

Received : 13-03-2021  
Revised : 01-04-2021  
Published : 15-04-2021

## EFEKTIFITAS APLIKASI ACT SEBAGAI *LEARNING SOCIETY* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERPEN GENRE SOSIO-RELIGI

Sisi Rosida

Fakultas Saintek, Universitas Pembangunan Panca Budi, Indonesia  
[sisi@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:sisi@dosen.pancabudi.ac.id)

### Abstrak:

Pembelajaran jarak jauh membuat rawan tindakan plagiarisme, dikarenakan rendahnya kemampuan menulis siswa. Dibutuhkan implementasi kurikulum yang mengubah paradigma terhadap peran manusia dan digital. Tujuan penelitian ini mengkaji peningkatan dan keefektifan kemampuan menulis cerpen genre sosio-religi menggunakan aplikasi ACT sebagai *learning society*. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif pada metode eksperimen. Desain penelitian dalam bentuk *One-Goup Pretest-Postes Design*. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan test. Hasil penelitian menunjukkan (1) aplikasi ACT sebagai *learning society* meningkatkan kemampuan menulis cerpen genre sosio-religi, dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar pada nilai pretest 66,8 meningkat menjadi 87 pada nilai posttest. (2) aplikasi ACT menerapkan konsep *learning society* terbilang efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen genre sosio-religi, dibuktikan dengan perbandingan nilai  $t_{hitung}$  (13,3) lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  (1,67), ( $t_{hitung}$  13,3 >  $t_{tabel}$  1,67), maka hipotesis diterima.

**Kata kunci:** aplikasi act tv; *learning society*; menulis cerpen

## PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dapat mengembangkan kepribadian melalui dua aspek, yakni: bahasa sebagai proses komunikasi dan sastra sebagai pembentuk moralitas. Pembelajaran sastra memiliki fungsi utama untuk memperluas kepekaan jiwa kemanusiaan, kepedulian sosial, dan menanamkan nilai-nilai religius. Kesusastraan mengajak siswa memahami, menikmati, menghayati, dan menulis.

Menulis diartikan sebagai proses menuangkan ide atau gagasan didalam pikiran seseorang. Menulis sejatinya menjadi aspek penting dalam pembelajaran. Namun, masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengekspresikan ide. Banyak guru mengeluh terhadap minimnya kemampuan menulis siswa pada saat PJJ, terutama pada materi cerpen. Hal ini tertuju pada hasil belajar yang dikumpulkan melalui melalui pesan elektronik (*e-mail*), menunjukkan nilai rata-rata rendah. Mirisnya, beberapa siswa mengumpulkan tugas dari hasil jiplakan internet. Hal ini menggambarkan rendahnya kemampuan menulis cerpen serta tergerusnya nilai-nilai kejujuran pada diri siswa.

Saefuddin (2014:52) mengungkapkan ada beberapa faktor yang diduga dapat berpengaruh pada hasil belajar: (a) Kurangnya motivasi belajar siswa. (b) Tidak adanya minat dan bakat. (c) Model atau metode belajar kurang baik dan efektif. (d) Media yang digunakan masih kurang baik.

Menyikapi permasalahan di atas, diperlukan pemanfaatan media teknologi yang tepat, sesuai dengan tuntutan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Implementasi pelaksanaan kurikulum saat PJJ, dituntut untuk mengubah paradigma pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran secara digital. Belajar dari rumah hakikatnya tidak lagi sebagai tuntutan kompetensi kurikulum. Diperlukan adanya media pembelajaran inovatif sebagai pelaksanaan literasi teknologi menghadapi *learning society* sebagai capaian PJJ.

(Yulianingsih, dkk, 2020) *Learning society* merupakan suatu masyarakat di mana ide dari pembelajaran menanamkan setiap jaringannya. Sebuah tempat di mana individu dan organisasi didorong untuk belajar tentang dinamika kehidupan mereka dan bagaimana hal ini mengubah; sebuah tempat yang atas dasar perubahan cara belajar baik melalui sekolah atau institusi lain yang dapat membantu perkembangan pemahaman dan pembelajaran. Sebuah tempat yang keseluruhan anggotanya didorong untuk belajar; akhirnya dan mungkin tempat yang paling penting yang dapat belajar untuk mengubah kondisi pembelajaran yang demokratis.

Pentingnya suatu kebutuhan belajar dititikberatkan atas asumsi bahwa peserta didik akan belajar secara efektif, apabila semua komponen program pembelajaran terlaksana dan dapat membantu peserta didik dalam pemenuhan kebutuhan belajarnya.

*International Society for Technology in Education (ISTE)* (dalam Latif: 2020) kompetensi dan literasi teknologi berselancar di dunia maya menjadi keterampilan dasar yang diperlukan dalam pelaksanaan PJJ. Hal ini berpengaruh terhadap efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Sementara itu, peningkatan standarisasi pengajar dan pembelajar dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi perlu diupayakan oleh semua pihak yang terlibat dalam PJJ.

Pembelajaran Jarak Jauh memiliki peran multifungsi menggunakan media komunikasi. Saat ini, komunikasi guru dan siswa era PJJ adalah *smartphone*. Melalui *smartphone* kita bisa memanfaatkan fitur aplikasi sebagai media pembelajaran. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat

mempertinggi hasil belajar yang dicapainya dan menambah efektivitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar (Umar, 2016).

Aplikasi ACT diyakini sebagai media yang tepat untuk pembelajaran cerpen. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis di *play store*. Aplikasi ACT (Aksi Cepat Tanggap) merupakan suatu lembaga kepedulian masyarakat terhadap aksi kemanusiaan, mulai dari pertolongan pada masyarakat hingga penanggulangan dana. Aplikasi ini menyediakan program inspirasi nilai kemanusiaan. Mengetuk pintu hati dengan berita kedermawanan dan kemanusiaan sebagai aksi peduli sesama, untuk skala lokal, nasional, regional, dan global. Pada dasarnya Aplikasi ACT memberikan nilai-nilai edukasi dan inspirasi berupa video-video pendek, wawancara singkat, dan realita kehidupan sosial yang menjadi program kemanusiaan. Menggerakkan potensi kemanusiaan (*humanity*), kedermawanan (*philanthropy*), dan kerelawanan (*volunteerism*).

(Sektiono & Nugraheni, 2016) salah satu LSM di Indonesia yang bergerak pada dunia sosial dan kemanusiaan adalah “Aksi Cepat Tanggap” yang selanjutnya disebut ACT. Organisasi ini secara resmi berdiri pada tanggal 21 April 2005 dengan badan hukum sebagai yayasan. ACT berawal dari kegiatan tanggap darurat, kemudian mengembangkan kegiatannya ke program pemulihan pasca bencana, pemberdayaan, dan pengembangan masyarakat, serta program berbasis spiritual seperti qurban, zakat, dan wakaf. ACT bahkan menjadi organisasi yang menginspirasi pemerintah untuk membentuk BNPB atau Badan Nasional Penanggulangan Bencana.

Televisi kemanusiaan mengembangkan aktifitasnya, mulai dari kegiatan tanggap darurat bencana alam, peduli sesama, *life humanity*, dan kajian religi. Adapun program-program pilihan dari ACT, yaitu: (1) Humanity Talk, (2) Inspirasi langit, (3) Lensa Kemanusiaan, (4) Kacamata Dermawan, (5) Indonesia Dermawan, (6) Cerita Relawan, (7) ACT Talks, dan (8) *Waqf Bussines Forum*.

Berkaitan dengan PJJ, aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai wadah *learning society*. Televisi kemanusiaan sebagai sumber daya pelaksanaan/implementasi siswa untuk menyelami aksi di lembaga kemanusiaan secara daring. *Humanity channel* memberi nilai-nilai edukasi dan inspirasi, menunjukkan bahwa adanya keterkaitan dan kebermanfaatannya dari aplikasi untuk digunakan pada materi menulis cerpen genre sosio-religi.

Cerpen sebagai pembelajaran kesusastraan memiliki peran sentral, khususnya dalam mengajarkan pendidikan karakter kepada peserta didik. Cerita pendek merupakan imitasi kehidupan nyata yang sarat akan pembelajaran hidup dapat diajarkan kepada peserta didik membentuk moralitas, mencerminkan kehidupan bermasyarakat yang dapat dijadikan pedoman hidup pembaca.

Cerita pendek digunakan oleh pengarang untuk saling berbagi pesan moral dalam kehidupan. Para pengarang cerpen sengaja menyisipkan pesan moral secara implisit untuk mengajarkan pendidikan moral dengan cara yang menyenangkan tanpa menggurui pembacanya. (Sukarti, 2013).

Di dalam cerpen, terdapat unsur yang menyusun sebuah karya sastra dari luarnya menyangkut aspek sosiologi, psikologi, dan religi. Salah satu unsur ekstrinsik tersebut diungkapkan Wellek dan Warren dalam Nurgiyantoro meliputi keadaan subjektivitas individu yang memiliki sikap sosial, keyakinan, dan pandangan hidup yang pada karya sastra (Nurullah dan Rusdiawan, 2018)

Sastra dan *learning society* sebagai pembelajaran yang berpusat pada manusia sebagai penunggang teknologi digital menggunakan aplikasi ACT sebagai media televisi

pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen genre sosio-religi, guna membentuk keperibadian humanis dan religius.

## METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs*, dalam bentuk *One-Goup Pretest-Postes Design*. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas XI SMA YPI Amir Hamzah berjumlah 288 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan *total sampling* (sampling jenuh) berjumlah 36 siswa (laki-laki 18 orang dan perempuan 18 siswa). Instrumen penelitian berupa dokumentasi dan test menulis cerpen genre sosio-religi dengan indikator, yakni: (1) kesesuaian judul dan tema, (2) struktur dan diksi, (3) isi dan nilai sosio-religi, (4) keaslian. Teknik analisis data dilakukan dengan mencari nilai persentase nilai rata-rata pretest dan posttest. Kemudian, menguji hipotesis.

## HASIL

Temuan penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa kelas X di SMA YPI Amir Hamzah T.A 2020-2021 yang diukur pada pretest-posttest, dilanjutkan perhitungan efektifitas. Adapun data hasil belajar siswa, dijabarkan pada tabel berikut:

### Data Penelitian

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa melalui *Pretest* dan *Posttest*

| No. | <i>Pretes X<sub>1</sub></i> | <i>Posttest X<sub>2</sub></i> |
|-----|-----------------------------|-------------------------------|
| 1.  | 60                          | 85                            |
| 2.  | 62                          | 79                            |
| 3.  | 58                          | 89                            |
| 4.  | 60                          | 80                            |
| 5.  | 66                          | 82                            |
| 6.  | 65                          | 96                            |
| 7.  | 73                          | 94                            |
| 8.  | 67                          | 95                            |
| 9.  | 69                          | 92                            |
| 10. | 72                          | 80                            |
| 11. | 78                          | 90                            |
| 12. | 65                          | 97                            |
| 13. | 73                          | 81                            |
| 14. | 74                          | 84                            |
| 15. | 60                          | 84                            |
| 16. | 63                          | 92                            |
| 17. | 55                          | 93                            |
| 18. | 82                          | 90                            |
| 19. | 62                          | 83                            |
| 20. | 61                          | 88                            |
| 21. | 55                          | 86                            |
| 22. | 57                          | 96                            |
| 23. | 68                          | 83                            |
| 24. | 58                          | 74                            |
| 25. | 69                          | 100                           |
| 26. | 75                          | 100                           |
| 27. | 80                          | 87                            |
| 28. | 65                          | 73                            |

|     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 29. | 68          | 76          |
| 30. | 76          | 77          |
| 31. | 70          | 76          |
| 32. | 64          | 93          |
| 33. | 71          | 92          |
| 34. | 73          | 95          |
| 35. | 63          | 86          |
| 36. | 69          | 87          |
|     | <b>2406</b> | <b>3135</b> |

Berdasarkan data hasil belajar di atas, dapat di klarifikasikan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Frekuensi Hasil Belajar Pretest

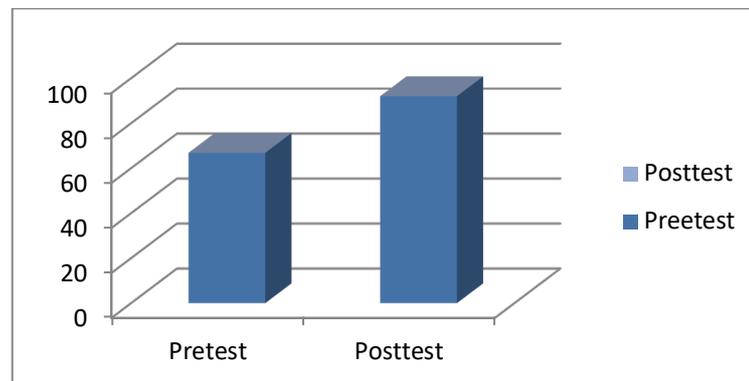
| Interval | Frekuensi | Persentase  |
|----------|-----------|-------------|
| 55-58    | 5         | 13,9%       |
| 59-62    | 6         | 16,7%       |
| 63-66    | 7         | 19,4%       |
| 67-70    | 7         | 19,4%       |
| 71-74    | 6         | 16,7%       |
| 75-78    | 3         | 8,3%        |
| 79-82    | 2         | 5,6%        |
|          | <b>36</b> | <b>100%</b> |

Tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh hasil belajar dengan nilai maksimal. Banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 31 orang, sedangkan yang tuntas hanya 5 orang. Dengan demikian, dilakukan adanya pembelajaran lanjutan dengan bantuan media pembelajaran. Adapun data nilai hasil belajar siswa berbantuan media (posttest), yaitu:

**Tabel 3.** Frekuensi Hasil Belajar Posttest

| Interval | Frekuensi | Persentase  |
|----------|-----------|-------------|
| 73-76    | 4         | 11,1%       |
| 77-80    | 4         | 11,1%       |
| 81-84    | 6         | 16,7%       |
| 85-88    | 6         | 16,7%       |
| 89-92    | 6         | 16,7%       |
| 93-96    | 7         | 19,4%       |
| 97-100   | 3         | 8,3%        |
|          | <b>36</b> | <b>100%</b> |

Tabel di atas menunjukkan bahwa 32 siswa memperoleh nilai ketuntasan dengan kategori sangat baik dan baik. Sedangkan siswa yang belum mencukupi KKM hanya berjumlah 4 siswa. Dengan demikian akan dibandingkan secara spesifik melalui grafik berikut ini:



**Gambar 1.** Perbandingan Hasil Belajar

Hasil perbandingan di atas akan dihitung keabsahannya melalui data dan perhitungan standar deviasi berikut:

**Tabel 4.** Hasil Jumlah Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi

| NO. | X <sub>1</sub> | X <sub>2</sub> | X <sub>1</sub> <sup>2</sup> | X <sub>2</sub> <sup>2</sup> | DEVITON                            |                |
|-----|----------------|----------------|-----------------------------|-----------------------------|------------------------------------|----------------|
|     |                |                |                             |                             | (X <sub>2</sub> - X <sub>1</sub> ) | D <sup>2</sup> |
| 1.  | 60             | 85             | 3600                        | 7225                        | 25                                 | 625            |
| 2.  | 62             | 79             | 3844                        | 6241                        | 17                                 | 289            |
| 3.  | 58             | 89             | 3364                        | 7921                        | 31                                 | 961            |
| 4.  | 60             | 80             | 3600                        | 6400                        | 20                                 | 400            |
| 5.  | 66             | 82             | 4356                        | 6724                        | 16                                 | 256            |
| 6.  | 65             | 96             | 4225                        | 9216                        | 31                                 | 961            |
| 7.  | 73             | 94             | 5329                        | 8836                        | 21                                 | 441            |
| 8.  | 67             | 95             | 4489                        | 9025                        | 28                                 | 784            |
| 9.  | 69             | 92             | 4761                        | 8464                        | 23                                 | 529            |
| 10. | 72             | 80             | 5184                        | 6400                        | 8                                  | 64             |
| 11. | 78             | 90             | 6084                        | 8100                        | 12                                 | 144            |
| 12. | 65             | 97             | 4225                        | 9409                        | 32                                 | 1024           |
| 13. | 73             | 81             | 5329                        | 6561                        | 8                                  | 64             |
| 14. | 74             | 84             | 5476                        | 7056                        | 10                                 | 100            |
| 15. | 60             | 84             | 3600                        | 7056                        | 24                                 | 576            |
| 16. | 63             | 92             | 3969                        | 8464                        | 29                                 | 841            |
| 17. | 55             | 93             | 3025                        | 8649                        | 38                                 | 1444           |
| 18. | 82             | 90             | 6560                        | 8100                        | 8                                  | 64             |
| 19. | 62             | 83             | 3844                        | 6889                        | 21                                 | 441            |
| 20. | 61             | 88             | 3721                        | 7744                        | 27                                 | 729            |
| 21. | 55             | 86             | 3025                        | 7396                        | 31                                 | 961            |
| 22. | 57             | 96             | 3249                        | 9216                        | 39                                 | 1521           |
| 23. | 68             | 83             | 4624                        | 6889                        | 15                                 | 225            |
| 24. | 58             | 74             | 3364                        | 5476                        | 16                                 | 256            |
| 25. | 69             | 100            | 4761                        | 10000                       | 31                                 | 961            |
| 26. | 75             | 100            | 5625                        | 10000                       | 25                                 | 625            |
| 27. | 80             | 87             | 6400                        | 7569                        | 7                                  | 49             |
| 28. | 65             | 73             | 4225                        | 5329                        | 8                                  | 64             |
| 29. | 68             | 76             | 4624                        | 5776                        | 8                                  | 64             |
| 30. | 76             | 77             | 5776                        | 5929                        | 1                                  | 1              |
| 31. | 70             | 76             | 4900                        | 5776                        | 6                                  | 36             |
| 32. | 64             | 93             | 4096                        | 8649                        | 28                                 | 784            |
| 33. | 71             | 92             | 5041                        | 8464                        | 15                                 | 225            |

|      |      |      |        |        |     |       |
|------|------|------|--------|--------|-----|-------|
| 34.  | 73   | 95   | 5329   | 9025   | 22  | 44    |
| 35.  | 63   | 86   | 3969   | 7396   | 23  | 529   |
| 36.  | 69   | 87   | 4761   | 7569   | 18  | 324   |
| Jmlh | 2406 | 3135 | 162354 | 274939 | 722 | 17406 |

Dari hasil pengolahan data di atas, maka diperoleh perbedaan signifikan antara nilai rata-rata dan standar deviasi pada pretest dan posttest sebagai acuan hasil belajar.

**Tabel 5.** Nilai Rata-Rata dan Standar deviasi

| No. | STATISTIK            | N  | PRETEST | POSTTEST |
|-----|----------------------|----|---------|----------|
| 1.  | Nilai rata-rata/Mean | 36 | 66,8    | 87       |
| 2.  | Standar Deviasi      | 36 | 6,7     | 7,4      |

Tabel di atas menunjukkan perbedaan nilai pretest dan nilai posttest. Nilai pretest 66,8 dengan SD 6,7 > nilai posttest 87 dengan SD 7,4. Berdasarkan perbandingan tabel, diartikan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar yang dapat diterima dan dapat dilanjutkan pada perhitungan keberhasilannya (uji persyaratan dan pembuktian hipotesis).

### Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis

Uji persyaratan analisis dalam penelitian ini yaitu uji validitas ahli (*expert judgment*), dengan mengkonsultasikan instrument penilaian unjuk kerja (*performance assessment*). Adapun hasil yang diperoleh dari validasi ahli ini adalah kelayakan rubrik instrumen penilaian unjuk kerja berdasarkan indikator kesesuaian judul dan tema, isi dan nilai sosio-religi, struktur-diksi, dan keaslian.

Data yang telah melalui proses uji validitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diketahui bahwa perbandingan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 13,3 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yaitu 1,67. Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa  $t_{hitung} (13,3) < t_{tabel} (1,67)$ , maka hipotesis pada penelitian ini diterima.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan menulis cerpen genre sosio-religi siswa Kelas XI SMA YPI Amir Tahun Ajaran 2020/2021 yang diukur melalui tes pada pretest dan posttest, menunjukkan pengetahuan yang berbeda dari masing-masing siswa. Pada hasil belajar siswa pretest dengan nilai rata-rata 66,8, sedangkan pada posttest nilai rata-rata siswa 87. Setelah menggunakan media aplikasi ACT, hasil belajar siswa meningkat signifikan. Siswa termotivasi untuk belajar dengan bantuan *smartphone* sebagai bioskop praktis. Secara tidak langsung siswa terjun mengobservasi kegiatan kemanusiaan, sebagai wadah bermasyarakat dalam menggerakkan *humanity* (kemanusiaan), *philanthropy* (kedermawanan), dan *volunteerism* (kerelawanan), sebagai bagian dari implementasi *learning society*.

Program televisi kemanusiaan yang banyak digemari siswa pada aplikasi, antara lain: kegiatan tanggap darurat bencana alam, pemulihan pasca bencana, peduli kasih bermasyarakat, dan program spriritual. Hal ini diyakini membangun pengetahuan siswa akan nilai-nilai sosial, sehingga melatih berfikir kreatifnya berdasarkan pengalaman pada proses pembelajaran audiovisualnya sehingga, meningkatkan kemampuan menulis.

Penelitian serupa dilakukan (Hudhana & Sulaeman, 2019) pada temuannya, perolehan hasil belajar dalam pretest dan posttest di SMA N 1 Kabupaten Tangerang yaitu mendapat rata-rata nilai 60 meningkat menjadi 70 pada nilai posttest. Media video scribe efektif dalam pembelajaran karena dapat menarik minat, antusias, keaktifan siswa, meningkatkan imajinasi, dan meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran cerita pendek berbasis pendidikan karakter.

Pada penelitian ini, pembelajaran cerpen dengan konsep *learning society* memanfaatkan *Information and Communication Technology* (ICT) berperan vital menghadapi kebutuhan zaman. Berimplikasi pada aplikasi ACT sebagai bioskop praktis membuka jendela siswa dalam konteks bermasyarakat era PJJ, sehingga dapat memotivasi siswa untuk menulis yang kemudian berpengaruh pada hasil belajarnya.

*Learning society* dinilai sebagai pendidikan seumur hidup salah satunya diharapkan pendidikan kultural, yakni menghargai nilai-nilai sosial dan agama. *Learning society* menanamkan cara belajar, memotivasi kuat pada diri siswa untuk belajar terus sepanjang hidupnya, memberikan skill secara efektif agar mampu beradaptasi dengan masyarakat yang cenderung berevolusi. Menghadapi pelajar digital berpandangan luas dan sarat pengetahuan, memungkinkan baginya untuk belajar secara konstruktif. Maka, upaya mewujudkan *learning society* adalah dengan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan proses melalui aplikasi digital sebagai konsep bermasyarakat.

Merujuk konsep di atas, menurut (Ariyana, dkk, 2020) kenormalan baru tentunya mengubah paradigma kegiatan belajar mengajar di kelas, tetapi dengan konsep merdeka belajar di era pandemik ini mewajibkan pendidik untuk berinovatif. Media yang dibutuhkan peserta didik saat ini adalah media yang dapat memberikan gambaran yang jelas untuk melukiskan suatu keadaan, yang nantinya media tersebut dapat menjadi inspirasi peserta didik untuk mengembangkan ide dan gagasan. Sebuah media pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila media tersebut mampu menghantarkan materi kepada peserta didik dengan baik dan memotivasi dalam belajar.

Keberhasilan aplikasi ACT sebagai *learning society* dapat dilihat dari data telah melalui proses uji validitas yang berlanjut ke pengujian hipotesis. Ditemukan perbandingan bahwa  $t_{hitung} (13,3) < t_{tabel} (1,67)$  yang menyatakan hipotesis diterima. karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan penelitian ini signifikan. Disimpulkan bahwa aplikasi ACT sebagai *learning society* terbilang efektif meningkatkan kemampuan menulis cerpen genre sosio-religi.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji kemampuan siswa pembelajaran menulis cerpen genre sosio-religi dengan memanfaatkan aplikasi ACT sebagai *learning society*. (1) Hasil belajar pengukuran pengetahuan siswa dengan nilai rata-rata pretest 66,8, mengalami peningkatan pada posttest dengan rata-rata 87. Maka, aplikasi ACT sebagai *learning society* meningkatkan hasil belajar dan menunjukkan capaian yang lebih baik dibanding secara konvensional. meningkatkan hasil belajar. (2) Hasil pengujian data berdasarkan perhitungan menunjukkan perbandingan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 13,3 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yaitu 1,67 ( $t_{hitung} 13,3 < t_{tabel} 1,67$ ), hipotesis diterima. Maka, aplikasi ACT dan konsep *learning society* terbilang efektif meningkatkan kemampuan menulis cerpen genre sosio-religi.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>
- Dian Fitri Nurullah, Rusdiawan, N. (2018). *LINGUA*, Vol. 15, No. 2, September 2018. 15(2), 163–174. <https://doi.org/10.30957/lingua.v15i2>
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 43.
- Saefuddin, A. dan I. B. (2014). *Pembelajaran Efektif* (kedua). PT Remaja Rosdakarya.
- Sektiono, D., & Nugraheni, R. (2016). Implementasi Good Governance pada Lembaga Swadaya Masyarakat (Studi Kasus pada Aksi Cepat Tanggap Cabang Semarang). *Diponegoro Journal of Mangement*, 6(1), 1–10.
- Umar, S. W. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerpen dengan Strategi Copy the Master Melalui Media Audiovisual pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6), 1–15.
- Yulianingsih, W., Lestari, G. D., & Dewi, U. (2020). *Learning Society Kampung Inggris*. Beta Aksara. [http://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2020-11-18\\_Book:1.Learning Society Kampung Inggris\\_Wiwin Tambahan.pdf](http://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2020-11-18_Book:1.Learning Society Kampung Inggris_Wiwin Tambahan.pdf)
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>
- Dian Fitri Nurullah, Rusdiawan, N. (2018). *LINGUA*, Vol. 15, No. 2, September 2018. 15(2), 163–174. <https://doi.org/10.30957/lingua.v15i2>
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 43.
- Saefuddin, A. dan I. B. (2014). *Pembelajaran Efektif* (kedua). PT Remaja Rosdakarya.
- Sektiono, D., & Nugraheni, R. (2016). Implementasi Good Governance pada Lembaga Swadaya Masyarakat (Studi Kasus pada Aksi Cepat Tanggap Cabang Semarang). *Diponegoro Journal of Mangement*, 6(1), 1–10.
- Umar, S. W. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerpen dengan Strategi Copy the Master Melalui Media Audiovisual pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6), 1–15.
- Yulianingsih, W., Lestari, G. D., & Dewi, U. (2020). *Learning Society Kampung Inggris*. Beta Aksara. [http://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2020-11-18\\_Book:1.Learning Society Kampung Inggris\\_Wiwin Tambahan.pdf](http://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2020-11-18_Book:1.Learning Society Kampung Inggris_Wiwin Tambahan.pdf)
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>
- Dian Fitri Nurullah, Rusdiawan, N. (2018). *LINGUA*, Vol. 15, No. 2, September 2018. 15(2), 163–174. <https://doi.org/10.30957/lingua.v15i2>
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam

Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 43.

Saefuddin, A. dan I. B. (2014). *Pembelajaran Efektif* (kedua). PT Remaja Rosdakarya.

Sektiono, D., & Nugraheni, R. (2016). Implementasi Good Governance pada Lembaga Swadaya Masyarakat (Studi Kasus pada Aksi Cepat Tanggap Cabang Semarang). *Diponegoro Journal of Mangement*, 6(1), 1–10.

Umar, S. W. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerpen dengan Strategi Copy the Master Melalui Media Audiovisual pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6), 1–15.

Yulianingsih, W., Lestari, G. D., & Dewi, U. (2020). *Learning Society Kampung Inggris*. Beta Aksara. [http://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2020-11-18\\_Book:1.Learning Society Kampung Inggris\\_Wiwin Tambahan.pdf](http://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2020-11-18_Book:1.Learning Society Kampung Inggris_Wiwin Tambahan.pdf)