

**PENERAPAN PENGGUNAAN APLIKASI BRAINLY TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGONSTRUKSI CERPEN PADA PESERTA DIDIK  
KELAS XI DI SMAN 5 BANDA ACEH**

**Skripsi**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Riska Suriana

20010008



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS BINA BANGSA  
GETSEMPENA BANDA ACEH**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**Penerapan Penggunaan Aplikasi *Brainly* terhadap Kemampuan  
Mengonstruksi Cerpen pada Peserta Didik Kelas XI di SMA N 5 Banda Aceh**

**Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena**

Banda Aceh, 16 Juli 2025

Tanda Tangan

Pembimbing I : Teuku Mahmud, M.Pd  
NIDN. 1322028701

Pembimbing II : Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN. 0128068203

Penguji I : Harfiandi, M.Pd  
NIDN. 1317058801

Penguji II : Rika Kustina, M.Pd  
NIDN. 0105048503

(*Teuku Mahmud*)  
(*Dr. Syarfuni*)  
(*Harfiandi*)  
(*Rika Kustina*)

Menyetujui  
Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia

(*Rika Kustina*)  
Rika Kustina, M.Pd  
NIDN. 0105048503

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

(*Dr. Syarfuni*)  
Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN. 0128068203

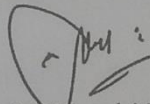
LEMBAR PERSETUJUAN

Penerapan Penggunaan Aplikasi *Brainly* terhadap Kemampuan  
Mengonstruksi Cerpen pada Peserta Didik Kelas XI di SMA N 5 Banda Aceh

Skripsi ini telah di setujui untuk di pertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina BangsaGetsempena

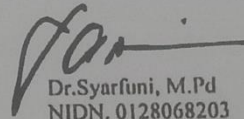
Banda Aceh, 16 Juli 2025

Pembimbing I,



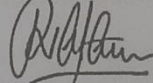
Teuku Mahmud, M.Pd  
NIDN. 1322028701

Pembimbing II,



Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN. 0128068203

Menyetujui  
Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia



Rika Kustina, M.Pd  
NIDN. 0105048503

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina BangsaGetsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN. 0128068203  
EKIP UBBG

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt pemilik seluruh alam raya atas limpahan rahmat, kesehatan dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul ***“Penerapan Penggunaan Aplikasi Brainly terhadap Kemampuan Mengonstruksi Cerpen pada Peserta Didik Kelas XI di SMAN 5 Banda Aceh”*** dapat diselesaikan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Bina Bangsa Getsempena. Salawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi terakhir yang mulia Nabi Muhammad saw beserta keluarga dan para pengikutnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kesulitan, hambatan, serta kekurangan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun atas izin Allah Swt, kerja keras, doa, serta dukungan dari berbagai pihak sehingga mendorong penulis untuk dapat melewati berbagai kesulitan dan hambatan tersebut. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang berjasa membantu dalam proses penulisan skripsi, terutama kepada :

1. Orang tua penulis yang telah berkorban banyak dan selalu menjadi support system terbaik, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rika kustina, M.Pd. selaku ketua program studi pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Teuku Mahmud, M.Pd. selaku pembimbing I yang sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini.

4. Bapak Dr.Syarfuni, M.Pd. selaku pembimbing II di tengah- tengah kesibukan nya telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini mulai dari awal sampai dengan selesai.
5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh masa pendidikan.
6. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Angkatan 2020 sebagai teman berbagi rasa dalam suka, duka, dan segala bantuan kerja sama sejak mengikuti studi sampai dengan menyelesaikan skripsi ini.

Banda Aceh 21 Januari 2025

Penulis

Riska Suriana

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.6 Definisi Operasional.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Deskripsi Teoritik.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 Pengertian Cerita Pendek.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 Unsur-unsur Pembangun Teks Cerita Pendek.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.3 Menganalisis Unsur Pembangun dan Mengonstruksi Teks Cerita Pendek .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.4 Penerapan Penggunaan Aplikasi <i>Brainly</i> .....</b>	<b>11</b>

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan .....	24
2.3 Kerangka Berpikir .....	25
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Pendekatan Penelitian .....	26
3.2 Populasi dan Sampel.....	26
3.3 Variabel Penelitian.....	28
3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan .....	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV .....	33
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	33
4.1 Hasil Penelitian .....	33
4.1.1 Latar Belakang SMA N 5 Banda Aceh .....	33
4.1.2 Analisis Uji Instrumen .....	35
4.1.3 Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Pos-test</i> .....	36
4.1.4 Hasil Analisis Deskriptif .....	38
4.2 Pembahasan .....	43
□ Hasil mengonstruksi cerpen sebelum menggunakan Aplikasi <i>Brainly</i> ....	43
□ Hasil mengonstruksi cerpen sebelum menggunakan Aplikasi <i>Brainly</i> ...	44
BAB V.....	45
SIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 Simpulan .....	45
5.2 Saran .....	46
DAFTAR PUSTAKA .....	47

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 3. 1</b> Interpretasi Validitas.....	31
<b>Tabel 3. 2</b> Interpretasi Hasil Mengonstruksi Cerpen.....	32
<b>Tabel 4. 1</b> Hasil Validasi Instrumen Pre-Test dan Post-Test.....	35
<b>Tabel 4. 2</b> Nilai Pre-Test dan Post-Test .....	37
<b>Tabel 4. 3</b> Hasil Pre-Test.....	38
<b>Tabel 4. 4</b> Persentase Perolehan Nilai Pre-Test .....	39
<b>Tabel 4. 5</b> Hasil Post-Test .....	40
<b>Tabel 4. 6</b> Persentase Perolehan Nilai Post-Test .....	41
<b>Tabel 4. 7</b> Uji Normalitas.....	42

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Icon Aplikasi Brainly.....	13
<b>Gambar 2. 2</b> Daftar .....	14
<b>Gambar 2. 3</b> Dashboard Brainly .....	16
<b>Gambar 2. 4</b> Profil .....	17
<b>Gambar 2. 5</b> Buku.....	18
<b>Gambar 2. 6</b> Pertanyaan .....	19
<b>Gambar 2. 7</b> Jawaban dari Pertanyaan .....	20
<b>Gambar 2. 8</b> Menjawab Pertanyaan.....	21

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. 1 Modul Ajar.....</b>	<b>49</b>
<b>Lampiran 1. 2 Instrumen Penelitian .....</b>	<b>59</b>
<b>Lampiran 1. 3 Tabel Nilai Pre-test Kelas Eksperimen.....</b>	<b>66</b>
<b>Lampiran 1. 4 Tabel Nilai Post-test Kelas Eksperimen .....</b>	<b>67</b>
<b>Lampiran 1. 5 Tabel Nilai Perbandingan Kelas Eksperimen .....</b>	<b>68</b>
<b>Lampiran 1. 6 Lembar Surat Rekomendasi Izin Penelitian .....</b>	<b>69</b>
<b>Lampiran 1. 7 Lembar Surat Izin Penelitian.....</b>	<b>70</b>
<b>Lampiran 1. 8 Lembar Surat Sudah melakukan Penelitian .....</b>	<b>71</b>
<b>\Lampiran 1. 9 Dokumentasi .....</b>	<b>72</b>
<b>Lampiran 1. 10 Hasil Tes Peserta Didik .....</b>	<b>75</b>

## ABSTRAK

Riska Suriana, 2024. "*Penerapan Penggunaan Aplikasi Brainly terhadap Kemampuan Mengonstruksi Cerpen pada Peserta Didik Kelas XI di SMAN 5 Banda Aceh*". Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I Bapak Teuku Mahmud, M.Pd. dan Pembimbing II Bapak Dr. Syarfuni, M.Pd.

Penguasaan materi teks cerpen dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum maksimal, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Kebanyakan guru lebih mengandalkan media tradisional yang berorientasi guru. Penggunaan media Aplikasi *Brainly* dalam pembelajaran teks cerpen sangat penting karena dapat meningkatkan penguasaan materi dan membangkitkan minat belajar peserta didik melalui interaksi yang menyenangkan dan kompetitif. Kemudian media ini memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi, sehingga memperdalam pemahaman dan retensi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan Aplikasi *Brainly* terhadap kemampuan mengonstruksi cerpen pada peserta didik kelas XI di SMA N 5 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 32 orang peserta didik dan sampel penelitian ini sebanyak 25 orang peserta didik. Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* terhadap peserta didik. Penguasaan materi teks cerpen pada peserta didik sebelum adanya penerapan Aplikasi *Brainly* maka didapatkan nilai penguasaan materi teks cerpen peserta didik meningkat menjadi 98,8% masuk ke dalam kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan penguasaan materi teks cerpen setelah penerapan Aplikasi *Brainly* meningkat.

**Kata Kunci :** Aplikasi *Brainly*, Teks Cerpen, Bahasa Indonesia

## ABSTRACT

Riska Suriana, 2024. "The Application of Brainly in Enhancing Short Story Construction Skills Among Grade XI Students at SMAN 5 Banda Aceh." Undergraduate Thesis, Indonesian Language Education Program, Bina Bangsa Getsempena University. Advisors: Mr. Teuku Mahmud, M.Pd., and Dr. Syarfuni, M.Pd.

Mastery of short story text material in Indonesian Language Learning remains suboptimal, especially in utilizing instructional media. Most teachers rely on traditional teacher-centered media. The use of the Brainly application as a medium in learning short story texts is essential, as it enhances material mastery and fosters students' interest in learning through engaging and competitive interactions. This medium allows students to interact directly with the material, deepening their understanding and retention. This study aims to determine the effect of using the Brainly application on the ability to construct short stories among Grade XI students at SMAN 5 Banda Aceh.

This research employs a quantitative approach. The population consisted of 32 students, with a sample of 25 students. The research method used was an experimental method with a one-group pretest-posttest design. Data collection techniques involved administering pre-tests and post-tests to the students. The mastery of short story text material among students prior to the implementation of the Brainly application significantly improved, with an increase in mastery scores reaching 98.8%, categorized as excellent. This indicates that the mastery of short story text material improved after applying the Brainly application.

**Keywords:** Brainly Application, Short Story Texts, Indonesian Language