

Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 3 Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026

Realita Helianak^{1*}, Ronni M. Ndun², John Darwis Fallo³, Ona Diana Bani⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Persatuan Guru 1945 NTT

*Penulis Korespondensi: realitahelianak@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe students' ability in writing short stories through multimedia-based learning. This study employs a descriptive method with a quantitative and qualitative approach. Data collection techniques were carried out through the assignment of writing short stories, which were then analyzed based on scoring guidelines covering four assessment aspects, namely the content aspect of the short story, the structure aspect of the short story, the linguistic aspect, and the creativity aspect. The subjects of this study were 30 students of SMP Negeri 3 Kupang, specifically seventh-grade E students, consisting of 16 males and 14 females. The results of this study indicate that students' ability in writing short stories through multimedia-based learning is still varied. In the content aspect of the short story, some students have been able to align the theme with the story's content, but there are still those who are lacking in connecting the theme with the story's content. In the structure aspect of the short story, most students have been able to write stories according to the short story structure, but there are still several students who pay less attention to the short story structure in their writing. In the linguistic aspect, some students have been precise in using vocabulary and formal language, but there are several students who still use everyday language. Meanwhile, in the creativity aspect, some students have been able to create stories well, although there are several aspects that still need to be improved. In terms of percentages, students who obtained a score in the very capable category amounted to 14 students (46.67%), students in the capable category amounted to 9 students (30.00%), and students in the fairly capable category amounted to 7 students (23.33%). The final average score they obtained was 80.6. Thus, the ability to write short stories through multimedia-based learning among seventh-grade E students of SMP Negeri 3 Kupang falls into the capable category.*

Keywords: *Writing ability; Short Story; Multimedia.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tugas menulis cerpen yang kemudian dianalisis berdasarkan pedoman penskoran yang meliputi empat aspek penilaian, yaitu aspek isi cerpen, aspek struktur cerpen, aspek kebahasaan, aspek kreativitas. Subjek penelitian ini adalah SMP Negeri 3 Kupang khususnya siswa kelas VII E yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia masih bervariasi. Pada aspek isi cerpen masih ada siswa yang sudah mampu menyesuaikan tema dengan isi cerita, namun masih ada juga yang kurang dalam mengaitkan tema dengan isi cerita. Pada aspek struktur cerpen sebagian besar siswa sudah mampu menulis cerita sesuai struktur cerpen, namun masih ada beberapa siswa yang menulis cerpen masih kurang memperhatikan struktur cerpen. Pada aspek kebahasaan sebagian siswa sudah tepat dalam menggunakan kosakata dan penggunaan bahasa yang baku, namun ada beberapa siswa yang masih menggunakan bahasa sehari-hari. Sementara itu, pada aspek kreativitas sebagian siswa sudah mampu membuat cerita dengan bagus, meskipun ada beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan lagi. Dilihat dari presentase, siswa yang memperoleh nilai sangat mampu berjumlah 14 orang dengan presentase 46,67%, Siswa dengan kategori mampu berjumlah 9 orang dengan presentase 30,00%, Siswa dengan kategori cukup mampu berjumlah 7 orang dengan presentase 23,33%. Adapun skor perolehan nilai akhir mereka adalah 80,6. Dengan demikian kemampuan menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia pada siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Kupang tergolong dalam kategori mampu.

Kata kunci: kemampuan menulis; Cerpen; Multimedia

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam strategi dan media pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia, yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi, dipandang sebagai pendekatan yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa (Mingga Ratih, Sumiyadi, & Nugroho, 2024). Dalam pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan menulis, multimedia berperan penting sebagai sarana stimulasi ide, visualisasi konsep, dan penguatan pemahaman siswa terhadap struktur dan unsur teks.

Secara ideal, pembelajaran menulis cerpen di SMP seharusnya memanfaatkan multimedia untuk membantu siswa memahami unsur intrinsik cerpen seperti tema, alur, tokoh, latar, dan sudut pandang melalui representasi visual dan audio yang konkret. Multimedia memungkinkan siswa memperoleh contoh narasi secara dinamis serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses menulis, mulai dari perencanaan hingga revisi tulisan (Boavida & Hajar, 2025). Dengan demikian, multimedia tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran menulis.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran menulis cerpen masih belum optimal. Pembelajaran menulis di SMP masih banyak dilakukan secara konvensional dengan dominasi buku teks dan metode ceramah, sehingga siswa kurang memperoleh rangsangan visual dan kontekstual yang memadai untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas menulis (Hanifah, Sumarwati, & Suhita, 2023). Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide cerita, mengembangkan alur, serta menuangkan gagasan secara runtut dan menarik dalam bentuk cerpen.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh temuan pra penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya kualitas tulisan siswa sering berkaitan dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi ketika pembelajaran menulis tidak didukung oleh multimedia yang mampu menjembatani ide abstrak menjadi representasi yang konkret (Novita, Saifulloh, & Lindawati, 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi

multimedia sebagai sarana pembelajaran dan praktik pembelajaran menulis yang berlangsung di sekolah.

Sejumlah penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia, khususnya digital storytelling, mampu meningkatkan keterampilan menulis naratif siswa secara signifikan. Multimedia digital storytelling memungkinkan siswa memahami struktur cerita melalui visualisasi alur, karakter, dan latar, sehingga memudahkan mereka dalam menyusun cerpen secara sistematis (Mingga Ratih et al., 2024). Selain itu, penggunaan multimedia juga terbukti meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses menulis (Hanifah et al., 2023). Penelitian lain juga menegaskan bahwa teks multimodal berbasis multimedia dapat meningkatkan kualitas tulisan siswa, terutama pada aspek organisasi teks, pengembangan ide, dan penggunaan kosakata. Integrasi berbagai mode semiotik dalam multimedia memberikan dukungan kognitif yang membantu siswa dalam merancang dan mengembangkan narasi secara lebih matang (Novita et al., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia memiliki potensi besar sebagai solusi pedagogis dalam pembelajaran menulis cerpen.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar penelitian hanya memfokuskan pada efektivitas satu jenis multimedia tertentu, seperti digital storytelling atau video, tanpa mengkaji penerapan multimedia secara komprehensif dalam keseluruhan tahapan pembelajaran menulis cerpen (Boavida & Hajar, 2025). Selain itu, penelitian lebih banyak menilai hasil akhir tulisan siswa, sementara proses kreatif dan pedagogis dalam pembelajaran berbasis multimedia belum banyak dikaji secara mendalam (Hanifah et al., 2023).

Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut yang secara khusus memfokuskan pada penerapan pembelajaran berbasis multimedia secara sistematis dalam materi menulis cerpen siswa SMP. Penelitian yang mengintegrasikan multimedia dalam setiap tahap pembelajaran menulis mulai dari eksplorasi ide, penyusunan kerangka, penulisan, hingga revisi masih relatif terbatas dan memerlukan pengembangan lebih lanjut.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi urgen untuk dilakukan guna mengkaji secara mendalam bagaimana pembelajaran berbasis multimedia dapat digunakan sebagai strategi efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa SMP. Berdasarkan uraian, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas

metode tersebut dalam sebuah penelitian berjudul “Kemampuan menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia pada siswa kelas VII E SMP NEGERI 3 KUPANG Tahun Pelajaran 2025/2026 ”?

2. KAJIAN TEORITIS

A. Pendekatan Normatif

Pendekatan normatif juga relevan dalam menilai kesesuaian penggunaan multimedia dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21 yang secara konseptual dan normatif dianjurkan dalam kebijakan pendidikan nasional, seperti pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta pengembangan kreativitas dan literasi digital. Sejumlah kajian akademik menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut integrasi teknologi sebagai sarana untuk mendorong keterampilan berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif siswa, yang selaras dengan karakteristik pembelajaran berbasis multimedia (Sari & Hidayat, 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan multimedia dipandang relevan secara normatif karena mendukung pergeseran paradigma pembelajaran dari teacher-centered menuju student-centered learning yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan dan keterampilan berbahasa secara mandiri (Bakara, Simanjuntak, & Situmorang, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memotret praktik pembelajaran menulis cerpen yang berlangsung di kelas, tetapi juga mengevaluasi sejauh mana penerapan pembelajaran berbasis multimedia telah memenuhi standar ideal pembelajaran abad ke-21 sebagaimana direkomendasikan dalam kajian akademik dan kebijakan pendidikan berbasis literasi digital dan kreativitas peserta didik (Puspita, Andriani, & Kurniawan, 2024).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan metode, yaitu metode deskriptif kuantitatif dan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada Kelas VII E SMP Negeri 3 Kota Kupang selama satu bulan pada Tahun Ajaran 2025/2026 semester genap. Data penelitian berupa hasil kerja siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Kota Kupang dalam menulis teks cerpen berbasis multimedia. Sumber data diperoleh dari objek penelitian siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Kota Kupang sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 16 Laki-laki 14 Perempuan orang dan data yang diperoleh peneliti berupa

lembar tulisan. Metode pengumpulan informasi yang digunakan adalah observasi, menampilkan video pembelajaran, kolaborasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menganalisis hasil kerja siswa secara objektif menggunakan rubrik penilaian menulis cerpen yang mencakup aspek isi, struktur, kebahasaan, dan kreativitas.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan kemampuan menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia. Menunjukkan variasi yang cukup signifikan pada setiap aspek penelitian, pembahasan ini disusun berdasarkan empat aspek utama yaitu aspek isi cerpen, aspek struktur cerpen, aspek kebahasaan, dan aspek kreativitas. Berikut ini hasil/skor pemerolehan siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 berdasarkan empat aspek sebagai berikut :

Aspek isi cerpen

No	Kode Ssiswa	Skor Perolehan
1.	AM	4
2.	AT	3
3.	RSMS	3
4.	EG	3
5.	FS	4
6.	VAB	3
7.	V	4
8.	G	3
9.	RA	3
10.	RFF	3
11.	SML	4
12.	YEN	4
13.	YDE	4
14.	JB	3
15.	ZKN	3
16.	BMG	4
17.	DYD	4
18.	DET	3
19.	IT	4
20.	ADP	4
21.	DVS	4
22.	VT	4
23.	RRDD	3
24.	AST	3
25.	ON	4
26.	KA	3

27.	KT	4
28.	ZXL	4
29.	YSM	3
30.	ZLML	3

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia pada bagian aspek isi cerpen yang telah di sajikan pada tabel di atas, maka dari total siswa yang dinilai, sebagian besar siswa sangat mampu dalam menyesuaikan tema denga isi cerita. Siswa yang mendapatkan skor perolehan 4 berjumlah 15 orang dengan kode siswa AM, FS, V, SML, YEN, YDE, BMG, DYD, IT, ADP, DVS, VT, ON, KT, ZXL. Siswa yang mendapat skor perolehan 3 berjumlah 15 orang dengan kode siswa AT, RSMS, EG, VAB, G, RA, RFF, JB, ZKN, DET, RRDD, AST, KA, YSM, ZLML.

Aspek struktur cerpen

No	Kode Ssiswa	Skor Perolehan
1.	AM	3
2.	AT	4
3.	RSMS	3
4.	EG	3
5.	FS	3
6.	VAB	3
7.	V	3
8.	G	3
9.	RA	3
10.	RFF	3
11.	SML	3
12.	YEN	4
13.	YDE	4
14.	JB	3
15.	ZKN	4
16.	BMG	3
17.	DYD	3
18.	DET	4
19.	IT	3
20.	ADP	4
21.	DVS	3
22.	VT	4
23.	RRDD	4
24.	AST	2
25.	ON	4
26.	KA	2
27.	KT	4

28.	ZXL	4
29.	YSM	4
30.	ZLML	4

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia pada aspek struktur cerpen yang telah di sajikan dalam tabel diatas, maka dari total 30 siswa sangat bervariasi. Sebagian siswa telah mampu menyusun struktur sesuai dengan urutan yang logis, meliputi orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi dan koda. Hal ini ditunjukkan oleh jumlah siswa yang memperoleh skor 4 sebanyak 13 orang dengan kode siswa AT, YEN, YDE, DET, ADP, VT, RRDD, ON, KT, ZXL, YSM, ZLML. Siswa yang memperoleh skor 3 berjumlah 15 orang dengan kode siswa AM, RSMS, EG, FS, VAB, V, G, RA, RFF, SML, JB, BMG, DYD, IT, DVS. Sementara itu siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 2 orang dengan kode siswa AST dan KA.

Aspek kebahasaan

No	Kode Ssiswa	Skor Perolehan
1.	AM	3
2.	AT	2
3.	RSMS	3
4.	EG	2
5.	FS	3
6.	VAB	2
7.	V	4
8.	G	3
9.	RA	4
10.	RFF	2
11.	SML	3
12.	YEN	3
13.	YDE	4
14.	JB	2
15.	ZKN	4
16.	BMG	4
17.	DYD	3
18.	DET	3
19.	IT	3
20.	ADP	4
21.	DVS	3
22.	VT	4
23.	RRDD	3
24.	AST	2
25.	ON	3
26.	KA	3
27.	KT	3

28.	ZXL	4
29.	YSM	3
30.	ZLML	4

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia pada bagian aspek kebahasaan yang telah di sajikan pada tabel di atas, maka siswa yang mendapatkan skor perolehan 4 berjumlah 9 orang dengan kode siswa V, RA, YDE, ZKN, BMG, ADP, VT, ZXL, ZLML. Siswa yang mendapat skor perolehan 3 berjumlah 15 orang dengan kode siswa AM, RSMS, FS, G, SML, YEN, DYD, DET, IT, DVS, RRDD, ON, KA, KT, YSM. Sedangkan siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 6 orang dengan kode siswa AT, EG, VAB, RFF, JB, AST.

Aspek kreativitas

No	Kode Ssiswa	Skor Perolehan
1.	AM	3
2.	AT	3
3.	RSMS	4
4.	EG	3
5.	FS	4
6.	VAB	3
7.	V	4
8.	G	2
9.	RA	3
10.	RFF	2
11.	SML	3
12.	YEN	3
13.	YDE	3
14.	JB	2
15.	ZKN	4
16.	BMG	3
17.	DYD	2
18.	DET	4
19.	IT	2
20.	ADP	3
21.	DVS	4
22.	VT	3
23.	RRDD	4
24.	AST	3
25.	ON	3
26.	KA	2
27.	KT	3
28.	ZXL	4
29.	YSM	3
30.	ZLML	3

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia pada bagian aspek kreativitas yang telah di sajikan pada tabel 4.2.4 di atas, maka siswa yang mendapatkan skor perolehan 4 berjumlah 8 orang dengan kode siswa RSMS, FS, V, ZKN, DET, DVS, RRDD, ZXL. Siswa yang mendapat skor perolehan 3 berjumlah 16 orang dengan kode siswa AM, AT, EG, VAB, RA, SML, YEN, YDE, BMG, ADP, VT, AST, ON, KT, YSM, ZLML. Sedangkan siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 6 orang dengan kode siswa G, RFF, JB, DYD, IT, KA.

Rekapitulasi Skor Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia

Tabel 1. Nilai yang diperoleh siswa dalam menulis cerpen

No	Kode Siswa	Aspek Penilaian				Skor Perolehan	Nilai Akhir	Ket
		1	2	3	4			
1.	AM	4	3	3	3	13	81	M
2.	AT	3	4	2	3	12	75	M
3.	RSMS	3	3	3	4	13	81	M
4.	EG	3	3	2	3	11	68	CM
5.	FS	4	3	3	4	14	87	SM
6.	VAB	3	3	2	3	11	68	CM
7.	V	4	3	4	4	15	93	SM
8.	G	3	3	3	2	11	68	CM
9.	RA	3	3	4	3	13	81	M
10.	RFF	3	3	2	2	10	62	CM
11.	SML	4	3	3	3	13	81	M
12.	YEN	4	4	3	3	14	87	SM
13.	YDE	4	4	4	3	15	93	SM
14.	JB	3	3	2	2	10	62	CM
15.	ZKN	3	4	4	4	15	93	SM
16.	BMG	4	3	4	3	14	87	SM
17.	DYD	4	3	3	2	12	75	M
18.	DET	3	4	3	4	14	87	SM
19.	IT	4	3	3	2	12	75	M
20.	ADP	4	4	4	3	15	93	SM
21.	DVS	4	3	3	4	14	87	SM
22.	VT	4	4	4	3	15	93	SM
23.	RRDD	3	4	3	4	14	87	SM
24.	AST	3	2	2	3	10	62	CM
25.	ON	4	4	3	3	14	87	SM
26.	KA	3	2	3	2	10	62	CM
27.	KT	4	4	3	3	14	87	SM
28.	ZXL	4	4	4	4	16	100	SM
29.	YSM	3	4	3	3	13	75	M

30.	ZLML	3	4	4	3	14	81	M
JSP		105	101	93	92	391	2.418	
Nilai Akhir Tiap Aspek		87,5	84,1	77,5	76,6		80,6	B

Keterangan :

1. Skor perolehan ($\sum X$) merupakan jumlah seluruh nilai dari setiap aspek penilaian (1-4) yang diperoleh masing- masing siswa, dengan rumus :

$$\sum X = X1 + X2 + X3 + X4$$

Keterangan Aspek :

1. Aspek isi cerpen
 2. Aspek struktur cerpen
 3. Aspek kebahasaan
 4. Aspek kreativitas
2. Rata – rata aspek penilaian (X) dihitung dengan rumus :

$$X = \frac{JSP}{120} \times 100$$

JSP : Jumlah skor perolehan

120 : skor maksimal pada aspek (4) x jumlah siswa (30)

3. Rata – rata nilai akhir (NA) dihitung dengan rumus :

$$NA = \frac{JSP}{N}$$

JSP : Jumlah skor perolehan

N : Jumlah siswa (30)

$$NA = \frac{2.418}{30} = 80,6$$

4. Keterangan Kategori :

SB : Sangat Mampu

B : Mampu

CB : Cukup Mampu

KB : Kurang Mampu

1. Secara Individual

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahawa siswa yang dikategorikan **sangat mampu** berjumlah 14 orang dengan presentase 46,67%, kode siswa FS, V, YEN, YDE, ZKN, BMG, DET, ADP, DVS, VT, RRDD, ON, KT, ZXL. Kategori **mampu** berjumlah 9 orang dengan presentase 30,00%, kode siswa AM, AT, RSMS, RA, SML, DYD, IT,

YSM, ZLML. Kategori **cukup mampu** berjumlah 7 orang dengan presentase 23,33%, kode siswa EG, VAB, G, RFF, JB, AST, KA. Sedangkan kategori **kurang mampu** tidak ada atau 0%.

2. Secara klasikal

Berdasarkan hasil analisis data, kemampuan siswa VII E SMP Negeri 3 Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 dalam menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia secara klasikal menunjukan hasil yang tergolong tinggi hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai kategori sangat mampu dan mampu sebanyak 23 orang dari total siswa 30. Yakni dalam aspek isi cerpen mencapai kategori mampu dengan perolehan nilai 87,5, pada aspek struktur cerpen mencapai kategori mampu dengan perolehan nilai 84,1, pada aspek kebahasaan mencapai kategori mampu dengan perolehan nilai 77,5, dan pada aspek kreativitas mencapai kategori mampu dengan perolehan nilai 76,6. Mengacu pada tabel diatas maka kemampuan siswa kelas VII E berada pada kategori **mampu** dengan perolehan nilai akhir 80,6.

Berdasarkan hasil tes kemampuan menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia, maka peneliti mengukur keberhasilan bentuk presentase (%), untuk lebih jelasnya dengan dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Presentase Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Multimedia

No	Rentang nilai	kriteria	Frekuensi	Presentase
1.	86-100	Sangat mampu	14	46,67%
2.	71-85	Mampu	9	30,00%
3.	56-70	Cukup mampu	7	23,33%
4.	≤ 55	Kurang mampu	-	0%

Presentase kemampuan siswa dalam menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia pada siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 terbagi menjadi empat kategori yaitu sangat mampu berada pada rentang nilai 86-100 dengan presentase 46,67%, kategori mampu berada pada rentang nilai 71-85 dengan presentase 30,00%, kategori cukup mampu berada pada rentang nilai 56-70 dengan presentase 23,33%, sedangkan kategori kurang mampu berada pada rentang nilai ≤ 55 dengan presentase 0%. Selain itu, presentase tiap kategori menunjukan bahwa kategori sangat mampu dan mampu masing- masing memiliki presentase sebesar 46,67% dan 30,00% dengan jumlah frekuensi 14 dan 9 siswa. Hal ini menunjukan bahwa sebagian

besar siswa memiliki kemampuan yang baik dalam menulis cerpen melalui pembelajaran berbasis multimedia.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap 30 siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026, maka dapat diambil simpulan bahwa secara individual siswa yang dikategorikan **sangat mampu** berjumlah 14 orang dengan presentase 46,67%, kode siswa FS, V, YEN, YDE, ZKN, BMG, DET, ADP, DVS, VT, RRDD, ON, KT, ZXL. Kategori mampu berjumlah 9 orang dengan presentase 30,00%, kode siswa AM, AT, RSMS, RA, SML, DYD, IT, YSM, ZLML. Kategori cukup mampu berjumlah 7 orang dengan presentase 23,33%, kode siswa EG, VAB, G, RFF, JB, AST, KA. Sedangkan kategori kurang mampu tidak ada atau 0%. Secara kalsikal, kemampuan siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 dalam menulis cerpen berbasis multimedia pada aspek isi cerpen, aspek struktur cerpen, aspek kebahasaan dan aspek kreativitas. Memperoleh predikat **mampu** dengan perolehan nilai 80,6. Berdasarkan presentase, hasil penelitian terbagi menjadi empat kategori yaitu kategori sangat mampu 46,67%, kategori mampu sebesar 30,00%, kategori cukup mampu sebesar 23,33%, dan kategori kurang mampu 0%.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Asih, C., Purwanto, B. E., & Mulyono, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva terintegrasi flipbook untuk pembelajaran menulis cerpen. *Sasando: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 7(1), 9–23.
- Bakara, R., Simanjuntak, D., & Situmorang, H. (2025). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis cerpen siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(1), 45–58.
- Boavida, F., & Hajar, S. (2025). Multimedia-based writing instruction: Enhancing narrative writing skills. *Journal of Language Education*, 12(2), 101–115.
- Bungin, B. (2003). *Metodologi penelitian kualitatif*. Raja Grafindo Persada.
- Da, F. B., & Hajar, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital storytelling untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi. *Chatra: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 82–90.
- Hanifah, S., Sumarwati, & Suhita, R. (2023). Pembelajaran menulis berbasis multimedia dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 134–145.
- Hanifah, S., & Taufiq, A. (2024). Media audio-visual dalam pembelajaran menulis cerpen

- siswa SMP. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 6(1), 22–35.
- Hudhana, W. D. (2019). *Pembelajaran menulis cerpen*. Deepublish.
- Lende, M. A. (2025). Kemampuan menulis sebagai keterampilan berbahasa produktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(1), 15–27.
- Lende, M. A., Margareta, K., & Leda, A. (2025). Kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMPN 20 Kupang. *Jurnal Lazuardi*, 8(1), 52–64.
- Mingga Ratih, R., Sumiyadi, & Nugroho, Y. (2024). Digital storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(1), 65–78.
- Novita, R., Saifulloh, A., & Lindawati, L. (2025). Teks multimodal berbasis multimedia dalam pembelajaran menulis cerpen. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 90–103.
- Puspita, R., Andriani, S., & Kurniawan, D. (2024). Pembelajaran berbasis teknologi dalam pengembangan keterampilan menulis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 120–133.
- Rahmawati, D., & Pratama, A. (2023). Pembelajaran menulis cerpen berbasis multimedia di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2), 88–99.
- Safrilla, N. A., Rahmayantis, M. D., & Muarifin, M. (2025). Pengembangan bahan ajar berlatih menulis cerpen siswa kelas X SMK Negeri 1 Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 2326–2334).
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian pendidikan: Jenis, metode, dan prosedur*. Kencana.
- Sari, P., & Hidayat, R. (2023). Pembelajaran multimodal dan implikasinya terhadap proses kognitif siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 55–68.
- Tompkins, G. E. (1994). *Teaching writing: Balancing process and product*. Macmillan Publishing Company.
- Utami, R. P. (2017). Teknologi sebagai sarana pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(1), 1–12.
- Widiani, N. N. (2024). Pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 40–52.