



**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SAstra INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11736



**Implementasi Aplikasi KBM
Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen
Siswa MTs Al-Amiriyah Darussalam Banyuwangi**

Fina Zaidatul Istiqomah*, Abdul Rani**

* Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UNISMA

** Dosen Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UNISMA

Alamat surel: 22202071018@unisma.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Aplikasi KBM
Cerpen
Implementasi

Penggunaan media pembelajaran memudahkan guru dalam penyampaian proses pembelajaran. Media yang baru dan mudah mampu merangsang siswa dalam menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal. Seperti halnya pemanfaatan media pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi KBM. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan penerapan aplikasi KBM sebagai media pembelajaran menulis cerpen siswa kelas IX MTs Al-Amiriyah Darussalam Blokagung Banyuwangi. 2) kekurangan dan kelebihan penerapan aplikasi KBM sebagai media pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas IX MTs Al-Amiriyah Darussalam Blokagung Banyuwangi. Metode penelitian ini menggunakan jenis Kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan, analisis data yang digunakan adalah *Interaktif Model* Milles dan Huberman meliputi: pengumpulan data reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang digunakan ialah triangulasi metode, teknik dan teori. Hasil penelitian ini adalah dalam penerapannya mempunyai beberapa langkah, di antaranya membuat akun gmail, masuk dalam fitur menulis, desain cerita baru, mulai menulis cerita, publikasi. Adapun, kendala dan solusi dalam proses penerapan aplikasi KBM berbasis web, di antaranya sarana dan prasarana, terbatasnya akses internet dan durasi waktu.

Abstract

Keywords:
KBM Application
Implementation
Short Story

The use of learning media makes it easier for teachers to convey the learning process. New and easy media can stimulate students to produce maximum learning results. This research aims to: 1) Describe the short story writing abilities of class IX students at MTs Al-Amiriyah Darussalam Blokagung Banyuwangi. 2) Describe the process of writing short stories using the KBM application for class IX students at MTs Al-Amiriyah Darussalam Blokagung Banyuwangi. The research method used is qualitative with a case study approach. Data collection techniques used were observation, interviews and documentation. Meanwhile, the data analysis used is the Interactive Model of Milles and Huberman, including: data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The validity of the data used is a triangulation of methods, techniques and theories. The results of this research are that the abilities of class IX students at MTs Al-Amiriyah Darussalam Blokagung Banyuwangi are very good. This can be seen from the results of the short stories written. Starting from determining intrinsic and extrinsic elements, generating problems

and solving short story problems. The use of learning media makes it easier for teachers to deliver the learning process. New and easy media can stimulate students in producing maximum learning results. as well as the use of learning media to write short stories using the KBM application. This study aims to: 1) Describe the application of KBM application as a learning medium for writing short stories for grade IX MTs Al-Amiriyah Darussalam Blokagung Banyuwangi students. 2) Disadvantages and advantages of asctetics.

Terkirim: 7 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongét IV
Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki pengaruh terhadap keberhasilan pendidikan peserta didik dalam mempelajari bidang-bidang ilmu lainnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan kreatifitas, kemampuan literasi, peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran yang diikuti, dan mampu meningkatkan hasil belajar dalam bidang apapun (Susanto et al., 2022). Seperti yang kita ketahui, dalam pembelajaran bahasa indonesia mempunyai empat kompetensi dasar. Diantaranya: membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Berdasarkan keempat kompetensi tersebut menjadi bekal dasar bagi peserta didik dalam mengembangkan kompetensi yang dimiliki. Salah satu yang menjadi aspek terpenting ialah menulis. Aspek kemahiran menulis menjadi suatu tolok ukur dalam pembuatan produk dalam pembelajaran bahasa indonesia. Seperti yang diungkapkan oleh (Zulfitriyani et al., 2023) bahwa pembelajaran dikelas guru harus dapat meningkatkan kreatifitas dan daya inovatif peserta didik, dengan mendorong peserta didik agar menghasilkan sesuatu yang terbaik melalui produk yang mampu dihasilkan oleh peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya tentu harus diimbangi dengan teknologi di Era revolusi saat ini. Teknologi menjadi faktor pengaruh besar dalam perkembangan pendidikan yang ada di indonesia. Hal tersebut sesuai dengan (Nurjanah & Mukarromah, 2021) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi sebagai media pembelajaran siswa untuk daya penunjang kualitas pendidikan di negara indonesia. Dengan begitu, media pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata berbasis digital. Ungkapan tersebut didukung oleh fenomena perkembangan teknologi tidak dapat dihindari dalam aktivitas manusia. Secara konteks yang nyata manusia membutuhkan teknologi dalam memudahkan setiap aktivitas yang dijalani. Tanpa terkecuali dalam konteks pendidikan. Dalam konteks pendidikan harus dibarengi dengan berkembangnya teknologi. Sehingga, pendidikan mampu berjalan beriringan dengan teknologi sehingga, mampu berinovasi dalam pendidikan dan melek akan perkembangan teknologi(Koswara, 2018).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IX MTs Al-Amiriyah Blokagung Banyuwangi menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen masih menggunakan cara yang sederhana. Yakni menulis secara manual di kertas yang kemudian dikumpulkan kepada guru mata pelajaran bahasa indonesia. Dengan cara tersebut, guru bertugas memfasilitasi dengan menulisnya kembali jika ingin dipublikasikan melalui media cetak sebagai hasil akhir proyek pembelajaran. Hal tersebut tentunya membutuhkan waktu yang lama dan pengerjaan yang kurang efektif.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh 2 guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan Kepala Sekolah MTs Al-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi, diperoleh data bahwa proyek menulis cerpen ini sudah berjalan dari tahun 2018 dan sudah menerbitkan 5 kali buku antologi cerpen. Upaya ini merupakan agenda tahunan sebagai proyek hasil akhir pembelajaran yang bertujuan untuk motivasi dalam meningkatkan literasi siswa MTs Al-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi. Hasil dari cerpen yang ditulis oleh siswa-siswi selanjutnya tahap seleksi untuk cerpen-cerpen yang dianggap layak untuk dipublikasikan. Melalui proses tersebut guru belum inovasi dalam pembelajaran menulis cerpen dengan teknologi. Keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi tersebut dikarenakan sekolah MTs Al-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi merupakan sekolah dibawah naungan pondok pesantren dengan pembatasan penggunaan laptop ataupun gawai. Kemudian, keterbatasan tersebut guru diharapkan mampu mencari inovasi-inovasi terbaru tanpa melewati koridor peraturan sekolah dan juga pondok pesantren. Oleh karena itu, menurut guru yang berkualitas adalah (Hasan & Lubis, 2023) guru yang memiliki potensi dalam membuat inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan data dilapangan dapat disimpulkan bahwa belum adanya media pembelajaran dalam memudahkan dalam pelaksanaan proyek menulis cerpen siswa MTs Al-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi. Padahal pembelajaran saat ini perlu diberikan inovasi penggabungan antara pendidikan yang diimbangi teknologi dalam memudahkan pembelajaran dan mendapatkan informasi. Hal tersebut sesuai dengan (Ambarwati et al., 2022) bahwa teknologi digital semakin berkembang pesat karena adanya jaringan yang memudahkan dalam mendapatkan informasi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya teknologi inovasi sebagai media baru untuk memudahkan proses penulisan cerpen. Salah satunya menggunakan aplikasi KBM. Namun, dalam penelitian ini lebih dikhususkan dalam penerapan aplikasi KBM sebagai media pembelajaran menulis cerpen. Aplikasi KBM merupakan aplikasi yang muncul saat masa-masa covid berlangsung dari 2019 hingga sekarang. KBM sendiri merupakan singkatan dari Komunitas Bisa Menulis. Menurut (Sa'diyah et al., 2022) dari tahun 2021, aplikasi ini sudah diunduh 600.000 kali dari google play store memiliki total 1,8 juta. Dalam setiap bulannya, ada 324.000 pengguna aktif yang mengakses KBM App. Terdapat dua versi yang bisa diunduh dari google play store. Ada juga versi website yang langsung bisa diakses secara langsung di laptop melalui link <http://kbn.id/>. Namun, pemaparan disini menggunakan website yang dilaksanakan di lab komputer untuk mendeskripsikan bagaimana proses menulis cerpen menggunakan KBM App sekaligus mengungkap kemampuan menulis siswa MTs Al-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi.

Beberapa ahli menegaskan bahwa jika seseorang memilih program ini dengan baik, mereka dapat mendesain sampul dan dibayar untuk cerita yang mereka tulis. Tidak hanya itu, aplikasi ini menawarkan berbagai fitur. Selain menulis, kita dapat membaca dan berpartisipasi dalam lokakarya penulisan yang diberikan oleh Asma Nadia dan anggota lainnya dalam situasi tertentu. Alat baca dan tulis online Aplikasi KBM pada awalnya dikembangkan oleh Komunitas Bisa Menulis dan Dilun (Prasastie, 2015). Aplikasi ini dirasa mudah didapatkan dan lebih terkini dengan mengikuti era modern. Aplikasi KBM disarankan sebagai sarana pembelajaran pengganti untuk

membuat teks dengan cerita pendek. Banyak referensi cerita pendek diharapkan tersedia melalui program ini sebagai bahan pembelajaran bagi siswa. Siswa dapat membuat teks cerita pendek mereka sendiri menggunakan program Aplikasi KBM ini, selain menggunakannya untuk meneliti referensi cerita pendek. Untuk menemukan kiasan untuk cerita pendek, gunakan Aplikasi KBM saat mempelajari teks cerita pendek. Ini dapat dicapai dengan mengetik "Cerita Pendek" ke dalam menu pencarian untuk mendapatkan berbagai tema cerita pendek untuk materi pendidikan. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan Aplikasi KBM untuk mempelajari teks cerita pendek dan menggunakannya sebagai alat pembelajaran untuk menulis cerita pendek mereka sendiri.

Penelitian ini sudah dilakukan oleh Gigit Mujianto dan Fida Pangesti dengan judul penelitian Penerapan Model Sinektik Berbantuan LKPD Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas IX Mts. Muhammadiyah 1 Malang. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa dokumen dan catatan lapangan yang diperoleh melalui teknik dokumentasi, observasi, dan wawancara. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis melalui kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan lima tahap penerapan model Sinektik: deskripsi masalah, analogi langsung, analogi pribadi, konflik padat, dan komposisi cerita pendek. Paradigma sinektik telah diterapkan secara efektif, menghasilkan efek yang menguntungkan pada proses pembelajaran dan prestasi akademik siswa yang mencapai rata-rata kelas 86. Meskipun demikian, ada tiga tantangan yang harus diatasi oleh pendidik: waktu yang tidak memadai yang dialokasikan untuk pengajaran, pemahaman yang tidak memadai oleh siswa tentang pendidikan.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Jihan Septiani dan Fitriani Lubis (2023) dengan judul *Aplikasi Spotify: Solusi Baru dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Di SMA*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan posttest-only control design. Hasil penelitian menunjukkan: Aplikasi Spotify dapat digunakan sebagai alat pembelajaran alternatif, terutama untuk sastra, karena melakukan dua hal berikut: (1) membuat siswa lebih antusias memperdebatkan dasar-dasar teks dari podcast yang menceritakan cerita pendek; dan (2) berfungsi sebagai sumber daya bagi mereka mengenai tema dan tema utama yang ditemukan dalam teks cerita pendek Spotify. (3) Karena proses kerja media Spotify melibatkan belajar melalui mendengarkan, ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka.

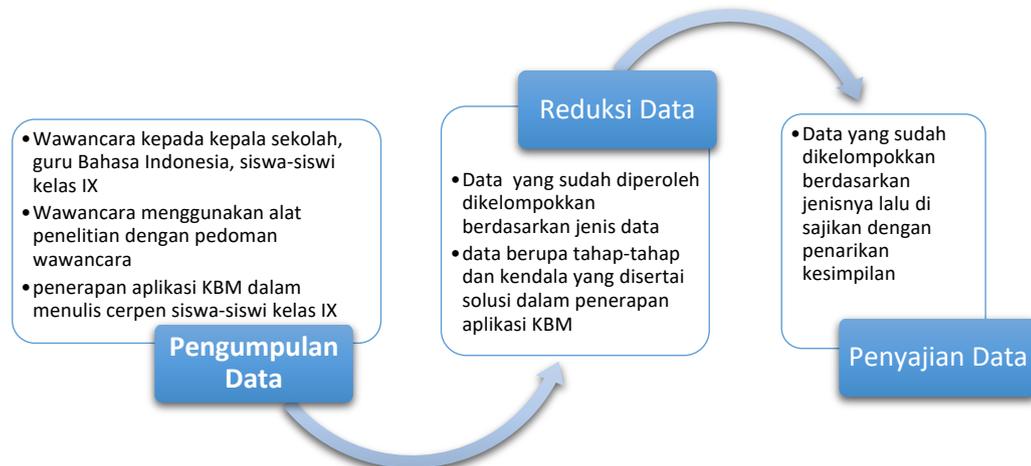
Penelitian terakhir dilakukan oleh Ilmatus Sa'diyah, Widiwurjani dan Abdul Hamid (2022) dengan judul Klinik Menulis Artikel Ilmiah populer dengan Splikasi KBM APP Bagi Guru di SMP Zainuddin Waru Sidoarjo. Hasil dari pengabdian masyarakat klinik menulis artikel menggunakan aplikasi KBM App menunjukkan bahwa Sekitar 66,7% tenaga pendidik yang menggunakan aplikasi ini memberikan jawaban yang akurat dan menyatakan puas dengan tugas pelatihan membuat artikel berdasarkan tanggapan terhadap survei online. Selain itu, 50% pendidik melaporkan bahwa menggunakan Aplikasi KBM untuk membuat artikel ilmiah cukup sederhana bagi mereka.

Beberapa penelitian di atas tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, adapun kesamaan dalam penelitian terdahulu sama-sama

meneliti mengenai konsep media pembelajaran untuk menunjang dalam pembelajaran menulis cerpen. Adapun, perbedaannya ialah belum ditemukan penerapan atau implementasi dalam pembelajaran menulis cerpen yang menggunakan aplikasi KBM. Sehingga terdapat keterbaruan dalam penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah bagaimana implementasi aplikasi KBM dalam pembelajaran menulis cerpen bagaimana kekurangan dan kelebihan dari penerapan aplikasi tersebut.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Kajian ini menelaah suatu fenomena atau peristiwa tertentu pada waktu dan kegiatan tertentu (program, peristiwa, proses, lembaga atau kelompok sosial) selanjutnya mengumpulkan informasi yang terperinci dan mendalam dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data selama periode waktu tertentu (Murdiyanto, 2020). Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan teori Milles dan Huberman yaitu *interaktif model* yang meliputi: Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Aplikasi KBM Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas IX Mts Al-Amiriyah Darussalam Blokagung Banyuwangi

Pembelajaran menulis cerpen merupakan salah satu media atau wadah dalam membantu siswa dalam melatih kemampuan menulis. Dalam pembelajaran ini juga diajarkan bagaimana siswa mampu berpikir kritis dengan mengungkapkan apa yang dia ketahui dengan bentuk cerita. Ungkapan tersebut sesuai dengan (Novita, 2020) yang menjelaskan bahwa cerpen merupakan karya sastra yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia yang diungkapkan melewati tulisan. Sedangkan menurut (Lotto & Suparman, 2016) yang berpendapat bahwa cerpen merupakan pengungkapan suatu kesan yang hidup dari fragmen kehidupan manusia yang berbentuk tulisan cerita pendek. dengan begitu dapat disimpulkan bahwa dalam penulisan cerpen dapat melatih siswa proses berpikir kritis guna memaparkan

ungkapan kesan dari fragmen cerita kehidupan yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Pembelajaran ini dicantumkan dalam tujuan capaian pembelajaran. Dalam kurikulum yang sudah dirancang dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh (Mujianto & Pangesti, 2019) bahwa pembelajaran menulis cerpen merupakan muatan pembelajaran yang tertuang dalam kompetensi dasar 4.6 yakni:

“Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur kebahasaannya”

Berdasarkan dasar kompetensi tersebut, siswa diharapkan mampu berpikir kritis terhadap fenomena maupun peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitar. Fenomena tersebut dapat meliputi nilai edukatif yang dituangkan dalam sebuah tulisan cerpen. Sebagai upaya dalam pembelajaran menulis cerpen diinovasikan dengan penggabungan teknologi untuk memudahkan dalam pelaksanaannya. Salah satu media untuk pembelajaran menulis cerpen ialah implementasi aplikasi KBM (Komunitas Bisa Munulis). Aplikasi KBM berbasis website mempunyai banyak fitur yang disajikan. Selain menulis, dapat juga membaca karya-karya yang dihasilkan oleh orang lain sebagai wadah pembelajaran untuk berpikir kritis bagi peserta didik (Sa'diyah et al., 2022). Selain itu, menurut (Sa et al., 2023) aplikasi KBM mudah dalam penggunaannya yakni bersifat fleksibel. Selain dapat menulis secara bebas juga dapat menambah pengetahuan dan mengoperasikan aplikasi mengenai dunia menulis. berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi KBM sangat efektif dalam penerapan sebagai metode dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis teknologi. Dengan aplikasinya yang mudah digunakan, juga menarik dengan fitur-fitur yang dimiliki. hal yang terpenting dalam penerapan aplikasi KBM ialah proses pelaksanaannya dalam pembelajaran.

Pelaksanaan dalam penerapan aplikasi ini khususnya dalam pembelajaran menulis cerpen peserta didik dibawa ke lab komputer untuk melangsungkan pembelajaran. Pembelajaran diluar kelas mampu memberikan motivasi untuk peserta didik agar tidak merasa bosan belajar didalam kelas. Peserta didik diarahkan belajar menulis cerpen menggunakan teknologi komputer sebagai inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain mempelajari bagaimana menulis cerpen di media sosial, tapi juga mengimbangi pembelajaran dalam penguasaan teknologi komputer. Terbatasnya pembelajaran dan penggunaan elektronik menjadikan siswa belum sepenuhnya menguasai teknologi komputer. Sehingga penerapan media pembelajaran berbasis web mempunyai ketertarikan tersendiri. Berikut dokumentasi pelaksanaan dalam penerapan aplikasi KBM berbasis web dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas IX MTs-Al-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi.

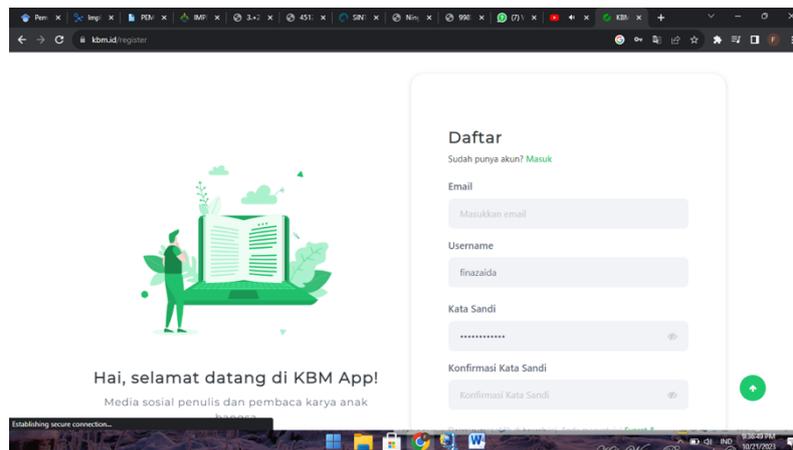


Gambar 1. Dokumentasi penerapan aplikasi KBM berbasis web dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas IX MTs-AI-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi

Proses penerapannya berlangsung dengan semangat antusias peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan peserta didik dengan seksama menyimak proses pembelajaran menulis cerpen menggunakan aplikasi KBM yang nantinya secara langsung mereka terapkan. Dalam penerapan aplikasi KBM berbasis web mempunyai beberapa langkah dalam penggunaannya. Diantaranya membuat akun gmail, masuk dalam fitur akun, desain cerita baru, memulai menulis cerita, dan publikasi. Berikut penjelasan dari tahap-tahap proses penerapan aplikasi KBM berbasis web dalam pembelajaran menulis cerpen siswa MTs Al-amiriyyah Darussalam Blokagung Karangdoro Tegalsari Banyuwangi.

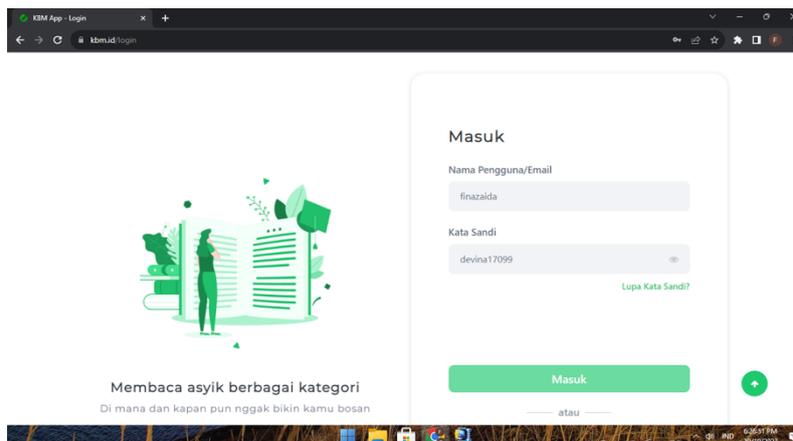
1. Membuat akun gmail

Salah satu syarat untuk mendaftar menulis di aplikasi KBM ialah mempunyai akun gmail. Sebagaimana dengan (Perdana, 2020) bahwa dalam mendaftarkan software perlu adanya gmail untuk dapat masuk dalam perangkatnya. Karena pendaftaran seluruh perangkat software harus didukung dengan akun gmail. Jika sudah mempunyai gmail, dapat mengisi nama email di dalam kolom yang disediakan. Selanjutnya memberi nama akun sesuai keinginan. Langkah terakhir mengisi password dan konfirmasi password yang diselerasikan. Jika sudah dimasukkan kondimen-kondimen seluruhnya maka, dapat memencet kolom daftar yang terletak paling bawah. Selanjutnya, jika sudah terdaftar maka terdapat konfirmasi yang masuk langsung di alamat gmail yang dimiliki. Setelah masuk dalam gmail calon penulis diarahkan melakukan verifikasi data di pesan gmail. Pesan yang masuk didalam gmail berisikan verifikasi data yang nantinya dihubungkan dengan akun yang sudah terdaftar. jika sudah verifikasi maka bisa masuk dengan gmail yang dimiliki. Berikut gambar dalam platform pertama dalam pembuatan akun gmail yang disediakan.



Gambar 2. Halaman pendaftaran akun di aplikasi KBM

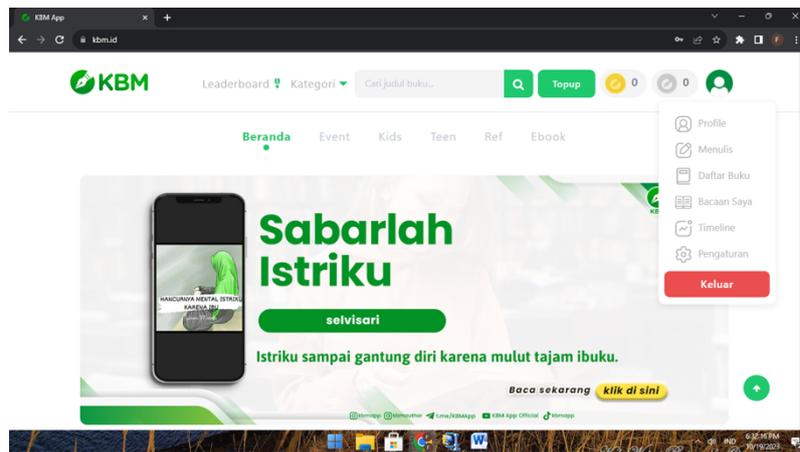
Ketika sudah mempunyai akun dalam aplikasi ini cukup masuk dengan mengisi nama gmail dan pasword yang disediakan dikolom halaman. Pasword diisi dua kali sebagai konfirmasi kata sandi. Dalam tahap ini perlu diperhatikan. Karena jika kata sandi yang ditulis berbeda maka penulis tidak bisa mengakses akun yang dimiliki. Untuk meminimalisasi kekeliruan tersebut dapat dengan menyimpan sandi dalam akun google. Berikut gambar platform ketika sudah mempunyai akun di aplikasi KBM.



Gambar 3. Halaman pertama masuk akun aplikasi KBM

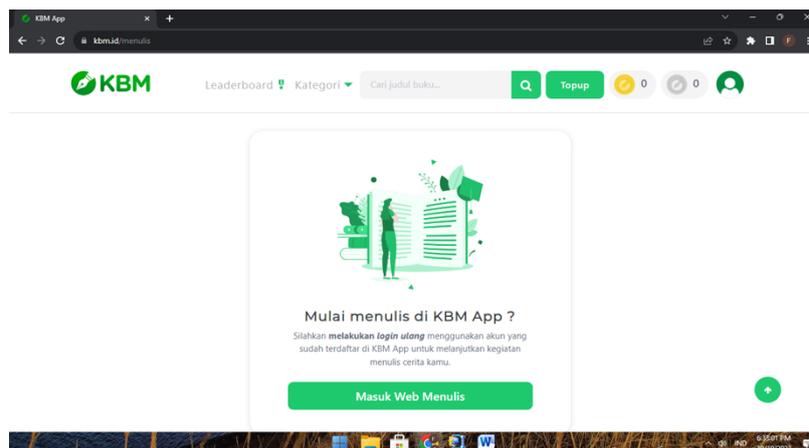
2. Masuk dalam fitur menulis

Fitur menulis dalam aplikasi KBM terletak dalam akun penulis yakni poin ke 2 setelah fitur akun. Selain fitur menulis, terdapat fitur-fitur lainnya yang ada di dalam aplikasi KBM yang disajikan. Hal tersebut dikuatkan oleh (Sa et al., 2023) bahwa kelebihan aplikasi KBM ialah banyak fitur-fitur yang menarik yang disajikan didalam aplikasinya. Fitur yang lain diantaranya profile, daftar buku, bacaan saya, timeline, pengaturan dan tombol keluar. Selain didalam fitur deretan menulis terdapat fitur beranda, event, kids, teen, ref dan ebook. Sebenarnya masih banyak selaki fitur-fitur yang disajikan, selain fitur khusus untuk menulis, juga terdapat fitur untuk membaca. Alokasi pembacanya disesuaikan dengan genre kategori pembaca. Berikut gambar aplikasi KBM berbasis web dalam fitur menulis.



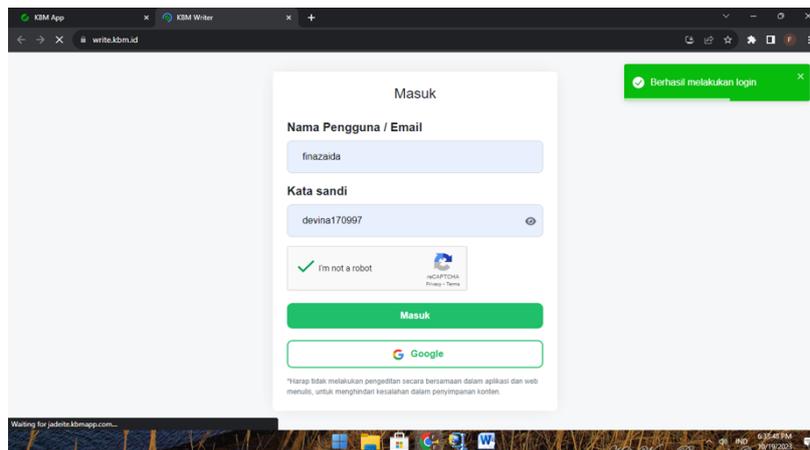
Gambar 4. Halaman fitur menulis aplikasi KBM berbasis web

Setelah menekan fitur menulis, maka diperintahkan untuk mulai menulis di aplikasi KBM. Calon penulis harus menekan tombol masuk web menulis untuk memasuki halaman untuk menulis. Bagi calon penulis hendaknya memerhatikan perintah-perintah yang tertera dalam aplikasi. Berikut gambar aplikasi KBM berbasis web sudah memasuki fitur menulis.



Gambar 5. Halaman fitur untuk memulai menulis aplikasi KBM berbasis web

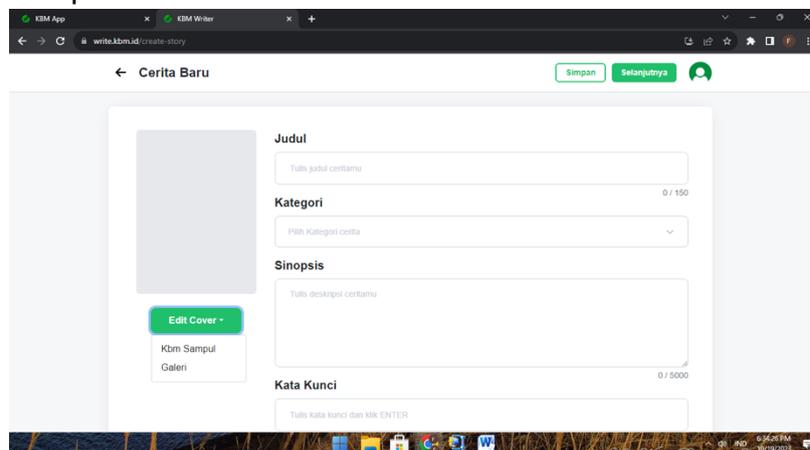
Masuk dalam fitur menulis, diarahkan untuk memasukkan gmail sesuai dengan gmail yang miliki sebelumnya. Langkah selanjutnya memasukkan nama pengguna atau email dan kata sandi. Untuk langkah terakhir menyentang pada kolom *iam not robot* dan menekan tombol masuk. Dalam langkah ini terkadang disajikan dengan pertanyaan mencocokkan gambar atau suara sebagai responsive dari akun yang dimiliki penulis. Hal tersebut sebagai proteksi kebenaran akun yang dimiliki apakah benar-benar sesuai dengan data yang disimpan. Jika jawaban tidak sesuai dengan perintah yang diinginkan maka akan mengulangi pertanyaannya. Berikut gambar aplikasi KBM berbasis web sudah memasuki fitur menulis.



Gambar 6. Halaman masuk web menulis di aplikasi KBM berbasis web

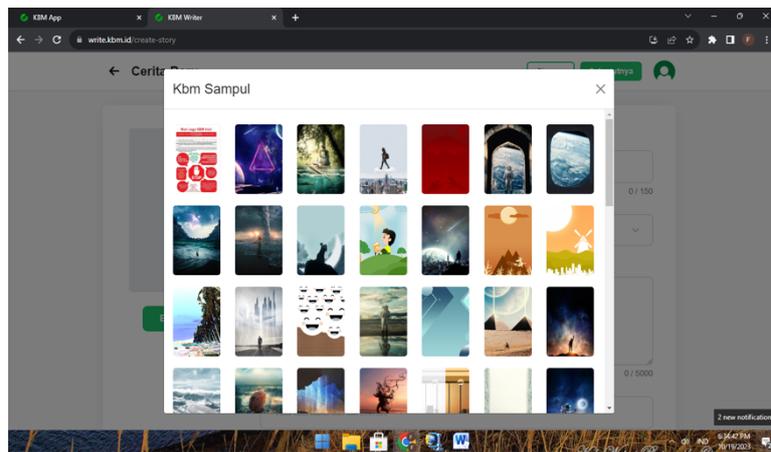
3. Desain cerita baru

Fitur menulis dalam aplikasi KBM dapat mendesain secara bebas cerita yang akan ditulis. Desain dibuat meliputi cover, judul, kategori, sinopsis dan kata kunci. Pada desain cover bisa menggunakan template yang disediakan bisa juga kita menentukan cover yang sudah kita desain sebelumnya. Selanjutnya mengisi kolom judul yang sudah ditentukan penulis dengan jumlah kata yang ditentukan. Langkah selanjutnya adalah menentukan kategori cerita yang akan ditulis. Dengan menyesuaikan kategori cerita yang akan ditulis. Setelah menentukan kategori, ialah menulis sinopsis cerita yang kita tuliskan dengan jumlah kata yang ditentukan. Langkah terakhir mengisi kata kunci untuk tujuan saat pembaca mencari mengenai topik yang ingin dibaca, maka cerita yang ditulis juga muncul dalam daftar pencarian. Berikut gambar aplikasi KBM berbasis web sudah memasuki fitur menulis.



Gambar 7. Halaman desain menulis cerita di aplikasi KBM berbasis web

Desain cover yang disajikan cukup variatif. Penulis bebas memilih template yang disediakan dalam KBM sampul. Sekitar 50 sampul yang terdapat pada edit cover. dalam menentukan cover cerita yang disusun perlu adanya daya Tarik sebagai personal branding dalam mengiklankan cerita yang disusun. Hal tersebut juga diungkapkan oleh (Galingging, 2020) bahwa cover merupakan sampul luar yang mampu memberikan kesan pertama dalam menentukan penilaian dan mempengaruhi keputusan dalam membaca atau membeli buku. Berikut gambar aplikasi KBM berbasis web sudah memasuki fitur menulis.

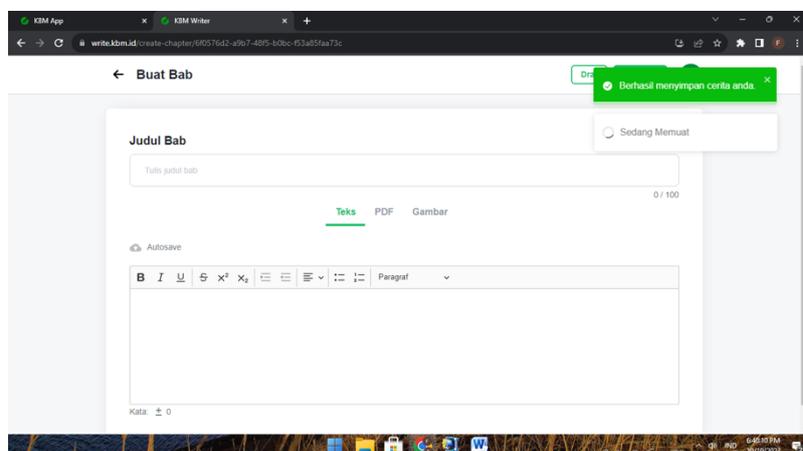


Gambar 8. Halaman desain pilihan sampul untuk cover cerita

4. Mulai menulis cerita

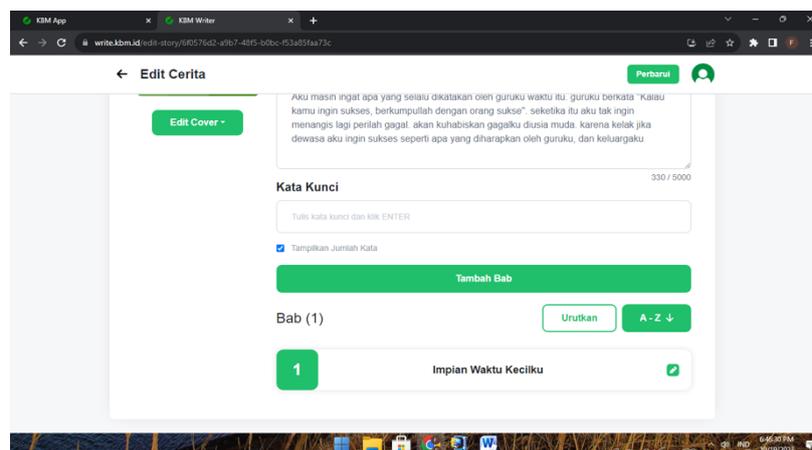
Langkah selanjutnya adalah memulai untuk menulis cerita yang akan disajikan. Dalam tahap ini penulis berpikir kritis menyampaikan ide pemikiran melalui cerita pendek yang dituliskan. Pada awal judul bab ditentukan untuk pemisah antara satu cerita dengan cerita selanjutnya. Jumlah bab ini penulis bebas menentukan berapa bab yang akan ditulis. Dan yang terakhir memulai menulis cerita yang diinginkan. Dalam proses ini penulis bebas menulis dengan gaya penulisan dan seluruh fitur tersedia seperti yang terdapat *Microsoft Word*. Seperti yang diungkapkan oleh (Susanto et al., 2022) bahwa menulis cerita sama saja bentuk pengungkapan fragmen kehidupan sebagai hasil dari berpikir kritis dengan bentuk menuangkan cerita pendek.

Penulis berimajinasi sekaligus mendesain tulisan yang diinginkan. Perlu diketahui setiap penulis memiliki *genre* dalam menulis. Namun, penulis dalam aplikasi KBM sebagian besar bergenre cerita persoalan dalam rumah tangga. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar konsumen aplikasi KBM ialah ibu rumah tangga. Maka, sebagian besar cerita yang diditulis adalah konflik rumah tangga. Itulah salah satu kunci untuk mendapatkan uang yang lebih banyak. Karena semakin banyak yang membaca cerita yang ditulis maka, semakin banyak uang yang bisa didapatkan. Selain itu, dapat mengetahui genre dalam penulisan cerita yang banyak dibaca oleh pembaca. Berikut gambar aplikasi KBM berbasis web sudah memasuki fitur menulis.



Gambar 9. Halaman memulai menulis cerita di aplikasi KBM berbasis web

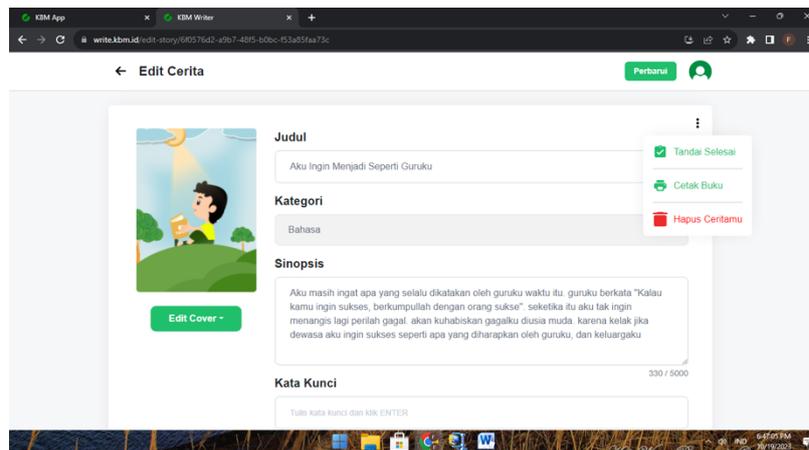
Ceritan yang sudah selesai di tulis, dapat disimpan atau dijadikan draf. Penulis bebas menentukan jumlah halamannya. Selain itu, penulis bebas menentukan ada berapa judul bab yang akan diterbitkan. Jika merasa kurang dalam penulisan, penulis dapat memperbaiki tulisan sebelumnya. Penulis cukup emnekan tombol perbarui yang terletak diatas. Atau menekan gambar pensil yang terdapat pada setiapab judul bab. Dengan begitu. Penulis tidak perlu khawatir jika ingin memperbaiki tulisan pada bab yang sudah ditulis. Berikut gambar aplikasi KBM berbasis web sudah memasuki fitur menulis jika ingin memperbaiki cerita.



Gambar 10. Halaman untuk memperbaiki cerita di aplikasi KBM berbasis web

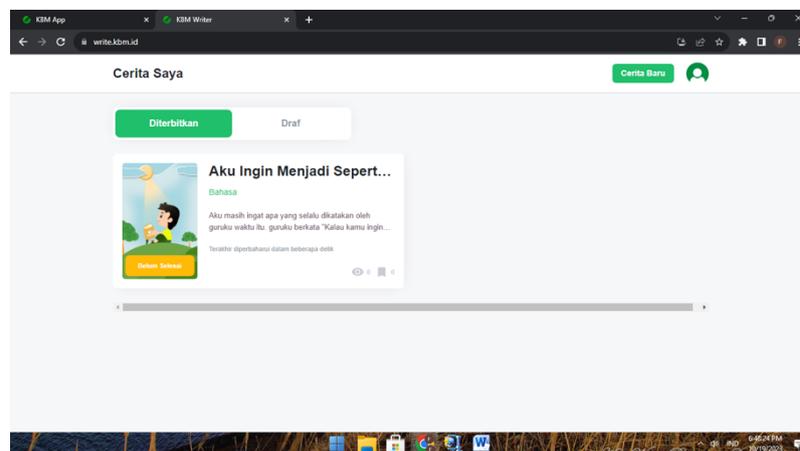
5. Publikasi

Langkah yang terakhir adalah publikasi atau menerbitkan. Pada langkah ini penulis menerbitkan di aplikasi KBM. Semakin banyak orang membaca cerita penulis, maka semakin banyak uang yang dihasilkan. Jadi penulis dapat menghasilkan uang tidak hanya dari cerita yang ditulis, tetapi juga dapat dari tulisan yang dibaca oleh penulis lainnya. Tujuan untuk dibaca ini, untuk mengkritisi alur penulis untuk memperbaiki tulisan yang dibuat. Cara penulis meningkatkan pembaca untuk mau membaca atau mengkritisi, yakni dengan mengiklankan cerita yang ditulis. ungkapan tersebut sependapat dengan (Sa'diyah et al., 2022) bahwa kelebihan aplikasi KBM mampu menjadikan bentuk penulisan sebagai sumber penghasilan dana. Jika ingin menyelesaikan cerita maka penulis menekan tandai selesai. Namun, jika penulis merasa sudah ingin menyelesaikan buku yang dibuat, maka penulis menekan cetak buku yang terletak pada poin kedua. Begitu juga jika ingin menghapus cerita yang ditulis maka penulis menekan tombol hapus cerita. Berikut gambar aplikasi KBM berbasis web sudah memasuki fitur menulis.



Gambar 11. Halaman untuk mencetak cerita di aplikasi KBM berbasis web

Setelah penulis menerbitkan cerita yang ditulis, maka secara otomatis menyimpan di aplikasi. Jika ingin menambah bab baru makan bisa menambah cerita baru. Berikut gambar aplikasi KBM berbasis web sudah memasuki fitur menulis.



Gambar 12. Tampilan cerita yang sudah diterbitkan di aplikasi KBM berbasis web

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan aplikasi KBM dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas IX MTs Al- Amiriyyah mempunyai beberapa langkah dalam penggunaannya. Diantaranya Membuat akun gmail yang diverifikasi, Masuk dalam fitur menulis, Desain cerita baru, Mulai menulis cerita, Publikasi.

Kendala dan Solusi Penerapan Aplikasi KBM Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas IX MTs Al-Amiriyyah Darussalam Blokagung Banyuwangi

Penerapan aplikasi KBM berbasis web merupakan pengalaman kali pertama yang didapatkan oleh siswa IX MTs Al-Amiriyyah Banyuwangi. Berdasarkan konteks lapangan pembelajaran menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dilihat dari proses yang lancar dan hasil yang diperoleh. Selain itu, siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan aplikasi KBM merasa mudah dan menyenangkan. Selain mendapatkan pengalaman yang nyata dengan hasil tulisan penulis dapat menghasilkan uang. Penerapan aplikasi KBM berbasis web tidak serta merta berjalan dengan lancar.

Tentunya ditemukan hambatan atau kendala dalam pelaksanaannya. Dengan demikian berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dapat diketahuilis terdapat beberapa kendala dan solusi dalam proses penerapan aplikasi KBM berbasis web, antara lain:

1. Sarana dan Prasarana

Kendala yang pertama adalah sarana prasarana. Sarana prasarana merupakan segala sesuatu atau seperangkat alat yang berperan sebagai penunjang utama terselenggaranya suatu proses. Sarana prasarana dalam lingkup ilmu teknologi menjadi faktor penting dalam menunjang pembelajaran berbasis web. hal tersebut didukung oleh (Yunus & Fransisca, 2020) yang mengungkapkan bahwa sarana dan prasarana terkait teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala didalamnya. Seperti halnya dalam sarana prasarana. Berdasarkan keadaan lapangan dalam lab komputer sudah tersedia 30 unit komputer beserta ruang yang nyaman untuk proses penerapan aplikasi KBM dalam menulis cerita pendek. Banyaknya peserta didik yang terlibat didalamnya, menjadikan peserta didik berbagi tempat dengan siswa lainnya. Selain itu, terdapat komputer-komputer yang tidak bisa dioperasikan. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya siswa yang menggunakan fasilitas didalam lab. Dan kurangnya pengawasan dalam penanggung jawab atas lab tersebut. Namun, untuk menyikapi kendala tersebut, dapat dengan memberikan fasilitas sarana-prasarana dengan opsi lain. Seperti bantuan menayangkan proses menulis cerpen di aplikasi KBM berbasis web dengan proyektor didalam lab. Sehingga peserta didik dapat menyimak proses penerapannya. Yang nanti bisa diterapkan lanjutan dirumah dengan bimbingan oleh guru. Berikut dokumentasi solusi untuk keberlangsungan penerapan apliaksi KBM untuk menulis cerita pendek.



Gambar 13. Solusi kendala dalam penerapan apliaksi KBM untuk menulis cerita pendek

2. Terbatasnya Akses Internet

Kendala selanjutnya adalah terbatasnya koneksi internet. Jaringan internet menjadi faktor penting dalam menunjang penerapan aplikasi ini. Berdasarkan lapangan, tidak sepenuhnya dapat berjalan dengan lancar. Seperti halnya terbatasnya jaringan internet. Hal ini disebabkan bukan karena sekolah berada dilingkungan tertinggal, tetapi sekolah ini merupakan salah satu lembaga dibawah

naungan pondok pesantren. sehingga penggunaan lab digunakan untuk bersama-sama. Dengan akses internet yang dibatasi, menjadikan kurang maksimal dalam penerapannya. Secara sarana dan prasarana sudah lengkap untuk menunjang pembelajaran peserta didik. Namun, durasi waktu dan banyaknya pengguna, menjadikan layanan internet dibatasi dengan mempertimbangkan kegiatan-kegiatan didalam pondok pesantren.

Fasilitas dalam satu lab terdiri dari 30 unit komputer. Namun, hanya beberapa yang bisa diakses internet. Beberapa lainnya dapat mengakses internet namun, kecepatannya sangat lambat. Dengan beberapa masalah tersebut menjadi hambatan dalam penerapan aplikasi KBM dalam menulis cerpen. Seperti yang dikatakan oleh (Citraningsih & Wiranata, 2022) jaringan internet yang kurang lancar menjadi salah satu kendala pembelajaran e- Learning. Kendala dalam jaringan mengakibatkan pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi terlambat dan terhambat. Ungkapan tersebut juga disampaikan oleh (Cahyawati & Gunarto, 2021) bahwa kendala dalam pembelajaran menyebabkan pembelajaran sering kali terhambat. Terlebih dalam koneksi internet jika tidak stabil. Dengan keterbatasan tersebut, dapat mengambil kebijakan dengan pendampingan diluar kegiatan sekolah. Siswa yang berstatus anak asuh atau berdomisili disekitar sekolah, dibimbing dengan menggunakan gawai atau laptop yang dimiliki oleh siswa dirumah. Dengan menggunakan akun gmail yang sudah disediakan oleh sekolah. Sehingga, dapat menindak lanjuti pembelajaran ini dengan pendampingan guru.

3. Durasi Waktu

Kebijakan kurikulum merdeka dalam satu semester alokasi waktu pembelajaran bahasa indonesia ialah 36 jam pelajaran. kebijakan tersebut disampaikan oleh (Sholeh & Jember, 2023) bahwa alokasi waktu pembelajaran Bahasa Indonesia sama dengan pembelajaran Dengan begitu, dalam satu minggu minggu terdapat 5 sampai 6 jam. Dengan alokasi waktu tersebut menjadi kurang maksimal dalam penerapannya. Dalam 2 jam pertemuan lebih banyak dihabiskan dengan persiapan dalam penerapannya. Meliputi sarana-prasarana dan pembelajarannya. Sehingga penerapannya masih terbilang mendapatkan waktu yang sedikit. Sehingga dalam solusinya perlu adanya tambahan waktu khusus diluar pembelajaran dirumah. Sehingga dapat memaksimalkan penulisan cerita pendek.

Berdasarkan pemaparan data di atas bahwa terdapat beberapa kendala yang disertai solusi dalam proses penerapan aplikasi KBM berbasis web, antara lain sarana dan prasarana, terbatasnya akses internet dan durasi waktu. Solusi yang dapat dilakukan ialah memanfaatkan layar tambahan untuk menampilkan dalam menjelaskan langkah-langkah dalam penerapan aplikasi KBM berbasis web dan juga menambah bimbingan lanjutan bagi peserta didik yang domisili sekitar sekolah menggunakan gawai atau komputer.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai implementasi aplikasi KBM sebagai pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas IX MTs Al-Amiriyah Blokagung Banyuwangi mendapatkan hasil bahwa dalam penerapan aplikasi KBM dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas IX MTs Al- Amiriyah mempunyai

beberapa langkah dalam penggunaannya. Diantaranya Membuat akun gmail yang diverifikasi, Masuk dalam fitur menulis, Desain cerita baru, Mulai menulis cerita dan Publikasi cerita. dalam penerapannya terdapat kendala yang disertai solusi. dalam proses penerapan aplikasi KBM berbasis web. Diantaranya: Sarana dan prasarana, Terbatasnya akses internet dan Durasi waktu.

UCAPAN TERIMA KASIH (OPSIONAL)

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada dosen-dosen Universitas Islam Malang (UNISMA) khususnya dosen Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sudah membimbing dalam penyusunan artikel penelitian yang dilaksanakan oleh penulis.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Cahyawati, D., & Gunarto, M. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 150–161.
- Citraningih, D., & Wiranata, R. R. S. (2022). Analisis SWOT Pembelajaran Daring Era Pandemi Covid-19 pada Sekolah Dasar. *Humanika*, 22(1), 21–40.
- Galingging, R. (2020). Analisis Desain Cover Buku Anak Ayo Sekolah “ Lukisan Aini”. *Jurnal Magenta*, 4(01), 553–563.
- Hasan, J. S., & Lubis, F. (2023). Aplikasi Spotify: Solusi Baru dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 194–211.
- Koswara, I. (2018). Revitalisasi Pembangunan Pendidikan Melalui Pendekatan Komunikasi Pendidikan. *Jurnal Agregasi: Aksi Reformasi Government dalam Demokrasi*, 6(1).
- Lotto, L. J., & Suparman. (2016). Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerpen Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas Viii Smp Negeri 10 Kota Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra PBSI FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo*, 2(1), 12–26.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. In Yogyakarta Press.
- Mujianto, G., & Pangesti, F. (2019). Penerapan Model Sinektik Berbantuan Lkpd dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Keterampilan Menulis Cerpen. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 182–194.
- Novita, I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik Storyboard pada Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1),
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Perdana, F. J. (2020). Pelatihan Membuat Daftar Pustaka Otomatis Dengan Aplikasi Mendeley Desktop Bagi Mahasiswa dalam Persiapan Penyusunan Tugas Akhir. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 75.
- Prasastie, A. S. G. (2015). Pola Perilaku Penemuan Informasi Di Kalangan Komunitas

- “Bisa Menulis” (Kbm). *Repository.Unair*, 1–12.
- Sa’diyah, I., Widiwurjani, W., & Hamid, A. (2022). Klinik Menulis Artikel Ilmiah Populer dengan Aplikasi KBM APP Bagi Guru di SMP Zainuddin Waru Sidoarjo. *Sewagati*, 6(6), 795–802.
- Sa, I., Hamid, A., Wurjani, W., Darwanto, A. P., & Nur, A. D. (2023). *Using the KBM App to Improve Teacher Writing Skills*. 2023, 313–319.
- Sholeh, M. A., & Jember, N. (2023). *L i t e r a s i Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah*. 1(2), 369–384.
- Susanto, M. A., Sandi, E. A., & Shofiani, A. K. A. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dan Kreativitas Menulis Cerpen Peserta Didik Program Sekolah Penggerak Angkatan Pertama Jenjang SMP Kota Probolinggo. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, November, 181–190.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127.
- Zulfitriyani, Yulia Sri Hartati, & Samsiarni. (2023). Pembuatan Portofolio Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Aspek Menulis di SMA Pertiwi 1 Padang. *Integratif: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 15–27.