

***The Effect Of The Use Of Interactive Digital Flipbook Media On The Ability To Write Short Story Texts Of Grade XI Students Of State Vocational High School 11 Medan***

**Pengaruh Penggunaan Media Flipbook Digital Interaktif Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMK Negeri 11 Medan**

**Samuel Pangihutan Banjarnahor<sup>1</sup>, Sarma Panggabean<sup>2</sup>, Harlen Simanjuntak<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: <sup>1</sup>[samuel.pangihutanbanjarnahor@student.uhn.ac.id](mailto:samuel.pangihutanbanjarnahor@student.uhn.ac.id), <sup>2</sup>[sarmapanggabean@uhn.ac.id](mailto:sarmapanggabean@uhn.ac.id), <sup>3</sup>[harlen.simanjuntak@uhn.ac.id](mailto:harlen.simanjuntak@uhn.ac.id)

\*Corresponding Author

---

Received : 25 February 2026, Revised : 15 Maret 2026, Accepted : 26 April 2026.

---

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the ability to write short stories of students before using Interactive Digital Flipbook media and to determine the effect of using Interactive Digital Flipbook media on the ability to write short stories of class XI students of SMK Negeri 11 Medan. The method used in this study is a quantitative method with One Group Pretest Posttest Design. The research population was all class XI students of SMK Negeri 11 Medan, while the research sample used one class, namely class XIc, namely the Pretest and Posttest classes. The Posttest class was given treatment using Interactive Digital Flipbook media, while the Pretest class used conventional learning or media available at school. The results of the study showed that the ability to write short story texts of students in the Posttest class obtained an average value of 79.67 with the highest score of 95 and the lowest score of 60. Meanwhile, the Pretest class obtained an average value of 48.83 with the highest score of 70 and the lowest score of 30. Based on the results of the t-test at the significance level of  $\alpha = 0.05$  with  $db = 58$ , then  $T_{table} = 2.001$  Because  $T_{count} > T_{table}$  or  $11.59 > 2.001$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence in the use of Interactive Digital Flipbook media on the ability to write short story texts of class XI students of SMK Negeri 11 Medan.*

**Keywords:** Interactive Digital Flipbook, Writing Skills, Short story text.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis teks cerpen siswa sebelum penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMK Negeri 11 Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain *One Group PretestPosttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 11 Medan, sedangkan sampel penelitian yang dilakukan menggunakan satu kelas, yakni kelas XIc, yaitu kelas *Pretest* dan *Posttest*. Kelas *Posttest* diberi perlakuan menggunakan media *Flipbook Digital Interaktif*, sedangkan kelas *Pretest* menggunakan pembelajaran konvensional atau media yang tersedia di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks cerpen siswa pada kelas *Posttest* memperoleh nilai rata-rata 79,67 dengan skor tertinggi 95 dan skor terendah 60. Sementara itu, kelas *Pretest* memperoleh nilai rata-rata 48,83 dengan skor tertinggi 70 dan skor terendah 30. Berdasarkan hasil uji-t pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $db = 58$ , maka  $T_{tabel} = 2,001$  Karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $11,59 > 2,001$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMK Negeri 11 Medan.

**Kata Kunci:** Flipbook Digital Interaktif, Kemampuan Menulis, Teks cerpen.

## **1. Pendahuluan**

Kemampuan menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Masalah yang berkembang sehubungan dengan kegiatan menulis adalah pengetahuan dasar terhadap performansi atau kemampuan menulis (Sukirman, 2021). Kemampuan menulis lebih sulit dikuasai meskipun yang bersangkutan penutur asli dari bahasa tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan menulis yang menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa yang menjadi isi karangan atau tulisan, baik unsur bahasa maupun unsur isi, harus terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut dan padu.

Untuk menyampaikan isi pikiran dan perasaan ke dalam bentuk tulisan, Sukirman, (2021) menegaskan bahwa proses menulis sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dasar yang dimiliki seperti, kemampuan memilih dan menggunakan kosakata, menerapkan tanda baca, dan memahami isi atas pesan dari komunikasi yang disampaikan melalui tulisan. Penulis kali ini berfokus kepada keterampilan menulis teks cerpen pada siswa yang berfokus kepada pengembangan ide dan gagasan siswa serta pemilihan diksi dan kosakata yang tepat.

Teks cerita pendek merupakan salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan pada jenjang SMA/MA/ SMK di kelas XI. Maka dari itu, siswa dituntut untuk menguasai materi teks cerita pendek. Hal tersebut tercantum dalam memproduksi teks cerita pendek yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan (Probowati & Yuliana, 2022), sejalan dengan itu Novita dkk, (2020) juga mengatakan teks cerpen adalah jenis karya sastra yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia lewat tulisan pendek, cerpen juga bisa disebut sebagai karangan fiktif yang berisikan tentang sebagian kehidupan seseorang atau juga kehidupan yang diceritakan secara ringkas yang berfokus pada suatu tokoh saja. Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa Teks cerita pendek (cerpen) adalah karya sastra berbentuk tulisan singkat yang menceritakan sebagian kehidupan manusia. Cerpen biasanya fokus pada satu tokoh dan satu peristiwa, disajikan secara ringkas namun jelas, serta menjadi materi pelajaran Bahasa Indonesia di SMA/SMK yang harus bisa dipahami dan diproduksi siswa, baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran menulis cerpen merupakan seni/keterampilan menyajikan cerita tentang sebuah peristiwa atau kejadian pokok yang dapat dijadikan sebagai dunia alternatif pengarang. Pembelajaran menulis cerpen dapat meningkatkan kreativitas karena materi ini menuntut siswa untuk melihat permasalahan lingkungan sekitarnya dan masalah yang dihadapi atau ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan menuangkannya dalam sebuah tulisan yang menarik untuk dibaca oleh orang lain. Siswa dapat menuliskan sebuah cerita yang biasa mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari menjadi sebuah kisah yang menarik untuk dibaca dengan diksi yang tepat (Barus, 2022). Namun dalam penerapannya, pembelajaran menulis masih menghadapi berbagai hambatan sehingga hasil yang diperoleh belum maksimal. Kondisi ini juga dijumpai pada pembelajaran menulis teks cerpen di sejumlah SMA/SMK di Indonesia, termasuk pada peserta didik di SMK Negeri 11 Medan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas XI SMK Negeri 11 Medan, teks cerpen menjadi bagian penting dari kurikulum Bahasa Indonesia. Pembelajaran teks cerpen bertujuan melatih siswa untuk menuangkan hasil pemikiran mereka kedalam bentuk tulisan dengan berdasarkan pada struktur dan ciri-ciri kebahasaan menulis teks cerpen, namun siswa di kelas XI SMK Negeri 11 Medan sering kali menghadapi berbagai kesulitan dalam menulis teks cerpen.

Salah satu masalah utama dalam menulis teks cerpen adalah siswa cenderung kesulitan dalam menuangkan ide atau pikiran dalam bentuk tulisan, siswa sulit menulis teks cerpen berdasarkan pada struktur dan kaidah kebahasaan, siswa sulit merangkai kata-kata untuk dijadikan sebuah teks cerpen dan kurangnya minat mereka dalam menulis teks cerpen. Kemampuan menulis teks cerpen pada kelas XI SMK Negeri 11 Medan masih tergolong rendah

dikarenakan siswa maupun siswi kesulitan untuk menulis teks cerpen dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) disekolah 70. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengenalan sebuah media belajar yang unik untuk membuat murid aktif bereksresi dalam menuangkan ide, dan memberikan pendapat dalam bentuk tulisan maupun lisan, serta membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang optimal. Akibatnya, siswa kurang berminat dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi faktor penting terlaksananya pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Simanjuntak, 2024). Jika penggunaan media kurang menarik dalam kegiatan pembelajaran maka hal itu akan membuat siswa kurang memperhatikan dan menyikapi pembelajaran yang diberikan guru, sehingga akan mempengaruhi pengetahuan dan keterampilan siswa.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka peneliti menawarkan media yang bisa menolong siswa guna menangani konflik untuk belajar menulis teks cerpen. Media yang ditawarkan oleh peneliti adalah media *Flipbook Digital Interaktif*. Media *Flipbook Digital Interaktif* adalah salah satu jenis media yang memiliki kemiripan seperti buku fiksi dan memiliki ragam fitur yang unik serta bisa menambahkan desain gambar, suara, dan video. Media *Flipbook Digital Interaktif* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat menambah motivasi siswa dalam memulai pembelajaran khususnya pada pembelajaran menullis teks cerpen.

Alasan peneliti memilih *Flipbook Digital Interaktif* sebagai media yang menarik dalam menulis teks cerpen adalah karena perkembangan teknologi yang semakin luas, pembelajaran yang akan semakin menyenangkan dikarenakan media yang unik, jenjang siswa SMK sudah dapat mengenal teknologi dan mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari khususnya bersama guru. Media *Flipbook Digital Interaktif* ini juga dapat digunakan melalui gadget atau laptop dalam proses pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat apapun.

Menurut Mulyadi (dalam Rahayu dkk, 2021) media *Flipbook Digital Interaktif* merupakan media menyerupai buku dengan setiap halamannya dilengkapi dengan animasi atau proses yang bergerak. *Flipbook* dapat dilengkapi dengan teks, animasi, gambar, video, dan suara, sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang interaktif dan memotivasi siswa dalam belajar serta lebih mudah menstimulus daya ingat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sari dan Ahmad (dalam Juliani & Ibrahim, 2023) menyatakan juga mengenai media *Flipbook Digital Interaktif* adalah media yang dibuat secara terstruktur yang terdapat tulisan, gambar suara yang tampilkan dalam format digital dengan unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih aktif. Pendapat lain mengenai *Flipbook Digital Interaktif* menurut Kalalo (dalam Binti dkk, 2022) adalah serangkaian gambar yang beragam dari satu laman ke laman berikutnya, ketika halaman dibuka dengan cepat gambar tersebut tampak teranimasi oleh beberapa gambar lain. Berdasarkan ketiga pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook Digital Interaktif* adalah media pembelajaran berbentuk buku digital yang halamannya bisa dibuka secara interaktif dan menyerupai animasi. Media ini memadukan teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga pembelajaran terasa lebih menarik, membuat siswa lebih aktif, mudah memahami materi, dan lebih terbantu dalam mengingat pelajaran.

Penelitian yang serupa dalam penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* ini sudah ada dalam penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan, yakni (Rahayu dkk, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", (Khotimah dkk, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Filpbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SMK Negeri 2 Pangkep", (Angin & Juwitaningsih, 2023) pada penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan Media Digital *Flipbook* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar siswa".

Ketiganya sama-sama menggunakan media *Flipbook Digital Interaktif* dalam pembelajaran dan terbukti bahwa penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* ini dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa. Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti, siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks cerpen, baik dalam hal menuangkan ide, menggunakan struktur kaidah kebahasaan, maupun membangun minat terhadap kegiatan menulis. Penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* sebagai sarana pembelajaran memiliki potensi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam memperbarui metode pengajaran dengan memanfaatkan teknologi yang relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang pada akhirnya dapat digunakan oleh pendidik lain untuk mengatasi tantangan serupa dalam pembelajaran menulis.

## 2. Metodologi

Metode penelitian menurut Sugiyono, (2013) merupakan cara mencari kebenaran dan asas- asas gejala alam, masyarakat, atau kemanusiaan berdasarkan disiplin ilmu yang bersangkutan. Berdasarkan judul penelitian ini mengenai "Pengaruh Penggunaan Media *Flipbook Digital Interaktif* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa SMK Negeri 11 Medan". Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah Metode yang melibatkan pengumpulan dan analisis data numerik untuk memahami sebuah fenomena tertentu dan mengidentifikasi pola serta hubungan antar variabel.

## 3. Literature Review

Menurut Indriani dan Amalia (dalam Simanjuntak dkk, 2023) menulis adalah kegiatan menuangkan ide melalui bahasa tulis dengan kalimat-kalimat yang dirangkai dengan lengkap, utuh dan jelas, sehingga ide tersebut terkomunikasi dengan baik.

Menurut Nurhadi (dalam Panggabean, 2023) menyatakan bahwa menulis adalah suatu proses penuangan ide atau gagasan dalam bentuk paparan bahasa tulis berupa rangkaian simbol-simbol bahasa atau huruf.

Menurut Halliday (dalam Ramadania, 2020) teks adalah bahasa yang sedang menyelesaikan tugas atau fungsi sosialnya dalam suatu konteks sosial tertentu.

Menurut pendapat Khair, (2018) menyatakan bahwa teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks.

Menurut Siswanto (dalam Ulfah, 2020) teks cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa yang memiliki alur cerita lebih sederhana dibandingkan novel dan memiliki proses kreatif yang meliputi lima tahapan, yaitu mendapatkan ide, merenungkannya, menyusun kata-kata, memperbaikinya, sampai kalau perlu mengirimkannya ke media massa.

Menurut Kurniawan (dalam Novita dkk, 2020) menyatakan mengenai teks cerpen adalah jenis karya sastra yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia lewat tulisan pendek.

Menurut Mulyadi (dalam Rahayu dkk, 2021) *flipbook* merupakan media menyerupai buku dengan setiap halamannya dilengkapi dengan animasi atau proses yang bergerak.

Menurut Nurwidiyanti & Sari (dalam Sudarto, M. Ikhsan Sukaria, 2025) media *flipbook digital interaktif* adalah media pembelajaran berbentuk buku digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, dengan memadukan berbagai unsur multimedia seperti audio-visual, gambar, dan video yang dapat menciptakan kondisi belajar yang interaktif.

Sejalan dengan pendapat Santi dkk, (dalam Chairunnisa dkk, 2025) menyatakan bahwa *flipbook digital interaktif* merupakan media pembelajaran elektronik yang menyajikan materi dalam bentuk buku digital interaktif lengkap dengan teks, gambar, video, dan animasi.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 1.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian one group pretest dan post-test design, artinya dalam pengumpulan data dilakukan dua kali, yaitu *pretest* (sebelum menggunakan media) dan *post-test* (setelah menggunakan media). Pada bagian ini akan diuraikan secara terperinci hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XII di SMK Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

Setelah proses pengumpulan data dilakukan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang telah terkumpul. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data hasil pretest dan post-test yang diperoleh dari siswa. Data *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks cerpen sebelum menggunakan media *Flipbook Digital Interaktif*, sedangkan data *post-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII di SMK Negeri 11 Medan yang menjadi subjek penelitian dalam melihat pengaruh penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa.

##### 1.1.1. Menstabilisasi Skor Di Kelas *Pretest* dan *Post-test*

Data yang telah di peroleh dari kelas *Pretest* dan *post-test* selanjutnya di analisis dengan rumus yang di gunakan sebagai berikut:

**Tabel 1. Pemerolehan Nilai *Pretest* Kemampuan Menulis Teks Cerpen**

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Skor	Nilai
		1	2	3	4		
1	Aldo Niko Sianturi	3	2	2	2	9	45
2	Angel Cristine	2	2	2	2	8	40
3	Angelia Kristiani Sijabat	2	2	2	2	8	40
4	Azzahra Saputri	4	4	3	3	14	70
5	Cynta Gabrella	3	3	3	3	12	60
6	Dana Kasih Sitanggung	0	2	2	2	6	30
7	Evan Kaban	4	3	3	3	13	65
8	Ezalia Saragih	4	2	2	4	12	60
9	Enos Aritonang	3	3	2	2	10	50
10	Ferdinan Simarmata	0	2	2	2	6	30
11	Frans Pasaribu	3	2	2	2	9	45
12	Gracia Sirait	4	3	2	3	12	60
13	Hendrik Silaban	3	3	3	3	12	60
14	Hickia Putri	3	2	2	2	9	45
15	Jelita Anggini	2	2	2	2	8	40
16	Joe P. Ginting	4	3	2	4	13	65
17	Joe Lovely Ginting	2	2	3	2	9	45
18	Kanaya Vanny Lubis	2	3	2	3	10	50
19	Kristovel Sihombing	2	2	2	2	8	40
20	Martin Sirait	2	2	2	2	8	40
21	Michelle Palit	3	2	2	3	10	50
22	Michael Manurung	3	2	2	3	10	50
23	Moses Pasaribu	3	3	2	2	10	50
24	Rebecca Chinara	4	3	2	2	11	55

25	Rido Simatupang	3	2	2	2	9	45
26	Rizky Andryan Sitindaon	0	2	2	2	6	30
27	Sheren Simangunsong	2	2	2	3	9	45
28	Theo Simatupang	4	3	3	3	13	65
29	Uli Sari Nababan	4	3	2	2	11	55
30	Wiwin Sihotang	2	2	2	2	8	40

Berdasarkan Tabel 1. Maka di peroleh data bahwa skor tertinggi terhadap kemampuan menulis teks cerpen di kelas *pretest* dengan skor tertinggi adalah 70, dan skor yang terendah adalah 30.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Di Kelas *Pretest***

No.	XI	f	fXI	XI- $\bar{x}$	(XI- $\bar{x}$ ) <sup>2</sup>	$\sum fx^2$
1.	30	3	90	-18,83	354,6944444	1064,0833
2.	40	6	240	-8,83	78,0277778	468,1667
3.	45	6	270	-3,83	14,6944444	88,1667
4.	50	5	250	1,17	1,3611111	6,8056
5.	55	2	110	6,17	38,0277778	76,0556
6.	60	4	240	11,17	124,6944444	498,7778
7.	65	3	195	16,17	261,3611111	784,0833
8.	70	1	70	21,17	448,0277778	448,0278
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>1465</b>		<b>1320,888889</b>	<b>3434,166667</b>

Dari Tabel 4.3 selanjutnya dihitung nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi.

a. Rata rata

$$\bar{x} = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

$$\bar{x} = \frac{1465}{30}$$

$$\bar{x} = 48,83$$

b. Standar devisiasi

$$SDXI = \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{n}$$

$$= \frac{\sqrt{3434,16}}{30}$$

$$= 10,88$$

**Tabel 3. Pemerolehan Nilai *Postest* Kemampuan Menulis Teks Cerpen**

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Skor	Nilai
		1	2	3	4		
1	Aldo Niko Sianturi	5	3	3	3	14	70
2	Angel Cristine	4	4	4	4	16	80
3	Angelia Kristiani Sijabat	5	4	5	5	19	95
4	Azzahra Saputri	5	4	4	4	17	85
5	Cynta Gabrella	5	5	4	4	18	90
6	Dana Kasih Sitanggung	4	4	3	3	14	70
7	Evan Kaban	5	5	4	3	17	85
8	Ezalia Saragih	4	3	3	3	13	65
9	Enos Aritonang	5	5	4	4	18	90
10	Ferdinan Simarmata	4	3	3	3	13	65
11	Frans Pasaribu	4	4	4	3	15	75
12	Gracia Sirait	5	4	4	5	18	90
13	Hendrik Silaban	4	4	4	3	15	75
14	Hickia Putri	5	4	3	3	15	75

15	Jelita Anggini	3	4	4	5	16	80
16	Joe P. Ginting	5	4	4	5	18	90
17	Joe Lovely Ginting	3	3	3	3	12	60
18	Kanaya Vanny Lubis	5	4	5	5	19	95
19	Kristovel Sihombing	4	4	3	3	14	70
20	Martin Sirait	4	4	4	3	15	75
21	Michelle Palit	4	4	4	5	17	85
22	Michael Manurung	5	4	3	3	15	75
23	Moses Pasaribu	5	4	4	4	17	85
24	Rebecca Chinara	5	4	5	5	19	95
25	Rido Simatupang	5	4	5	4	18	90
26	Rizky Andryan Sitindaon	4	4	3	3	14	70
27	Sheren Simangunsong	4	4	3	4	15	75
28	Theo Simatupang	4	4	4	3	15	75
29	Uli Sari Nababan	4	4	4	5	17	85
30	Wiwin Sihotang	4	4	4	3	15	75

Berdasarkan Tabel 3. Maka di peroleh data bahwa skor tertinggi terhadap kemampuan menulis teks cerpen di kelas *posttest* dengan skor tertinggi adalah 95, dan skor yang terendah adalah 60.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Variabel Di Kelas *Posttest***

No.	XI	F	fXI	XI- $\bar{x}$	(XI- $\bar{x}$ ) <sup>2</sup>	$\sum fx^2$
1.	60	1	60	-19,67	386,777777777778	386,7777778
2.	65	2	130	-14,67	215,111111111111	430,2222222
3.	70	4	280	-9,67	93,444444444445	373,7777778
4.	75	8	600	-4,67	21,777777777778	174,2222222
5.	80	2	160	0,33	0,111111111111	0,222222222
6.	85	5	425	5,33	28,444444444444	142,2222222
7.	90	5	450	10,33	106,777777777778	533,8888889
8.	95	3	285	15,33	235,111111111111	705,3333333
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>2390</b>		<b>1087,555556</b>	<b>2746,66667</b>

Dari Tabel 4. selanjutnya dihitung nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi.

a. Rata rata

$$\bar{x} = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

$$\bar{x} = \frac{2390}{30}$$

$$\bar{x} = 79,67$$

b. Standar deviasi

$$SDXI = \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{n}$$

$$= \frac{\sqrt{2746,66}}{30}$$

$$= 9,73$$

**1.1.2. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas *Pretest* dan *Post-test***

Data kelas *Pretest* dan *post-test* kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI dideskripsikan dalam tabel distribusi frekuensi , tetapi sebelum menyajikan keadaan tabel terlebih dahulu mencari rentang kelas, jumlah kelas, dan interval kelas yang disajikan di bawah ini.

**1.1.2.1 Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Pretest**

a. Menghitung Rentang Kelas  
 Rentang Kelas = Skor Tertinggi – Skor Terendah  
 = 70-30  
 =40

b. Menghitung Banyak Kelas  
 Banyak Kelas =  $1 + (3,3) \log n$   
 =  $1 + (3,3) \log 30$   
 =  $1 + (3,3) (1,47)$   
 =  $1+ 4,874$   
 = 4,874  
 = 5

Maka jumlah panjang kelas interval adalah (5)

c. Menghitung interval kelas  
 interval kelas =  $\frac{rentang}{banyak\ kelas}$   
 =  $\frac{40}{6}$   
 = 6,67  
 = 7

**Tabel 2. Identifikasi Rentang Kelas Pretest**

No	Rentang kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	30-36	3	10%
2	37-43	6	20%
3	44-50	6	20%
4	51-57	5	16,67%
5	58-64	2	6,67%
6	65-71	8	26,67%
		<b>30</b>	<b>100%</b>

**1.1.2.2 Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Postest**

a. Menghitung Rentang Kelas  
 Rentang Kelas = Skor Tertinggi – Skor Terendah  
 = 95-60  
 =35

b. Menghitung Banyak Kelas  
 Banyak Kelas =  $1 + (3,3) \log n$   
 =  $1 + (3,3) \log 30$   
 =  $1 + (3,3) (1,47)$   
 =  $1+ 4,874$   
 =5,874 = 6

Maka jumlah panjang kelas interval adalah (6)

c. Menghitung interval kelas  
 interval kelas =  $\frac{rentang}{banyak\ kelas}$   
 =  $\frac{35}{6}$   
 = 5,83

Karena hasilnya 5,83 lebih dekat ke 6 maka dibulatkan menjadi 6

**Tabel 3. Identifikasi Rentang Kelas Postest**

No	Rentang kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	60-65	3	10%

2	66-71	4	13,33%
3	72-77	8	26,67%
4	78-83	2	6,67%
5	84-89	5	16,67%
6	90-95	8	26,67%
		38	100%

### 1.1.3. Uji Normalitas Nilai *Pretest*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut.

#### 1. Menentukan Bilangan Baku ( $Z_i$ )

Bilangan baku dihitung dengan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$$

Keterangan:

- $X_i$  = skor data
- $\bar{X}$  = nilai rata-rata
- SD = standar deviasi

Contoh perhitungan untuk data pertama:

$$Z_i = \frac{30 - 48,61}{10,76}$$

$$Z_i = -1,73$$

Perhitungan yang sama dilakukan untuk seluruh data sehingga diperoleh nilai  $Z_i$  seperti yang terdapat pada tabel.

#### 2. Menentukan Nilai $F(Z_i)$

Nilai  $F(Z_i)$  diperoleh dari tabel distribusi normal standar berdasarkan nilai  $Z_i$  yang telah dihitung. Nilai ini menunjukkan luas daerah di bawah kurva normal.

Contoh:

Untuk  $Z_i = -1,73$ , maka dari tabel distribusi normal diperoleh:

$$F(Z_i) = 0,0418$$

#### 3. Menentukan Nilai $S(Z_i)$

Nilai  $S(Z_i)$  diperoleh dengan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{N}$$

Keterangan:

- $F_{kum}$  = frekuensi kumulatif
- N = jumlah sampel (30)

Contoh perhitungan:

$$S(Z_i) = \frac{3}{30}$$

$$S(Z_i) = 0,10$$

Perhitungan yang sama dilakukan untuk seluruh data.

#### 4. Menentukan Nilai L

Nilai L diperoleh dari selisih antara  $F(Z_i)$  dan  $S(Z_i)$  dengan rumus:

$$L = | F(Z_i) - S(Z_i) |$$

Contoh perhitungan:

$$L = | 0,0418 - 0,0789 |$$

$$L = 0,0371$$

Jika hasil pengurangan bernilai negatif, maka nilai tersebut dimutlakan (dibuat positif).

**Tabel 4. Uji Normalitas Data Nilai Pretest**

No	XI	F	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	L
1	30	3	3	-1,73	0,0418	0,078947368	0,037147368
2	40	6	9	-0,81	0,209	0,236842105	0,027842105
3	45	6	15	-0,35	0,3632	0,394736842	0,031536842
4	50	5	20	0,11	0,5438	0,526315789	0,017484211
5	55	2	22	0,57	0,7157	0,578947368	0,136752632
6	60	4	26	1,03	0,7885	0,684210526	0,104289474
7	65	3	29	1,49	0,9177	0,763157895	0,030457895
8	70	1	30	1,95	0,9354	0,789473684	0,145926316

Ltabel = 0,1617

Lhitung = 0,1459

Lhitung < Ltabel, maka data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui harga L. paling besar di antara harga-harga mutlak tersebut L hitung = 0,1459, dari tabel kritis L. Untuk uji Liliefors dengan N = 30 dan taraf nyata alpha = 0.05 didapat L tabel = 0,1617. Setelah dibandingkan ternyata atau 0,1459 < 0,1617. Maka dapat disimpulkan bahwa data variabel berdistribusi normal.

**1.1.4. Uji Normalitas Nilai Postest**

Uji normalitas dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan perhitungan rumus yang disajikan di bawah ini.

- 1) Menentukan Bilangan Baku (Zi)

Contoh perhitungan untuk data pertama:

$$Z_i = \frac{60 - 79,41}{9,60}$$

$$Z_i = -2,02$$

Perhitungan yang sama dilakukan pada seluruh data sehingga diperoleh nilai Zi seperti yang terdapat pada tabel.

- 2) Mencari nilai tabel. Untuk mencari nilai tabel dapat dilakukan dengan mencari Zi pada tabel luas di bawah dengan lengkungan normal standar.

F(Zi) = dilihat dari tabel distribusi normal standar. Demikian berlaku untuk mencari F(Zi) selanjutnya.

- 3) Mencari S(zi)

$$S(z) = \frac{Fkum}{N} = \frac{1}{30} = 0,0263$$

Demikian untuk mencari S(zi) selanjutnya

- 4) Mencari L

$$L = F(Zi) - S(Zi)$$

$$= 0,0217 - 0,0263$$

$$= -0,0046$$

Jika hasil yang didapatkan adalah negatif (-) maka hasil "dimutlakkan" atau dijadikan positif. Demikian untuk mencari L selanjutnya. Untuk lebih jelasnya hasil uji normalisasi disajikan di tabel berikut.

**Tabel 5. Uji Normalitas Data Nilai Postest**

No	XI	F	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	L
1	60	1	1	-2,02	0,0217	0,026315789	0,004615789
2	65	2	3	-1,51	0,0655	0,078947368	0,013447368
3	70	4	7	-0,99	0,1611	0,184210526	0,023110526
4	75	8	15	-0,48	0,3094	0,3947368	0,085336842
5	80	2	17	0,03	0,512	0,447368421	0,064631579

6	85	5	22	0,55	0,7088	0,578947368	0,129852632
7	90	5	27	1,06	0,8554	0,710526316	0,030457895
8	95	3	30	1,58	0,9429	0,789473684	0,153426316

Ltabel = 0,1617

Lhitung = 0,1534

Lhitung < Ltabel, maka data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui harga L. paling besar di antara harga-harga mutlak tersebut L hitung = 0,1534, dari tabel kritis L. Untuk uji Lilliefors dengan N = 30 dan taraf nyata alpha = 0.05 didapat L tabel = 0,1617. Setelah dibandingkan ternyata atau 0,1534 < 0,1617. Maka dapat disimpulkan bahwa data variabel berdistribusi normal.

#### 4.1.5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data pada penelitian yang dilakukan dengan uji-F pada data dengan memakai rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = Varians terbesar

$S_2^2$  = Varians terkecil

Berikut ini merupakan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest*.

Varians data *pretest* : 118,42

Varians data *posttest* : 94,71

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{118,42}{94,71}$$

$$F_{hitung} = 1,25$$

Dari data distribusi F diperoleh nilai Ftabel = 1,86. Diketahui jika Fhitung < Ftabel (1,25 < 1,86) maka diperoleh hasil bahwa varians data kedua kelas tersebut adalah homogen, sehingga H0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians kelas kontrol dan eksperimen kemampuan menulis kembali isi teks cerpen.

#### 1.1.6. Uji Hipotesis

Berdasarkan data yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen menunjukkan distribusi normal serta memiliki variansi yang seragam atau homogen. Karena sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menganalisis perbedaan rata-rata dilakukan uji-t dengan ketentuan berikut.

Hipotesis:

H0: Tidak ada perbedaan dalam kemampuan menulis teks cerpen antara hasil *pretest* dan *posttest*

H1: Terdapat perbedaan dalam kemampuan menulis teks cerpen antara hasil *pretest* dan *posttest*

Kriteria Keputusan:

Jika nilai Thitung < Ttabel, maka H0 diterima.

Jika nilai Thitung > Ttabel, maka H0 ditolak.

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Nilai	1465	2390
Rata-Rata	48,83	79,67
Varians	118,42	94,71
Standar Deviasi	10,88	9,73

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}$$

$$S^2 = \frac{(30-1)118,42 + (30-1)94,71}{30+30-2}$$

$$S^2 = \frac{(29)118,42 + (29)94,71}{58}$$

$$S^2 = 106,56$$

$$S = 10,32$$

Penghitungan nilai uji-t

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 \text{ bar} - X_2 \text{ bar}}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{118,42 - 94,71}{10,32 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{30,84}{2,66} = 11,59$$

Untuk menentukan nilai  $T_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikansi  $\alpha=5\%$  atau  $0,05$  karena uji dua pihak (*two tails*) maka nilai  $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ .  $db = n-2 = 58$ , sehingga  $t$  tabel  $(\alpha, db) = t(0,025; 58) = 2,001$

$$T_{\text{hitung}} = 11,59$$

$$T_{\text{tabel}} = 2,001$$

Diketahui  $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Flipbook Digital Interaktif* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMK Negeri 11 Medan.

## 2.1 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada Subbab 4.1, pembahasan ini bertujuan untuk menginterpretasikan secara komprehensif temuan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMK Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan analisis deskriptif, distribusi persentase nilai, serta hasil uji statistik yang telah dilakukan.

### 2.1.1 Kemampuan Menulis Cerpen Sebelum Menggunakan Media *Flipbook Digital Interaktif*

Hasil pretest menunjukkan bahwa jumlah total nilai siswa adalah 1465 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 48,83 dan standar deviasi sebesar 10,88. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 70, sedangkan nilai terendah adalah 30. Jika ditinjau dari capaian rata-rata tersebut, kemampuan awal siswa dalam menulis teks cerpen tergolong rendah karena masih berada jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Kondisi ini mengindikasikan bahwa secara umum kompetensi siswa dalam menulis cerpen belum memenuhi standar yang diharapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat kelas XI. Secara lebih rinci, distribusi nilai pretest menunjukkan bahwa skor 30 diperoleh oleh 3 siswa (10%), skor 40 oleh 6 siswa (20%), skor 45 oleh 6 siswa (20%), skor 50 oleh 5 siswa (16,67%), skor 55 oleh 2 siswa (6,67%), skor 60 oleh 4 siswa (13,33%), skor 65 oleh 3 siswa (10%), dan skor 70 oleh 1 siswa (3,33%). Sebaran ini memperlihatkan bahwa mayoritas siswa terkonsentrasi pada rentang nilai 40 hingga 50, yang secara kategoris masih berada pada tingkat kemampuan rendah. Bahkan, sebanyak 15 siswa atau 50% dari jumlah keseluruhan memperoleh nilai di bawah 50, yang menunjukkan bahwa separuh dari populasi penelitian belum menguasai kompetensi dasar dalam menulis teks cerpen. Selain itu, tidak terdapat satu pun siswa (0%) yang mencapai nilai sama dengan atau lebih dari 75, sehingga tingkat ketuntasan belajar pada tahap pretest dapat dinyatakan sebesar 0%, sedangkan 100% siswa belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan.

Standar deviasi sebesar 10,88 menunjukkan adanya variasi kemampuan antarsiswa, namun variasi tersebut masih berada dalam rentang nilai yang relatif rendah hingga sedang. Artinya, meskipun terdapat perbedaan capaian individu, secara umum kemampuan siswa masih berada pada level yang belum memadai. Secara pedagogis, kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita secara kreatif, menyusun struktur cerpen yang sistematis meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi, membangun alur yang logis dan koheren, serta menggunakan unsur kebahasaan seperti pilihan diksi, penggunaan kalimat efektif, dan kaidah kebahasaan naratif secara tepat. Rendahnya capaian awal ini mempertegas bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media Flipbook Digital Interaktif, kemampuan menulis teks cerpen siswa masih memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih inovatif, sistematis, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

#### **a. Aspek Isi atau Ide Cerita**

Pada aspek isi atau ide cerita, kemampuan siswa masih menunjukkan kategori rendah hingga cukup. Hal ini terlihat dari distribusi nilai pretest yang didominasi pada rentang 40–50. Berdasarkan data, terdapat 6 siswa (20%) memperoleh nilai 40, 6 siswa (20%) memperoleh nilai 45, dan 5 siswa (16,67%) memperoleh nilai 50, sehingga total sebanyak 17 siswa (56,67%) berada pada rentang tersebut. Selain itu, terdapat 3 siswa (10%) yang memperoleh nilai 30, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih sangat kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan ide cerita. Sementara itu, jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi masih sangat terbatas, yaitu 3 siswa (10%) pada nilai 65 dan 1 siswa (3,33%) pada nilai 70. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengembangkan ide cerita secara optimal. Ide yang disampaikan masih sederhana, belum memiliki konflik yang jelas, serta kurang mampu membangun alur cerita yang menarik dan mendalam.

#### **b. Aspek Struktur Cerpen**

Pada aspek struktur cerpen, kemampuan siswa juga masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh distribusi nilai yang masih didominasi pada rentang 40–50, dengan rincian 6 siswa (20%) memperoleh nilai 40, 6 siswa (20%) memperoleh nilai 45, dan 5 siswa (16,67%) memperoleh nilai 50, sehingga total mencapai 56,67% dari jumlah siswa. Selain itu, terdapat 8 siswa (26,67%) yang berada pada nilai 30 dan 40, yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami struktur cerpen dengan baik. Adapun siswa yang mencapai nilai tinggi masih terbatas, yaitu hanya 4 siswa (13,33%) yang memperoleh nilai 65–70. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menyusun cerpen secara sistematis sesuai dengan struktur yang benar, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi. Cerita yang dihasilkan cenderung tidak runtut dan belum memiliki alur yang jelas.

#### **c. Aspek Penggunaan Bahasa**

Pada aspek penggunaan bahasa, kemampuan siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari adanya siswa yang memperoleh nilai sangat rendah, yaitu 3 siswa (10%) pada nilai 30. Selain itu, nilai pada rentang 40–50 juga masih mendominasi, dengan jumlah 17 siswa (56,67%), yang terdiri dari nilai 40, 45, dan 50. Sementara itu, siswa yang memperoleh nilai tinggi relatif sedikit, yaitu 3 siswa (10%) pada nilai 65 dan 1 siswa (3,33%) pada nilai 70. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menggunakan bahasa tulis secara baik dan benar. Kesalahan yang ditemukan meliputi penggunaan diksi yang kurang tepat, kalimat yang tidak efektif, serta kesalahan dalam penggunaan ejaan dan tanda baca. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penguasaan siswa terhadap kaidah kebahasaan masih perlu ditingkatkan.

#### **d. Aspek Kreativitas**

Pada aspek kreativitas, kemampuan siswa juga masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari dominasi nilai pada rentang 40–60. Berdasarkan data, terdapat 6 siswa (20%) memperoleh nilai 40, 6 siswa (20%) memperoleh nilai 45, 5 siswa (16,67%) memperoleh nilai 50, dan 4 siswa (13,33%) memperoleh nilai 60, sehingga total sebanyak 21 siswa (70%) berada pada kategori sedang ke bawah. Selain itu, siswa yang menunjukkan kreativitas tinggi masih sangat terbatas, yaitu hanya 3 siswa (10%) pada nilai 65 dan 1 siswa (3,33%) pada nilai 70. Bahkan, masih terdapat 3 siswa (10%) pada nilai 30, yang menunjukkan rendahnya kemampuan dalam mengembangkan ide secara kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menghasilkan cerita yang variatif dan menarik. Cerita yang ditulis cenderung monoton, kurang inovatif, serta belum menunjukkan pengembangan imajinasi yang optimal.

#### **2.1.2 Kemampuan Menulis Cerpen Setelah Menggunakan Media Flipbook Digital Interaktif**

Setelah penerapan media Flipbook Digital Interaktif dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis teks cerpen siswa. Hal ini terlihat dari jumlah total nilai posttest yang meningkat menjadi 2390 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 79,67 dan standar deviasi sebesar 9,73. Nilai tertinggi yang dicapai siswa meningkat menjadi 95, sedangkan nilai terendah juga mengalami kenaikan menjadi 60. Apabila dibandingkan dengan hasil pretest, peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang substansial baik dari segi capaian rata-rata maupun rentang nilai yang diperoleh siswa. Secara umum, rata-rata kelas telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75, sehingga dapat dikatakan bahwa secara klasikal kemampuan siswa telah mencapai standar yang diharapkan. Secara lebih rinci, distribusi nilai posttest menunjukkan bahwa skor 60 diperoleh oleh 1 siswa (3,33%), skor 65 oleh 2 siswa (6,67%), skor 70 oleh 4 siswa (13,33%), skor 75 oleh 8 siswa (26,67%), skor 80 oleh 2 siswa (6,67%), skor 85 oleh 5 siswa (16,67%), skor 90 oleh 5 siswa (16,67%), dan skor 95 oleh 3 siswa (10%). Sebaran ini memperlihatkan pergeseran distribusi nilai ke arah kategori sedang hingga tinggi, dengan konsentrasi terbesar berada pada rentang nilai 75 ke atas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menampilkan kompetensi menulis cerpen yang lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Jika ditinjau berdasarkan tingkat ketuntasan belajar, sebanyak 23 siswa atau 76,67% telah memperoleh nilai  $\geq 75$  dan dinyatakan tuntas, sedangkan 7 siswa atau 23,33% belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ketuntasan dari 0% pada tahap pretest menjadi 76,67% pada tahap posttest menunjukkan efektivitas penggunaan media Flipbook Digital Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Secara klasikal, pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena mayoritas siswa telah mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Lebih lanjut, kenaikan rata-rata sebesar 30,84 poin, yakni dari 48,83 menjadi 79,67, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 63,15% dari rata-rata awal. Persentase peningkatan ini menegaskan bahwa perubahan yang terjadi bukan sekadar fluktuasi kecil, melainkan peningkatan yang bermakna secara kuantitatif. Selain itu, penurunan standar deviasi dari 10,88 pada pretest menjadi 9,73 pada posttest mengindikasikan bahwa variasi kemampuan antar siswa menjadi lebih kecil. Dengan kata lain, setelah perlakuan, kemampuan siswa tidak hanya meningkat secara umum, tetapi juga menjadi lebih merata. Hal ini menunjukkan bahwa media Flipbook Digital Interaktif tidak hanya membantu siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi juga mampu mendukung siswa dengan kemampuan sedang dan rendah untuk mengalami peningkatan yang signifikan dalam menulis teks cerpen.

#### **a. Aspek Isi atau Ide Cerita**

Pada aspek isi atau ide cerita, kemampuan siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari distribusi nilai yang didominasi pada rentang 75–90. Berdasarkan data, terdapat 8 siswa (26,67%) memperoleh nilai 75, 5 siswa (16,67%) memperoleh nilai 85, dan 5 siswa (16,67%) memperoleh nilai 90, sehingga total sebanyak 18 siswa (60%) berada pada rentang tersebut. Selain itu, terdapat 3 siswa (10%) yang memperoleh nilai 95, yang

menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mampu mengembangkan ide cerita secara sangat baik. Sementara itu, jumlah siswa dengan nilai rendah sudah sangat berkurang, yaitu hanya 1 siswa (3,33%) pada nilai 60 dan 2 siswa (6,67%) pada nilai 65. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengembangkan ide cerita secara lebih kompleks, menghadirkan konflik yang jelas, serta membangun alur cerita yang lebih menarik dan terarah.

#### **b. Aspek Struktur Cerpen**

Pada aspek struktur cerpen, kemampuan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh dominasi nilai pada rentang 75–85, dengan rincian 8 siswa (26,67%) memperoleh nilai 75, 2 siswa (6,67%) memperoleh nilai 80, dan 5 siswa (16,67%) memperoleh nilai 85, sehingga total mencapai 15 siswa (50%). Selain itu, terdapat 8 siswa (26,67%) yang memperoleh nilai 90–95, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menyusun struktur cerpen secara lengkap dan sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menyusun cerita dengan struktur yang jelas, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi, serta mampu menghubungkan antar bagian cerita secara runtut dan logis.

#### **c. Aspek Penggunaan Bahasa**

Pada aspek penggunaan bahasa, kemampuan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari dominasi nilai pada rentang 75–90, dengan jumlah 20 siswa (66,67%) yang berada pada kategori tersebut. Selain itu, siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi juga meningkat, yaitu 3 siswa (10%) pada nilai 95. Sementara itu, siswa dengan nilai rendah hampir tidak ditemukan, dengan nilai terendah hanya 60 (3,33%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu menggunakan bahasa dengan lebih baik, baik dari segi pemilihan diksi, penyusunan kalimat efektif, maupun penggunaan ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan kaidah PUEBI.

#### **d. Aspek Kreativitas**

Pada aspek kreativitas, kemampuan siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh distribusi nilai yang didominasi pada rentang 75–95. Berdasarkan data, terdapat 8 siswa (26,67%) memperoleh nilai 75, 5 siswa (16,67%) memperoleh nilai 85, 5 siswa (16,67%) memperoleh nilai 90, dan 3 siswa (10%) memperoleh nilai 95, sehingga total sebanyak 21 siswa (70%) berada pada kategori tinggi. Sementara itu, siswa dengan nilai rendah sangat sedikit, yaitu hanya 3 siswa (10%) pada nilai 60–65. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengembangkan cerita secara lebih kreatif, dengan ide yang lebih variatif, penggunaan alur yang menarik, serta pengembangan tokoh dan latar yang lebih hidup.

### **2.1.3 Hasil Uji Data Sebelum dan Setelah Menggunakan Menggunakan Media Flipbook Digital Interaktif dalam penulisan Cerpen**

#### **a. Hasil Uji Normalitas Data**

Hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors menunjukkan bahwa pada data pretest diperoleh nilai ( $L_{hitung} = 0,1459$ ), sedangkan pada data posttest diperoleh nilai ( $L_{hitung} = 0,1534$ ). Adapun nilai ( $L_{tabel}$ ) pada taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) dengan jumlah sampel ( $N = 30$ ) adalah sebesar 0,1617. Berdasarkan kriteria pengujian, data dinyatakan berdistribusi normal apabila ( $L_{hitung} < L_{tabel}$ ). Karena pada kedua kelompok data diperoleh nilai ( $L_{hitung}$ ) yang lebih kecil daripada ( $L_{tabel}$ ) ( $0,1459 < 0,1617$  untuk pretest dan  $0,1534 < 0,1617$  untuk posttest), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Secara metodologis, terpenuhinya asumsi normalitas ini memiliki implikasi penting dalam analisis statistik inferensial. Distribusi normal menunjukkan bahwa sebaran data mengikuti pola kurva normal, di mana sebagian besar skor terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata dan frekuensi skor semakin menurun pada nilai yang menjauhi rata-rata. Dengan demikian, penggunaan uji parametrik, khususnya uji-t untuk

menguji perbedaan rata-rata, menjadi sah dan dapat dipertanggungjawabkan secara statistik. Apabila data tidak berdistribusi normal, maka analisis seharusnya menggunakan uji nonparametrik. Oleh karena itu, hasil uji Liliefors yang menunjukkan distribusi normal memperkuat validitas prosedur analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok data, yaitu pretest dan posttest, memiliki tingkat keragaman yang relatif sama. Berdasarkan perhitungan, varians data pretest adalah 118,42 dan varians data posttest adalah 94,71. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji-F, yaitu dengan membandingkan varians terbesar terhadap varians terkecil sehingga diperoleh nilai ( $F_{\text{hitung}} = 1,25$ ). Sementara itu, nilai ( $F_{\text{tabel}}$ ) pada taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) dengan derajat kebebasan tertentu adalah sebesar 1,86. Berdasarkan kriteria pengujian, apabila ( $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ), maka kedua kelompok data dinyatakan memiliki varians yang homogen. Karena  $1,25 < 1,86$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Secara konseptual, homogenitas varians menunjukkan bahwa tingkat penyebaran atau keragaman skor pada kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Artinya, perbedaan rata-rata yang nantinya ditemukan melalui uji-t tidak disebabkan oleh perbedaan tingkat variasi data, melainkan benar-benar mencerminkan adanya pengaruh perlakuan yang diberikan. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, maka seluruh prasyarat penggunaan uji-t sebagai analisis parametrik telah dipenuhi. Hal ini memperkuat keabsahan (validitas internal) hasil penelitian serta meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap kesimpulan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest terjadi secara signifikan akibat penerapan media Flipbook Digital Interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerpen.

#### **b. Hasil Uji Hipotesis**

Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai ( $t_{\text{hitung}}$ ) sebesar 11,59, sedangkan nilai ( $t_{\text{tabel}}$ ) pada taraf signifikansi 0,05 untuk uji dua pihak ( $\alpha/2 = 0,025$ ) dengan derajat kebebasan (db) 58 adalah sebesar 2,001. Berdasarkan kriteria pengujian, apabila ( $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Karena nilai 11,59 secara nyata lebih besar daripada 2,001, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian,  $H_0$  yang menyatakan tidak adanya perbedaan atau tidak adanya pengaruh ditolak, dan  $H_1$  yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media Flipbook Digital Interaktif terhadap kemampuan menulis teks cerpen diterima.

Secara statistik, nilai ( $t_{\text{hitung}}$ ) yang jauh melampaui ( $t_{\text{tabel}}$ ) menunjukkan bahwa selisih rata-rata yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan (random error), melainkan merupakan akibat dari perlakuan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Besarnya selisih antara 11,59 dan 2,001 juga mengindikasikan tingkat signifikansi yang sangat kuat, sehingga probabilitas kesalahan dalam menolak  $H_0$  relatif kecil pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini memperkuat validitas inferensi bahwa penggunaan media Flipbook Digital Interaktif memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerpen siswa.

Secara empiris, temuan ini sejalan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 30,84 poin, yaitu dari 48,83 pada tahap pretest menjadi 79,67 pada tahap posttest. Jika dinyatakan dalam persentase, peningkatan tersebut mencapai 63,15% dari rata-rata awal. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar yang semula 0% meningkat menjadi 76,67% setelah perlakuan diberikan. Peningkatan ketuntasan sebesar 76,67% ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Dengan demikian, hasil uji-t yang signifikan secara statistik diperkuat oleh data deskriptif yang menunjukkan peningkatan substansial secara kuantitatif. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Flipbook Digital Interaktif tidak hanya efektif secara teoritis, tetapi juga terbukti secara empiris dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyusun struktur cerita, serta menggunakan unsur kebahasaan dalam penulisan teks cerpen secara lebih sistematis dan kreatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Flipbook Digital Interaktif memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerpen siswa. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas yang semula 48,83 menjadi 79,67, tetapi juga tercermin dari perubahan distribusi nilai yang bergeser dari kategori rendah menuju kategori sedang dan tinggi. Selain itu, persentase ketuntasan belajar yang pada tahap awal berada pada angka 0% meningkat secara signifikan menjadi 76,67% setelah perlakuan diberikan. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis statistik inferensial melalui uji-t yang menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest signifikan pada taraf kepercayaan 95%, sehingga dapat dinyatakan bahwa peningkatan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai akibat dari penerapan media pembelajaran yang digunakan. Dari perspektif pedagogis, media Flipbook Digital Interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, dan terstruktur. Penyajian materi yang menggabungkan unsur visual, teks, dan navigasi digital memungkinkan siswa memahami struktur cerpen secara lebih sistematis, mulai dari orientasi, komplikasi, hingga resolusi. Selain itu, tampilan yang menarik dan kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mendukung terbentuknya pemahaman konseptual yang lebih kuat serta keterampilan menulis yang lebih terarah dan kreatif.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media Flipbook Digital Interaktif tidak hanya signifikan secara statistik, sebagaimana dibuktikan melalui hasil uji hipotesis, tetapi juga signifikan secara pedagogis karena mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis teks cerpen. Media ini terbukti efektif dalam membantu siswa mencapai standar kompetensi yang ditetapkan serta dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan sistematis dalam kegiatan menulis.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMK Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2025/2026, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan awal menulis teks cerpen siswa sebelum menggunakan media *Flipbook Digital Interaktif* tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretest yang menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 48,83, dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur, serta menggunakan unsur kebahasaan yang tepat dalam menulis teks cerpen. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif*, kemampuan menulis cerpen siswa masih perlu ditingkatkan.
2. Kemampuan menulis teks cerpen siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media *Flipbook Digital Interaktif* dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 79,67, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* mampu membantu siswa memahami struktur dan unsur-unsur teks cerpen dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi serta kreativitas siswa dalam menulis.
3. Penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian statistik. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua data memiliki variansi yang homogen. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 11,59$  lebih besar daripada  $t_{tabel} = 2,001$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $db = 58$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Flipbook Digital Interaktif* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMK Negeri 11 Medan.

## References

- Angin, C. K. B. P., & Juwitaningsih, T. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan Media Digital Flipbook Terhadap Minat Dan Hasil Belajarsiswa*. 2(1), 306–316.
- Barus, I. (2022). *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Bantuan Media Film Pendek*. 2(2), 142–148.
- Binti, L., Agatha, R., & Fabriya, V. (2022). *Penerapan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD*. 10(1), 22–38.
- Chairunnisa, A., Usodo, B., & Yamtinah, Y. (2025). *Media Flipbook Sebagai Inovasi Digital Untuk Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Kuasi-Eksperimen*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5219–5230. <https://jurnaldidaktika.org>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). *Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 19–26. <https://doi.org/10.30651/Else.V7i1.14065>
- Khair, U. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra ( BASASTRA ) Di SD Dan MI*. 2(1).
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., Syafaruddin, M., & Makassar, U. M. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SMK Negeri 2 Pangkep*. 2, 180–187.
- Kosasih. (2017). *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Laily, I. F. (2018). *Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar Idah Faridah Laily*. 3(1).
- Latifah, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. In *Cv Rizmedia Pustaka Indonesia*.
- Manzil, E. F., Sukanti, S., & Thohir, M. A. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112. <https://doi.org/10.17977/Um009v31i22022p112>
- Munawarah, M., & Zulkifli, Z. (2021). *Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab*. *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22. <https://doi.org/10.36915/La.V1i2.15>
- Nisa, A. W., & Purwati, P. D. (2024). *Penerapan E-Flipbook Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 234–246.
- Novita, I., Siddik, M., & Hefni, A. (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. <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/29>
- Nuroh, E. Z. (2020). *Analisis Stilistika Dalam Cerpen*. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 21–34. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V1i1.30>
- Panggabean, S. (2023). *Keterampilan Menulis*. 4.
- Potensia, J. I. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong*. 4(1), 6–12.
- Probowati, A. R., & Yuliana, R. (2022). *Menelaah Struktur Teks Cerita Pendek Karya Siswa Sebagai Alternatif Bahan Ajar*. 279–284.
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Indonesian Journal Of Mathematics And Natural Science Education*, 2(2), 105–114.

<https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>

- Ramadania, F. (2020). *Konsep Bahasa Berbasis Teks Pada Buku Ajar Kurikulum 2013*. 1(2), 224–236.
- Rizki Nur Wijayanti. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif Pada Kelas Xi Sma Development Of Interactive Flipbook Based-Learning Media On Human Nervous System Material To Increase Students ' Learning Motivation For 11 Th Grade Of Senior High School Rizki*. 12(2), 298–310.
- Simanjuntak, H. (2021). *Strategi Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Medan: CV. Penerbit Qiara Media- Pasuruan, Jawa Timur.
- Simanjuntak, H. (2024). *Pembelajaran Yang Menyengkan*. Sumatra Barat: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Simanjuntak, H., Saragih, A. F., & ... (2023). Hubungan Penguasaan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa SMP Negeri 14 Medan. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 480–490. [Http://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/352](http://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/352)  
<http://j-innovative.org/index.php/innovative/article/download/352/316>
- Sudarto, M. Ikhsan Sukaria, F. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Flipbook Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 31 Panaikang Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai*. 6(1), 147–155.
- Sudjana. (2024). *Metoda Statistika*. Bandung: PT.TARSITO BANDUNG.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA,CV.
- Sukirman. (2021). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 1–10.
- Ulfah, A. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*. 1–18.
- Wayan, N., Siska, E., Keguruan, F., Tadulako, U., & Soekarno, J. (2020). *Kemampuan Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Torue Dalam Menulis Teks Berita*. 3(4).