

**PEMANFAATAN APLIKASI *KWIKKU* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN PADA SISWA KELAS
XI SMK NEGERI 7 PALEMBANG**

Skripsi Oleh:

Indah

Nomor Pokok Mahasiswa 2204420006

Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TRIDINANTI

2026

PEMANFAATAN APLIKASI *KWIKKU* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN PADA SISWA KELAS XI SMK
NEGERI 7 PALEMBANG

Skripsi Oleh:

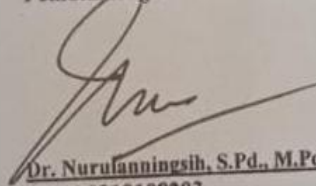
Indah

Nomor Pokok Mahasiswa 2204420006

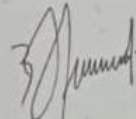
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyetujui

Pembimbing 1


Dr. Nurulanningsih, S.Pd., M.Pd., M.H.
NIDN 0210108203

Pembimbing 2


Edi Suryadi, M.Pd.
NIDN 0224108502

Menyetujui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Jenny Elvina Manurung, M.Pd.
NIDN 0222018362

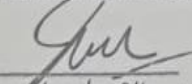
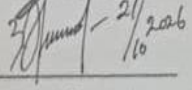
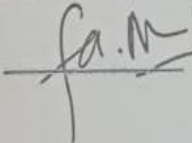
PEMANFAATAN APLIKASI *KWIKKU* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN PADA SISWA KELAS
XI SMK NEGERI 7 PALEMBANG

Nama : Indah
Npm : 2204420006
Telah diuji dan lulus pada
Hari : Sabtu
Tanggal : 26 September 2026

TIM PENGUJI

Tanda Tangan/Tanggal

1. Ketua : Dr. Nurulanningsi, M.Pd., M.H.
2. Anggota : Edi Suryadi, M.Pd.
3. Anggota : F.A. Milawasri, M.Pd.

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Jenny Elvina Manurung, M.Pd.
NIDN 0222018302

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah

NPM : 2204420006

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Saya menyatakan bahwa skripsi ini disusun dengan sebenar-benarnya berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, saya selaku penulis bersedia bertanggung jawab dengan menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan jujur dan penuh tanggung jawab agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 15 Oktober 2026



DAFTAR ISI

HALAMAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	vi
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Menulis.....	8
1. Pengertian Menulis.....	8
2. Tujuan Menulis	8
B. Cerpen	9
1. Pengertian Cerpen	9
2. Pengertian Menulis Cerpen	10
3. Tujuan Menulis Cerpen.....	11
4. Manfaat Menulis Cerpen.....	12
5. Ciri-ciri Cerpen	13
6. Unsur-unsur Cerpen	15
7. Struktur Cerpen	17
8. Kaidah Kebahasaan Cerpen	18
9. Proses atau Tahapan Menulis Cerpen	20
10. Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen.....	21
C. Kwikku.....	22
1. Sejarah dan Perkembangan Aplikasi Kwikku.....	22
2. Fitur-fitur Aplikasi Kwikku	23
3. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi Kwikku	25
D. Kajian Terdahulu yang Relevan.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Sumber Data.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Teknik Keabsahan Data	39
1. Keabsahan Bahasa.....	39
2. Keabsahan Desain	39
3. Keabsahan Teori.....	40
H. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	42
1. Deskripsi Data	42
B. Manfaat Aplikasi Kwikku dalam Pembelajaran Menulis Cerpen.....	42
1. Manfaat Aplikasi Kwikku	42
2. Penggunaan Aplikasi Kwikku dalam Menulis Cerpen	43
3. Hasil Angket Respon Guru	76
4. Hasil Angket Respon Peserta Didik	79
5. Hasil Penilaian Menulis Cerpen Siswa	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	88
B. Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA.....	91
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	93
----------------------	-----------

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Kwikku sebagai media pembelajaran keterampilan menulis cerpen di kelas XI SMK Negeri 7 Palembang, serta mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu kelas XI KKLP yang berjumlah 29 siswa, dengan 25 siswa sebagai responden yang mengisi angket dan dinilai hasil cerpennya. Data diperoleh melalui angket dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kwikku dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu mengakses aplikasi, membuat akun, mengenal fitur, membaca karya sebagai referensi, menentukan ide dan tema, menulis draf, melengkapi informasi cerpen, menyunting, dan mempublikasikan karya. Respons peserta didik terhadap penggunaan Kwikku secara umum sangat positif, dengan persentase jawaban “ya” berkisar 88%–100% dari 15 pernyataan, sedangkan respons guru memperoleh hasil 100% jawaban “ya” pada seluruh pernyataan dan termasuk kategori sangat baik. Hasil penilaian menulis cerpen terhadap 25 peserta didik memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 83,57 dengan kategori cukup. Aspek latar (95,50%) dan alur (95,00%) merupakan aspek dengan capaian tertinggi, sedangkan aspek tema (66,50%) dan amanat (68,50%) masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa aplikasi Kwikku dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan menulis cerpen, dengan tetap memerlukan arahan, latihan, revisi, dan umpan balik guru, terutama dalam pengembangan tema dan amanat cerita.

Kata kunci: *aplikasi Kwikku, keterampilan menulis, cerpen, media pembelajaran*

ABSTRACT

This study aims to describe the use of the Kwikku application as a learning medium for short story writing skills in the Grade XI class at SMK Negeri 7 Palembang, as well as to determine the responses of the teacher and students to the application's usage. This research employs a descriptive method with a qualitative approach. The sample was selected using purposive sampling—specifically, the Grade XI KKLP class consisting of 29 students—with 25 students serving as respondents who completed questionnaires and whose short stories were evaluated. Data were collected through questionnaires and documentation, then analyzed descriptively. The results indicate that the use of the Kwikku application involved several stages: accessing the app, creating an account, exploring features, reading works for reference, determining ideas and themes, writing drafts, providing story details, editing, and publishing the work. Student responses to using Kwikku were generally very positive, with "yes" responses ranging from 88% to 100% across 15 statements, while the teacher's response showed 100% "yes" answers for all statements, falling into the "very good" category. The assessment of the 25 students' short stories yielded a class average score of 83.57, categorized as "sufficient." The setting (95.50%) and plot (95.00%) aspects achieved the highest scores, whereas the theme (66.50%) and moral message (68.50%) aspects remained relatively low. Based on these findings, it is concluded that the Kwikku application can serve as a supporting medium for teaching short story writing skills, provided there is continued guidance, practice, revision, and teacher feedback—particularly regarding the development of themes and moral messages.

Keywords: Kwikku application, writing skills, short story, learning medium

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang memegang peran penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui kegiatan menulis, peserta didik belajar mengorganisasikan gagasan secara runtut, menyampaikan informasi secara logis, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan menulis juga menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman, gagasan, dan perasaan melalui bahasa tulis. Oleh karena itu, kemampuan menulis perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih secara bertahap dan menghasilkan karya yang bermakna (Siddik, 2016).

Salah satu bentuk keterampilan menulis yang dekat dengan pengalaman peserta didik adalah menulis cerita pendek (cerpen). Kegiatan menulis cerpen tidak hanya menuntut kemampuan menuangkan ide, tetapi juga kemampuan mengembangkan tema, alur, tokoh, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat menjadi sebuah cerita yang utuh. Pembelajaran menulis cerpen dapat menjadi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan menggunakan bahasa secara efektif (Suryaman, 2018)

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen peserta didik masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan penelitian Purba dkk. (2026) bahwa pembelajaran menulis cerpen perlu didukung media

yang mampu meningkatkan keterlibatan dan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan menulis. Kendala yang sering muncul antara lain kesulitan menentukan ide, mengembangkan konflik, menyusun alur secara padu, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik cerpen.

Hambatan tersebut dapat memengaruhi motivasi dan kualitas karya yang dihasilkan peserta didik. Pembelajaran yang hanya menekankan penjelasan teori tanpa memberikan ruang yang cukup untuk membaca contoh, menulis, merevisi, dan mempublikasikan karya dapat membuat kegiatan menulis terasa kurang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat menghubungkan kegiatan membaca dan menulis dengan lingkungan digital yang sudah dekat dengan kehidupan peserta didik.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi dan kebiasaan literasi generasi muda. Peserta didik pada jenjang SMK umumnya telah terbiasa menggunakan gawai dan berbagai aplikasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra, platform literasi berbasis media sosial dapat menjadi ruang untuk membaca, menulis, memberikan tanggapan, dan mengapresiasi karya. Asmawati (2021), misalnya, meneliti karya puisi pada platform Kwikku dan menemukan bahwa platform tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Kwikku tidak hanya berfungsi sebagai ruang hiburan, tetapi juga memiliki potensi sebagai lingkungan literasi digital.

Salah satu platform yang relevan dengan kegiatan membaca dan menulis tersebut adalah Kwikku. Berdasarkan informasi resmi Kwikku, platform ini merupakan ruang kreatif digital yang menyediakan karya seperti novel, webtoon, cerpen, flash fiction, puisi, dan skrip film serta memungkinkan pengguna membaca, membuat, dan mendistribusikan karya. Kwikku juga menggabungkan fungsi sosial dengan aktivitas literasi melalui interaksi antara pembaca dan kreator. Hasyim, Aknuranda, dan Rahman (2022) menjelaskan Kwikku sebagai platform untuk Generasi Z yang mempertemukan pembaca dan content creator serta menyediakan fitur media sosial untuk komunikasi dan promosi karya. Dengan karakter tersebut, Kwikku dapat diposisikan sebagai media pendukung pembelajaran menulis cerpen karena menyediakan contoh karya, ruang menulis, pengelolaan karya melalui halaman Author, dan kesempatan publikasi.

Penelitian tentang Kwikku juga menunjukkan bahwa platform ini telah digunakan dan dikaji secara akademik. Hasyim, Aknuranda, dan Rahman (2022) menganalisis pengalaman pengguna aplikasi Kwikku menggunakan User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pengguna pada versi yang diteliti berada pada kategori baik, sekaligus ditemukan sejumlah masalah usability yang menjadi dasar perbaikan desain. Asmawati (2021) menggunakan karya pada fitur puisi Kwikku sebagai sumber data penelitian dan mengaitkannya dengan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Penelitian-penelitian tersebut penting sebagai dasar bahwa Kwikku telah digunakan dalam penelitian, tetapi fokusnya berbeda dengan penelitian ini.

Penggunaan Kwikku dalam penelitian ini diarahkan secara khusus sebagai media pembelajaran keterampilan menulis cerpen pada peserta didik kelas XI SMK Negeri 7 Palembang. Peserta didik tidak hanya membaca karya yang tersedia, tetapi diarahkan untuk menentukan ide dan tema, menyusun draf, mengembangkan unsur intrinsik cerpen, menyunting tulisan, serta mempublikasikan karya melalui fitur yang tersedia. Pemanfaatan tersebut diharapkan dapat membuat proses menulis lebih kontekstual karena peserta didik berlatih menulis dalam lingkungan digital yang memungkinkan karya dibaca dan diapresiasi oleh pengguna lain.

Hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMK Negeri 7 Palembang menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki akses terhadap perangkat digital, tetapi pemanfaatannya untuk kegiatan menulis kreatif belum sepenuhnya diarahkan pada aktivitas literasi produktif. Kondisi ini menjadi dasar untuk memanfaatkan Kwikku sebagai media pembelajaran yang terarah. Guru dapat memberikan bimbingan selama proses menentukan ide, menulis, merevisi, dan mempublikasikan cerpen, sedangkan peserta didik memperoleh pengalaman menggunakan teknologi untuk menghasilkan karya sastra.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan karena penelitian terdahulu tentang Kwikku yang ditemukan membahas pengalaman pengguna aplikasi, cybersastra, promosi platform, serta pemanfaatannya dalam pembelajaran bahasa dan sastra pada materi tertentu, sedangkan penelitian yang secara khusus mendeskripsikan pemanfaatan Kwikku dalam keterampilan menulis cerpen pada jenjang SMK masih terbatas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses pemanfaatan

Kwikku, respons guru dan peserta didik, serta hasil cerpen yang dihasilkan setelah pembelajaran menggunakan platform tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah pemanfaatan Aplikasi Kwikku sebagai media pembelajaran keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMK Negeri 7 Palembang?
- b. Bagaimanakah respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Kwikku dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas XI SMK Negeri 7 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Kwikku sebagai media pembelajaran dalam keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMK Negeri 7 Palembang.
- b. Untuk mengetahui respons guru serta peserta didik terhadap penggunaan Aplikasi Kwikku dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas XI SMK Negeri 7 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik, pemanfaatan Aplikasi Kwikku diharapkan mampu meningkatkan kreativitas serta kemampuan menulis cerpen melalui media yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar karena peserta didik memperoleh inspirasi cerita, referensi gaya penulisan, dan pengalaman membaca yang lebih beragam.
- b. Guru, Aplikasi Kwikku dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran menulis cerpen melalui pemanfaatan fitur digital, seperti penyediaan contoh bacaan dan ruang publikasi karya siswa, sehingga memudahkan guru dalam memfasilitasi dan mengembangkan pembelajaran yang inovatif, sekaligus menambah wawasan mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- c. Sekolah, penelitian ini berkontribusi dalam mendukung program digitalisasi sekolah melalui integrasi aplikasi literasi digital ke dalam proses pembelajaran, meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri 7 Palembang, serta menjadi contoh praktik baik pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran kreatif.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau landasan bagi penelitian lanjutan yang mengkaji pemanfaatan platform

digital dalam pembelajaran menulis, serta memberikan data empiris terkait efektivitas Aplikasi Kwikku sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Aprilia, Leni, & Meylin. (2018). *Pembelajaran menulis cerpen di era digital*.
- Asmawati. (2021). *Gaya bahasa dalam puisi di cybersastra platform Kwikku dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia* [Skripsi].
- Bahri, B., Rahma, T., & Idkhan, M. (2023). *Keterampilan berbahasa dan apresiasi sastra berbasis interaktif* (Junaedi, Ed.). CV. Haura Utama.
- Dalman. (2016). *Dasar keterampilan menulis* (5th ed.). <https://books.google.co.id/books?id=3-cdEAAAQBAJ>
- Dwipracila, Y. (2023). *Perancangan promosi platform Kwikku bagi remaja akhir* [Skripsi, Universitas Multimedia Nusantara].
- Dyah, N., Ananda, A., & Assidik, G. K. (2025). *Estetik*, 8(1), 1–20.
- Fahmy, Z., & Pristiwati, R. (2024). Pembelajaran menulis cerpen berbasis platform sastra siber di Indonesia: Selera industri atau kebutuhan seni.
- Hasyim, W., Aknuranda, I., & Rahman, K. (2022). Analisis user experience pada aplikasi perangkat bergerak Kwikku dengan User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. 6(1).
- Kwikku Media Nusantara. (2025). *Kwikku: Platform baca tulis digital*. <https://www.kwikku.com>
- Kwikku Media Nusantara. (2026). *Kwikku: Platform kreatif digital dan pusat kreator*. Kwikku Center.
- Nopriana, W. (2023). *Mudah menulis cerita pendek*. Thalibul Ilmu Publishing & Education.
- Noveliti. (2022). *Inovasi Pembelajaran Menulis: Mengotimalkan Project Based Learning Menggunakan Media Film Pendek*
- Nuryatin, A., & Irawati, R. P. (2016). Menulis menulis cerpen. *Cipta Prima Nusantara*, 1–152.
- Purba, N. P., Sitorus, P. J., & Panggabean, S. (2026). Pengaruh media komik digital dalam pendekatan deep learning terhadap keterampilan menulis cerpen fase E kelas X SMK Markus 2 Medan. 8(2).

- Rasrty, Sumiyadi, Cahyani, Andoyo, & Nurpdanudin. (2025). *Panduan model pembelajaran menulis cerpen berbasis prosinek* (Nurphanudin, Ed.; 1st ed.). Indonesia Emas Group.
- Riduwan. (2013). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Roh, W., & Br, D. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Fizzo Novel terhadap kemampuan menulis teks drama pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Medan. 3(4).
- Rohana & Samsudi (2021), Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar
- Siddik. (2016). *Dasar-dasar menulis dengan penerapannya*.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Siregar, R. A. E. M. (2022). *Keterampilan menulis*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryaman, D. (2018). *Ceritaku ceritamu*.

