

RESPONS SISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN

Adinda Thalia Permana¹, Teti Sobari², Reka Yuda Mahardika³

¹⁻³IKIP Siliwangi

¹adindathaliap981@gmail.com , ²tetisobari@ikipsiliwangi.ac.id, ³rekayuda@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

Learning to write short stories has been taught starting from junior high school level. Students should have started to be able to convey their thoughts, ideas, messages, thoughts and feelings in written form. However, learning literary works that is not balanced with appropriate learning methods and media becomes an inhibiting factor, making students think that writing short stories is not easy. The aim of this research is to determine students' responses to the application of the problem based learning model assisted by the YouTube application to improve the short story writing skills of class IX SMP students. The research method used was qualitative, involving 34 students as the data population. The results of data analysis from student responses can be concluded that the majority of students show a positive response to this learning method, with the percentage of positive responses from students reaching an average of 77%, indicating that there is strong support from students for the effectiveness of the problem based learning model assisted by the YouTube application.

Keywords: problem based learning, YouTube application, short story writing skills

Abstrak

Pembelajaran menulis cerpen telah diajarkan mulai dari jenjang sekolah menengah pertama. Seharusnya siswa sudah mulai bisa menyampaikan gagasan, ide, pesan, pikiran, dan perasaannya dalam bentuk tulisan. Akan tetapi, pembelajaran karya sastra yang tidak diimbangi dengan metode dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penghambat hingga membuat siswa menganggap bahwa menulis cerpen tidaklah mudah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, melibatkan 34 siswa sebagai populasi data. Hasil analisis data dari respons siswa dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan respons positif terhadap metode pembelajaran ini, dengan persentase respons positif dari siswa rata-rata mencapai 77%, menunjukkan adanya dukungan kuat dari siswa terhadap efektivitas model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube.

Kata Kunci: *problem based learning*, aplikasi YouTube, keterampilan menulis cerpen

PENDAHULUAN

Menulis merupakan kegiatan untuk menyampaikan pesan, gagasan, perasaan, atau pikiran yang tujuannya untuk dibaca oleh orang lain atau hanya untuk diri sendiri. Pada pembelajaran bahasa

Indonesia kegiatannya selalu melibatkan keterampilan menulis. Sejalan dengan itu, menurut Dewi dan Sobari (Handayani, dkk., 2020) menulis merupakan sebuah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan seperti berbicara, menyapa, dan menyentuh menggunakan bahasa tulis. Menulis melibatkan beberapa elemen, yaitu pengarang sebagai pembawa pesan, isi saluran atau media tulisan, dan pembaca. Dari pendapat tersebut artinya menulis adalah sebuah kegiatan komunikasi yang melibatkan penggunaan kata-kata sebagai media untuk menyampaikan pesan berupa informasi kepada orang lain melalui tulisan.

Pendapat di atas kemudian diperkuat oleh Dalman (Fauziani Ria, dkk., 2022) menulis adalah sebuah kegiatan komunikasi melalui tulisan untuk menyampaikan pesan. Di antara keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa di dalam pembelajaran yakni keterampilan menulis cerpen.

Cerpen adalah sebuah karya prosa naratif yang isinya singkat dengan fokus pada satu konflik atau tema tertentu. Panjang cerpen bervariasi, namun tidak sepanjang novel atau karya sastra lainnya. Cerpen tidak hanya sebagai media hiburan saja, tapi cerpen juga bisa dijadikan media pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan itu, menurut Kosasi (Rosana, dkk., 2021) cerpen adalah cerita yang dibaca hanya dalam waktu 10 menit. Adapun pendapat dari Suherli (Nurrachman, dkk., 2020) cerpen merupakan cerita yang pendek, tetapi itu tergantung isi dari ceritanya. Dalam penerapannya, dibutuhkan model atau metode yang tepat sehingga pembelajaran cerpen dapat berjalan dengan baik. Di antara model yang bisa digunakan dalam pembelajaran cerpen yaitu model *problem based learning*.

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki kesempatan untuk secara kreatif terlibat dalam memecahkan masalah yang sesuai dengan materi. Sejalan dengan itu, menurut Ejin (Widyastuti, dkk., 2021) model *problem based learning* mengajak siswa untuk menjelajahi permasalahan dunia nyata yang relevan dengan materi yang dipelajari di sekolah. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan menganalisis situasi dengan menggunakan contoh konkret dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, dalam proses pembelajaran, penggunaan media seperti aplikasi YouTube dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

YouTube adalah aplikasi berbagi video *online* yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton dan berinteraksi dengan berbagai jenis video. Aplikasi ini dimiliki oleh Google dan

sudah dikenal oleh milyaran orang. Tidak hanya sebagai media hiburan, YouTube seringkali digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru untuk siswanya. Seperti yang dikemukakan oleh Duffy (Yaqin Sri, dkk., 2022) bahwa aplikasi YouTube memiliki potensi untuk menciptakan perubahan, berbagi informasi, dan berkolaborasi, salah satunya dalam proses pembelajaran. YouTube bisa dijadikan media yang tepat untuk memunculkan motivasi belajar siswa.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yang merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mendalam tentang masalah yang diamati di lapangan. Sejalan dengan itu, menurut pendapat Nugrahani (Waruwu, 2023) bahwa penelitian kualitatif digunakan sebagai prosedur penelitian untuk menghasilkan data secara tertulis dari masalah yang diamati. Populasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX-C SMP Dharma Kartini yang berjumlah 34 orang. Instrumen yang digunakan di penelitian ini yaitu penyebaran angket yang ditujukan kepada siswa SMP Dharma Kartini kelas IX-C. Teknik pengumpulan data berasal dari angket yang telah diisi oleh setiap siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Respons siswa terhadap penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa menjadi aspek krusial dalam menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu, angket respons siswa dapat memberikan gambaran bagus tidaknya metode dan media yang digunakan selama pembelajaran. Sejalan dengan itu, menurut pendapat Handayani (Humaidi, dkk., 2022) bahwa dengan adanya respons siswa, maka gambaran pendapat dan sikap negatif serta positif dari siswa terhadap metode dan media yang digunakan akan diketahui.

Penerapan media dan metode yang digunakan peneliti dapat dilihat dari keefektifan penggunaannya dengan angket yang sudah dibuat peneliti disesuaikan dengan metode pembelajaran yang dipilih. Hal tersebut bertujuan agar peneliti mengetahui dampak yang dihasilkan dari penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Peneliti mengambil 34 responden yang terdiri dari 34 siswa.

Tabel 1. Hasil Respons Siswa

No	Nama	Pernyataan										Jumlah Skor	Skor Maks	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Siswa 1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	27	40	67,5
2	Siswa 2	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	35	40	87,5
3	Siswa 3	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	33	40	82,5
4	Siswa 4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	32	40	80
5	Siswa 5	3	4	4	2	2	2	3	3	3	4	30	40	75
6	Siswa 6	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	32	40	80
7	Siswa 7	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	35	40	87,5
8	Siswa 8	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	30	40	75
9	Siswa 9	3	4	4	2	4	2	4	4	4	4	35	40	87,5
10	Siswa 10	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	33	40	82,5
11	Siswa 11	3	3	3	3	4	1	3	4	3	4	31	40	77,5
12	Siswa 12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	40	72,5
13	Siswa 13	3	4	3	4	2	2	4	4	4	3	33	40	82,5
14	Siswa 14	3	3	4	2	3	1	1	4	2	1	24	40	60
15	Siswa 15	3	2	3	3	4	4	4	4	3	2	32	40	80
16	Siswa 16	3	4	4	4	2	3	4	2	3	2	31	40	77,5
17	Siswa 17	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	33	40	82,5
18	Siswa 18	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	32	40	80
19	Siswa 19	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	29	40	72,5
20	Siswa 20	2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	35	40	87,5
21	Siswa 21	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28	40	70
22	Siswa 22	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	30	40	75
23	Siswa 23	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	40	80
24	Siswa 24	3	4	2	1	2	1	1	2	3	2	21	40	52,5
25	Siswa 25	3	3	4	4	4	2	2	2	1	1	26	40	65
26	Siswa 26	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	34	40	85
27	Siswa 27	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	32	40	80
28	Siswa 28	4	3	3	3	3	1	2	2	3	3	27	40	67,5
29	Siswa 29	4	4	3	2	3	1	1	2	2	1	23	40	57,5
30	Siswa 30	4	4	3	4	3	1	3	3	4	4	33	40	82,5
31	Siswa 31	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	33	40	82,5
32	Siswa 32	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	27	40	67,5
33	Siswa 33	3	3	2	1	4	3	2	2	3	4	27	40	67,5
34	Siswa 34	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	31	40	77,5
Rata-rata		77%												

Tabel 2. Hasil Perolehan Respons Siswa dalam Bentuk Persen

No	Pernyataan	Kriteria			
		SS	S	TS	STS
1	Penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi YouTube bisa meningkatkan keterampilan menulis cerpen.	24%	71%	12%	0%
2	Penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi YouTube membuat ide atau inspirasi saya muncul.	47%	50%	6%	0%
3	Saya senang menulis cerpen setelah menonton tayangan film pendek berbantuan aplikasi YouTube.	33%	59%	18%	0%
4	Di dalam kelas saya menjadi lebih aktif setelah guru menggunakan media penayangan film pendek.	21%	53%	21%	6%
5	Saya tidak merasakan kesulitan saat hendak membuat cerpen.	33%	53%	30%	0%
6	Penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi YouTube membuat saya pasif dalam proses pembelajaran.	18%	44%	26%	12%
7	Penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi YouTube membuat saya makin bingung saat menulis cerpen.	9%	15%	47%	30%
8	Penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi YouTube sangat membosankan.	0%	24%	41%	35%
9	Penayangan film pendek berbantuan aplikasi YouTube tidak menumbuhkan motivasi sama sekali dalam menulis cerpen.	3%	12%	65%	21%
10	Penayangan film pendek berbantuan aplikasi YouTube sama sekali tidak menumbuhkan ide ataupun motivasi dalam diri saya.	9%	9%	47%	35%

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menerapkan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas IX SMP. Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif setelah penerapan model tersebut, yang tercermin dari pilihan mereka pada kategori penilaian SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Dengan rata-rata respons dari 34 siswa mencapai 77%, keseluruhan respons siswa dapat dikategorikan sebagai positif. Kriteria respons siswa yang menunjukkan aspek positif terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Respons Siswa

Persentase	Kategori
$85\% \leq \text{Respons Siswa}$	Sangat Positif
$70\% \leq \text{Respons Siswa} < 85\%$	Positif
$50\% \leq \text{Respons Siswa} < 70\%$	Kurang Positif
$\text{Respons Siswa} < 50\%$	Tidak Positif

Sumber: Yogi Mardianto, dkk (2022)

Pertanyaan nomor satu (penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube bisa meningkatkan keterampilan menulis cerpen)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 8 = 32$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 24 = 72$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 4 = 8$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 0 = 0$

Data tersebut jumlah skor responden adalah 108. Sehingga dapat dikategorikan skor maksimal dalam pernyataan pertama jika seluruh responden menjawab sangat setuju (SS), maka skor yang diperoleh adalah 136 (34×4), sedangkan sangat tidak setuju 34 (34×1). Jadi, jika seluruh responden mendapatkan skor 108, maka pemerolehan skor responden dibagi skor maksimal lalu dikalikan dengan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pertanyaan pertama mendapatkan persentase sebesar 80%, artinya bahwa siswa setuju bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube bisa meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

Pertanyaan nomor dua (penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube membuat ide atau inspirasi saya muncul)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 16 = 64$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 17 = 51$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 1 = 2$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 0 = 0$

Data tersebut, jumlah skor responden adalah 117. Sehingga dapat dikategorikan skor maksimal dalam pertanyaan pertama jika seluruh responden menjawab sangat setuju, maka memperoleh skor sebesar 136 (4×34), sedangkan sangat tidak setuju 34 (1×34). Jadi, jika seluruh responden mendapat skor 117, maka skor pemerolehan responden dibagi skor maksimal, lalu dikalikan dengan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pertanyaan kedua mendapatkan persentase sebesar 86%, artinya siswa sangat setuju bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube dapat membuat ide atau inspirasi siswa muncul.

Pertanyaan nomor tiga (Saya senang menulis cerpen setelah menonton tayangan film pendek berbantuan aplikasi YouTube)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 11 = 44$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 20 = 60$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 3 = 6$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 0 = 0$

Data tersebut jumlah skor responden sebesar 110. Sehingga dapat dikategorikan skor maksimal dalam pertanyaan kedua, apabila seluruh responden menjawab sangat setuju, maka dapat memperoleh skor sebesar 136 (4×34), sedangkan apabila siswa menjawab sangat tidak setuju maka akan mendapatkan skor sebesar 34 (1×34). Jadi, jika seluruh responden mendapatkan skor 110, maka skor pemerolehan responden dibagi skor maksimal, lalu dikalikan 100%. Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas, pertanyaan ketiga mendapatkan persentase sebesar 80%, artinya siswa sangat setuju bahwa setelah menonton tayangan film pendek berbantuan aplikasi YouTube siswa jadi senang menulis cerpen.

Pertanyaan nomor empat (di dalam kelas saya menjadi lebih aktif setelah guru menggunakan media penayangan film pendek)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 7 = 28$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 18 = 56$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 7 = 14$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 2 = 2$

Data tersebut jumlah skor responden sebesar 98. Sehingga dapat dikategorikan skor maksimal dalam pertanyaan keempat, apabila seluruh responden menjawab sangat setuju, maka dapat memperoleh skor sebesar 136 (1×34), sedangkan apabila siswa menjawab sangat tidak setuju, maka akan mendapatkan skor sebesar 34 (1×34). Jadi, jika seluruh responden mendapatkan skor 98, maka skor pemerolehan responden dibagi skor maksimal, lalu dikalikan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pertanyaan keempat mendapatkan persentase sebesar 72%, artinya siswa setuju bahwa setelah menggunakan media penayangan film pendek, siswa jadi aktif di dalam kelas selama pembelajaran.

Pertanyaan nomor lima (saya tidak merasa kesulitan saat hendak membuat cerpen)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 11 = 44$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 18 = 54$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 5 = 10$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 0 = 0$

Data tersebut jumlah skor responden sebesar 98. Sehingga dapat dikategorikan skor maksimal dalam pertanyaan kelima, apabila seluruh responden menjawab sangat setuju, maka dapat memperoleh skor sebesar 136 (4×34), sedangkan apabila siswa menjawab sangat tidak setuju, maka akan mendapatkan skor sebesar 34 (1×34). Jadi, jika seluruh responden skor sebesar 98, maka skor pemerolehan responden dibagi skor maksimal, lalu dikalikan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pertanyaan kelima mendapatkan persentase sebesar 72%, artinya siswa setuju bahwa tidak merasa kesulitan lagi saat hendak menulis cerpen setelah guru menerapkan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube.

Pertanyaan nomor enam (penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube membuat saya pasif dalam proses pembelajaran)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 4 = 16$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 9 = 27$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 15 = 30$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 6 = 6$

Data tersebut jumlah skor responden sebesar 79. Sehingga dapat dikategorikan skor maksimal dalam pertanyaan keenam, apabila seluruh responden menjawab sangat setuju, maka akan diperoleh skor sebesar 136 (4×34), sedangkan apabila siswa menjawab sangat tidak setuju, maka akan mendapatkan skor sebesar 34 (1×34). Jadi, jika seluruh responden mendapatkan skor 79, maka skor pemerolehan responden dibagi skor maksimal, lalu dikalikan 100%.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pertanyaan keenam mendapatkan persentase sebesar 58%, artinya siswa tidak setuju bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran.

Pertanyaan nomor tujuh (penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube membuat saya makin bingung saat menulis cerpen)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 10 = 40$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 16 = 48$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 5 = 10$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 3 = 3$

Data tersebut jumlah skor responden sebesar 101. Sehingga dapat dikategorikan skor maksimal dalam pertanyaan ketujuh, apabila seluruh responden menjawab sangat setuju, maka dapat memperoleh skor sebesar 136 (4×34), sedangkan apabila siswa menjawab sangat tidak setuju, maka akan mendapatkan skor sebesar 34 (1×34). Jadi, jika seluruh responden mendapatkan skor 101, maka skor pemerolehan responden dibagi skor maksimal, lalu dikalikan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pertanyaan ketujuh mendapatkan persentase 74,2%, artinya siswa tidak setuju bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube membuat siswa semakin bingung saat hendak menulis cerpen.

Pertanyaan nomor delapan (penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube sangat membosankan)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 12 = 48$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 14 = 42$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 8 = 16$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 0 = 0$

Data tersebut jumlah skor responden sebesar 106. Sehingga dikategorikan skor maksimal dalam pertanyaan kedelapan, apabila seluruh responden menjawab sangat setuju, maka dapat memperoleh skor sebesar 136 (4×34), sedangkan apabila siswa menjawab sangat tidak setuju, maka akan mendapatkan skor sebesar 34 (1×34). Jadi, jika seluruh responden mendapatkan skor 106, maka skor pemerolehan responden dibagi skor maksimal, lalu dikalikan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pertanyaan kedelapan mendapatkan persentase 78%, artinya siswa tidak setuju bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube sangat membosankan.

Pertanyaan nomor sembilan (penayangan film pendek berbantuan aplikasi YouTube tidak menumbuhkan motivasi sama sekali dalam menulis cerpen)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 7 = 28$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 22 = 66$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 4 = 8$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 1 = 1$

Data tersebut jumlah skor responden sebesar 103. Sehingga dapat dikategorikan skor maksimal dalam pertanyaan kesembilan, apabila seluruh responden menjawab sangat setuju, maka dapat memperoleh skor sebesar 136 (4×34), sedangkan apabila siswa menjawab sangat tidak setuju, maka akan mendapatkan skor sebesar 34 (1×34). Jadi, jika seluruh responden mendapatkan skor 103, maka skor pemerolehan responden dibagi skor maksimal, lalu dikalikan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pertanyaan kesembilan mendapatkan persentase sebesar 76%, artinya siswa tidak setuju bahwa penayangan film pendek berbantuan aplikasi YouTube tidak menumbuhkan motivasi sama sekali untuk siswa dalam menulis cerpen.

Pertanyaan nomor sepuluh (penayangan film pendek berbantuan aplikasi YouTube sama sekali tidak menumbuhkan ide ataupun motivasi dalam diri saya)

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) dengan skor 4: $4 \times 12 = 48$

Responden yang menjawab setuju (S) dengan skor 3: $3 \times 16 = 48$

Responden yang menjawab tidak setuju (TS) dengan skor 2: $2 \times 3 = 6$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1: $1 \times 3 = 3$

Data tersebut jumlah skor responden sebesar 105. Sehingga dapat dikategorikan skor maksimal dalam pertanyaan kesepuluh, apabila seluruh responden menjawab sangat setuju, maka dapat memperoleh skor sebesar 136 (4×34), sedangkan apabila siswa menjawab sangat tidak setuju, maka akan mendapatkan skor sebesar 34 (1×34). Jadi, jika seluruh responden mendapatkan skor 105, maka skor pemerolehan responden dibagi skor maksimal, lalu dikalikan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pertanyaan kesepuluh mendapatkan persentase sebesar 77%, artinya siswa tidak setuju bahwa penayangan film berbantuan aplikasi YouTube sama sekali tidak menumbuhkan ide ataupun motivasi siswa dalam menulis.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis respons siswa terhadap penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas

IX SMP, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap metode pembelajaran ini. Secara keseluruhan, persentase respons positif siswa mencapai 77%, menunjukkan dukungan yang kuat terhadap efektivitas model tersebut. Setiap nomor pertanyaan dari 1 hingga 10 juga menunjukkan persentase positif terhadap penggunaan media dan metode tersebut. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi YouTube berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziani, R., Maharani, Teguh, V. S., & Lulus, I. (2022). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Menulis Resensi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK. *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya* 6. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/linguista/article/view/12029/4288>.
- Handayani, S., Sobari, T., & Abburokhman, D. (2020). Penerapan Model Jigsaw dalam Keterampilan Menulis Cerpen pada Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/5145>.
- Humaidi, A. Q. & Swasono, R. (2022). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Video YouTube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*.
- Mardianto, Y., Abdul, L. S., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5.
- Nurrachman, I., Wikanengsih, & Mahardika, R. (2020). Analisis Unsur Intrinsik Cerpen 'Dilarang Menyanyi di Kamar Mandi Karya Seno Gumira Ajidarma. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3: 859–70.
- Rosana, Y. F. & Effendi, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Unsur-unsur Pembangun Cerpen Melalui Model Discovery Learning Pada Siswa. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 6. <https://www.semanticscholar.org/paper/Peningkatan-Kemampuan-Menganalisis-Unsur-unsur-pada-Rosana-Fitriani/7bac17df3d45aedb6c41f9370640a76e43eae5a1?p2df>.
- Resti, A., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem Based Learning: Apa dan Bagaimana. *Journal for Physics Education and Applied Physics*.

- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif, dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Widyastuti, Riski, T. & Arlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basidecu* 5: 1120–29. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/896>.
- Yaqin, S., Wahyuni, L., Abdul, R., & Hesti, M. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Youtube pada Pembelajaran Teks Anekdota pada Siswa Kelas X. *Jurnal Tuturan* 11: 26–35. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/jurnaltuturan/article/view/7247>.