859

Berdasarkan data uji-t data *post-test* menunjukkan bahwa *post-test* juga data N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar

0,013 $<$ 0,05 dan 0,016 $<$ 0,05 sehingga H1 diterima. Hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi $<$ 0,05, dengan kata lain H1 diterima dan H0 ditolak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan pengaruh dan peningkatan penerapan aplikasi KBM APP dengan *google document* dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek berdasarkan data *post-test* dan data N-Gain. Dengan demikian dari hasil uji parametrik oleh *independent sample t-test* dapat dinyatakan terdapat perbedaan pengaruh dan peningkatan kemampuan menulis cerita pendek pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan data *post-test* dan nilai N-Gain.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kuasi eksperimen mengenai pemanfaatan KBM App dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas V, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis setelah menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini dibuktikan melalui uji-t yang

menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Peningkatan yang terjadi juga tergolong cukup efektif, ditunjukkan oleh skor N-Gain sebesar 65,04%, sementara kelas kontrol yang menggunakan *google document* hanya mencapai 35,83% dan tergolong tidak efektif. Hasil uji independent sample t-test menguatkan bahwa KBM App lebih efektif dibandingkan media konvensional.

Rekomendasi dari penelitian ini mencakup pemanfaatan KBM App oleh pendidik sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendorong kreativitas siswa dalam menulis, pemanfaatan aplikasi oleh siswa sebagai sarana pengembangan ide dan ekspresi tulisan dalam berbagai bentuk teks, dukungan sekolah dalam penyediaan fasilitas dan pelatihan teknis penggunaan media digital, perhatian dan dorongan dari orang tua terhadap kegiatan menulis siswa di rumah, serta peluang bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian ini pada aspek penulisan kreatif yang lebih mendalam maupun pemanfaatan media digital secara lebih luas dan terintegrasi dalam pembelajaran di berbagai jenjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyanto, Z. D. (2022). Rencana pelaksanaan pembelajaran SMP Negeri 1 Blitar. <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/155763-1673322713.pdf>
- Darusuprapti, F. (2015). Peningkatan Keterampilan menulis cerita pendek menggunakan media pop up untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sidokarto Godean Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17, 1–9.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2023). *How to design and evaluate research in education (Eleventh edition / International student edition)*. McGraw Hill.
- Istiqomah, F. Z., & Rani, A. (2023). Implementasi aplikasi KBM sebagai media pembelajaran menulis cerpen siswa MTs Al-Amiriyah Darussalam Banyuwangi. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 137–153. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11736>
- Iyan, A. (2024). Pengaruh media puzzle pada operasi hitung bilangan cacah model problem-based learning terhadap pemahaman konsep matematis: penelitian kuasi eksperimen terhadap peserta didik kelas IV pada salah satu sekolah dasar di Kecamatan Cisarua Kabupaten Bandung Barat [Thesis (S1), Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/121493/>

- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- KEMENDIKBUDRISTEK. (2022). Perubahan atas keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan assesment pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 008/h/kr/2022 tentang capaian pembelajaran pada anak usia dini, jenjang dasar, dan jenjang menengah pada kurikulum merdeka
- Mu'awwanah, U. (2017). Kemampuan Menulis cerita di SD. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 1(2), 26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v1i2.6288>
- Perdamean, A. S. (2020). Pengembangan buku ajar menulis cerita pendek berbahasa Jerman (Kurzgeschichte) melalui analisis kesalahan. *Sinergitas Multidisiplin Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 3, 207–216.
- Putri, F. S. (2024). Pengaruh model PBL berbasis TPACK dalam meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar: Penelitian Kuasi eksperimen kelas IV di SDN Pagarsih & SDN Bandung Kulon [Thesis (S1), Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/18010>
- Sa'diyah, I., Widiwurjani, W., & Hamid, A. (2022). Klinik menulis artikel ilmiah populer dengan aplikasi KBM APP bagi guru di SMP Zainuddin Waru Sidoarjo. *Sewagati*, 6(6), 795–802. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i6.433>
- Saraswati, R. & Wini Tarmini. (2022). Kemampuan menulis cerpen siswa kelas V sekolah dasar dengan menggunakan media gambar seri di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 870–876. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2669>
- Wiarsih, C., & Bintaro, T. Y. (2014). Peningkatan keterampilan menulis cerita pendek melalui metode penugasan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6.