

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERPEN SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 AIR BATU

Irma Zahrani Harahap¹, Wan Nurul Atikah²

irmazahraniharahap3878@gmail.com¹, wannurulatikhnasution@gmail.com²

Asahan University

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media film animasi terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas X SMA Negeri 1 Air Batu. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperiment* dengan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 72 siswa yang terdiri dari 36 siswa kelas eksperimen dan 36 kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes menulis cerpen yang dinilai berdasarkan enam indikator unsur intrinsik, yaitu tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 65,11 dan kelas eksperimen sebesar 83,28. Data penelitian dinyatakan berdistribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov, $\text{sig.} > 0,05$ dan memiliki varians yang homogen berdasarkan uji Levene, $\text{sig.} 0,107 > 0,05$. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menghasilkan t_{hitung} sebesar 10,370 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media film animasi terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas X SMA Negeri 1 Air Batu.

Kata Kunci: Problem Based Learning (PBL), Film Animasi, Kemampuan Menulis, Teks Cerpen, Quasi Eksperimen.

ABSTRACT

The study aims to determine the effect of Problem-Based Learning (PBL) model assisted by animated films on the short story writing skills at Xth grade students of SMA Negeri 1 Air Batu in 2025/2026 Academic Year. The method used was a quasi-experimental design with a Posttest-Only Control Group Design. The study sample consisted of 72 students, consisting of 36 in the experimental class and 36 in the control class, selected using a purposive sampling technique. The research instrument was a short story writing test assessed based on six intrinsic elements: theme, characters and characterization, plot, setting, point of view, and style. The results showed an average score of 65.11 for the control class and 83.28 for the experimental class. The data were normally distributed based on the Kolmogorov-Smirnov test ($\text{sig.} > 0.05$), and had homogeneous variance based on the Levene test ($\text{sig.} > 0.05$). $0.107 > 0.05$. Hypothesis testing using the Independent Sample t-Test yielded a T count of 10.370 with a significance value of $0.000 < 0.05$, thus, H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of the use of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by animated films on the short story writing skills at Xth-grade students of SMA Negeri 1 Air Batu in 2025/2026 Academic Year.

Keywords: Problem-Based Learning (PBL), animated films, writing skills, short story text, quasi-experimental design.

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, menulis memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi karena memerlukan penguasaan unsur kebahasaan seperti kosakata, tata tulis, struktur bahasa, serta kemampuan mengorganisasi ide secara sistematis (Pratiwi et al., 2022). Salah satu bentuk keterampilan menulis yang diajarkan pada siswa kelas X SMA adalah menulis cerita pendek

(cerpen).

Menulis cerpen menuntut siswa tidak hanya mampu menuangkan ide, tetapi juga penguasaan unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa (Ahmad et al., 2020). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Air Batu pada tanggal 26 November 2025, ditemukan beberapa permasalahan. Siswa cenderung menganggap menulis cerpen sebagai kegiatan yang sulit dan kurang menarik sehingga minat belajar rendah. Pembelajaran juga masih didominasi metode konvensional dengan media yang kurang bervariasi, mengakibatkan keterlibatan siswa rendah dan motivasi belajar belum berkembang optimal.

Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri, sedangkan peran pendidik sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada peserta didik (Eka et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran menulis cerpen, *Problem Based Learning* dapat membantu siswa menemukan dan mengatasi masalah-masalah dalam menulis seperti sebagaimana menciptakan tokoh yang kuat, membangun konflik yang menarik, atau menyusun alur yang logis kemudian mencari solusi melalui eksplorasi secara mandiri untuk menghasilkan karya cerpen yang berkualitas (Djonomiarjo, 2019).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mengatasi permasalahan tersebut. Media yang tepat dapat merangsang perhatian, memudahkan pemahaman konsep, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Hasan et al., 2021). Salah satu media yang berpotensi meningkatkan kemampuan menulis cerpen adalah media film animasi. Sebagai media audio visual, film animasi menggabungkan unsur gambar bergerak, warna, suara, dialog, dan musik yang dapat memvisualisasikan struktur narasi seperti tokoh, alur, konflik, dan latar secara lebih konkret (Indriyani et al., 2024). Visualisasi ini membantu merangsang imajinasi siswa dan memudahkan mereka dalam mengembangkan ide cerita, serta memudahkan siswa memahami unsur-unsur pembangun cerpen sebelum menulis.

Kombinasi model PBL dengan media film animasi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Model PBL memberikan kerangka sistematis dalam memecahkan masalah-masalah menulis cerpen, sementara media film animasi menyediakan stimulus konkret yang memperkaya pemahaman siswa tentang elemen-elemen cerita dan cara memecahkan masalah penceritaan. Melalui integrasi ini, siswa tidak hanya menerima teori tentang menulis cerpen secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam menemukan solusi dari permasalahan menulis melalui media film animasi, dan menerapkan solusi tersebut dalam karya cerpen mereka (Ardianti et al., 2021).

Penelitian relevan yang mendukung kajian ini antara lain penelitian Netti & Fheti Wulandari., (2024) yang menyimpulkan model PBL berbantuan film dokumenter berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis cerpen siswa SMA.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa serta menciptakan suasana belajar yang efektif dan bermakna.

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan sarana penyampaian informasi dari

komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima pesan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai perantara yang membantu guru menyajikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Apabila lingkungan belajar dirancang secara sistematis, terencana, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, maka proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat tidak hanya mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Saleh dkk., 2023).

Kemampuan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, dan pikiran secara tertulis dengan memperhatikan ketepatan kosakata, struktur bahasa, serta kaidah kebahasaan yang berlaku (Marlia, 2019). Kemampuan ini menuntut ketelitian dan penguasaan bahasa agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

Menulis bersifat produktif dan ekspresif karena menuntut penulis untuk mengolah ide secara sistematis dan logis sebelum dituangkan dalam bentuk tulisan. Menurut Ahmad dkk. (2020), kegiatan menulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berbahasa, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir, mengorganisasi ide, serta menyusun gagasan secara runtut agar menghasilkan tulisan yang komunikatif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan penting yang harus dikuasai siswa karena melibatkan aspek kebahasaan dan kemampuan berpikir secara terpadu. Penguasaan keterampilan menulis yang baik memungkinkan siswa mengekspresikan ide dan gagasannya secara jelas, runtut, dan dapat dipahami oleh pembaca, sehingga mendukung keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimen*. penelitian kuantitatif yang memberikan ruang bagi peneliti untuk memanipulasi variabel bebas (*independent variable*) guna mengamati dampaknya terhadap variabel terikat (*dependent variable*), namun tanpa penugasan subjek secara acak (*random assignment*) ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol (Mardiati & Saputri, 2025).

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Air Batu, Kabupaten Asahan, Sumatra Utara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri atas 6 kelas dengan jumlah 216 siswa. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan: (1) kelas memiliki kemampuan yang relatif homogen, (2) jumlah siswa relatif sama, (3) mendapatkan materi cerpen pada semester genap, dan (4) diampu guru yang sama. Terpilih dua kelas dengan masing-masing 36 siswa: kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-2 sebagai kelas kontrol, sehingga total sampel berjumlah 72 siswa.

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode sistematis yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi atau fakta yang relevan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi, dan tes.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media film animasi, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media film animasi. Pada desain ini tidak dilakukan pretest, sehingga setelah perlakuan diberikan kedua kelompok langsung diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menulis cerpen antara kelas yang mendapatkan perlakuan

dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan (Arib et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian maka selanjutnya dikumpulkan data. Data yang dideskripsikan dalam hal ini adalah tentang Pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Air Batu.

Deskripsi Capaian Kemampuan Menulis Teks Cerpen

Data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran PBL berbantuan media Film Animasi.

Perbandingan capaian siswa disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 perbandingan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	Kategori
Kontrol	36	65,11	Cukup
Eksperimen	36	83,28	Baik

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 65,11 (Kategori cukup) menjadi 83,28 (Kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif pada kemampuan menulis siswa setelah diberikan perlakuan.

Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria statistik parametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 melalui One-Sample Kolmogorov-Smirnov.

Tests of Normality Kolmogorov-Smirnov^a

	Statistic	df	Sig.
new	.133	36	.110
Posttest Eksperimen	.138	36	.082

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi (Sig.) untuk data *posttest* kelas eksperimen adalah sebesar 0,082. Karena nilai $0,082 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tests of Normality Kolmogorov-Smirnov^a

	Statistic	df	Sig.
new	.133	36	.110
Posttest Kontrol	.191	36	.078

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi (Sig.) untuk data *posttest* kelas kontrol adalah sebesar 0,078. Karena nilai $0,078 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kelas kontrol juga berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah kelompok data memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Berdasarkan hasil uji Levene menggunakan SPSS versi 26,

diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,107 (berdasarkan mean).

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.662	1	70	.107
	Based on Median	2.585	1	70	.112
	Based on Median and with adjusted df	2.585	1	58.113	.112
	Based on trimmed mean	2.694	1	70	.105

Berdasarkan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi > 0,05 maka data memiliki varians yang homogen. Karena nilai signifikansi 0,107 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Berikut adalah hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26:

Independent Samples Test

		Levene's Test For Equality Of Variance		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2.662	.107	-10.370	70	.000	-18.167	1.752	-21.661	-14.673
	Equal variances not assumed			-10.370	59.192	.000	-18.167	1.752	-21.672	-14.662

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test dengan bantuan SPSS versi 26, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai T_{hitung} yang diperoleh adalah sebesar 10,370 (nilai mutlak). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media film animasi terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa.

Hasil analisis data *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan perolehan nilai rata-rata sebesar 65,11. Pembelajaran pada kelas ini dilakukan secara konvensional dengan pemanfaatan media gambar yang bersifat statis. Berdasarkan distribusi nilai, sebagian besar siswa masih dominan pada kategori Cukup (41,67%) dan Baik (44,44%), tanpa adanya siswa yang mencapai kategori Sangat Baik.

Kondisi ini merefleksikan bahwa media gambar yang digunakan terbukti memiliki keterbatasan dalam menyajikan dinamika cerita karena sifatnya yang diam dan tidak bergerak. Hal ini mengakibatkan rendahnya stimulus terhadap imajinasi siswa, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengeksplorasi unsur-unsur intrinsik cerpen secara mendalam, terutama dalam mengembangkan konflik yang menarik, alur yang kompleks, maupun penokohan yang kuat.

Rendahnya capaian ini sejalan dengan teori Hasan dkk. (2021) yang menekankan bahwa media pembelajaran yang statis, kurang atraktif, dan kurang interaktif akan membatasi keterlibatan kognitif serta emosional siswa dalam proses kreatif. Akibatnya, kemampuan menulis cerpen siswa di kelas kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan dan tidak berkembang secara optimal sesuai dengan target kompetensi yang diharapkan dibandingkan dengan kelas yang diberikan perlakuan model inovatif.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah, yaitu kemampuan menulis teks cerpen siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media film animasi serta pengaruhnya terhadap kemampuan siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang mengindikasikan bahwa perlakuan (treatment) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil posttest kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 65,11 dengan pembelajaran konvensional berbantuan media gambar statis. Sebagian besar siswa berada pada kategori Cukup (41,67%) dan Baik (44,44%), tanpa siswa yang mencapai kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa media gambar statis kurang mampu merangsang imajinasi siswa secara optimal karena tidak menampilkan alur cerita secara dinamis. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan unsur intrinsik cerpen seperti alur, konflik, dan penokohan. Temuan ini sejalan dengan (Hasan et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang kurang interaktif dapat membatasi kreativitas dan keterlibatan siswa.

Berbeda dengan kelas kontrol, kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan film animasi memperoleh rata-rata 83,28. Seluruh siswa berada pada kategori Baik (61,11%) dan Sangat Baik (38,89%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa kombinasi model PBL dan media audiovisual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Film animasi "Pupus – Cangkir Profesor" membantu siswa memahami alur, tokoh, dan konflik sehingga lebih mudah dituangkan ke dalam bentuk tulisan cerpen. Hal ini diperkuat oleh (Indriyani et al., 2024) yang menyatakan, bahwa media audiovisual mampu menghidupkan struktur narasi secara nyata bagi siswa. Selain itu, sintaks PBL melatih siswa bekerja secara sistematis mulai dari mengidentifikasi masalah penulisan hingga menghasilkan karya mandiri yang kreatif. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai T_{hitung} sebesar 10,370 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model PBL berbantuan media film animasi terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa. Selisih rata-rata sebesar 18,17 poin juga memperkuat adanya peningkatan kemampuan menulis pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Eka et al., 2024) yang membuktikan PBL berbantuan film kartun berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis siswa, serta penelitian (Marini & Saputri, 2025) yang menyimpulkan PBL berbantuan film dokumenter berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis cerpen.

Secara keseluruhan, penerapan model PBL yang dipadukan dengan media film animasi mampu membantu siswa mengembangkan ide, berpikir lebih kritis, serta lebih mudah mengonstruksi alur cerita dalam penulisan cerpen.

KESIMPULAN

Kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional berbantuan media gambar berada pada kategori Cukup dengan nilai rata-rata 65,11. Kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan media film animasi berada pada kategori Sangat Baik dengan nilai rata-rata

83,28. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari model PBL berbantuan media film animasi terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas X SMA Negeri 1 Air Batu, dengan thitung = 10,370 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selisih rata-rata sebesar 18,17 poin menjadi indikator nyata lompatan kualitas tulisan siswa. Disarankan agar guru menerapkan model PBL berbantuan media audiovisual sebagai alternatif pembelajaran menulis cerpen yang inovatif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, K., Br Ginting, S. U., & Sidiqin, M. A. (2020). Hubungan Penguasaan Unsur Intrinsik Cerpen Dengan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas Xi Smk Swasta Maju Binjai Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 7–19.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). *Problem-Based Learning : Apa Dan Bagaimana*. 3(1), 27–35.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Experimental research dalam penelitian pendidikan. INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511
- Djonomiarjo, T. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar*. 39–46.
- Eka, M., Taru, M. P., Halidu, S., & Pahrun, R. (2024). *Cjpe : Cokroaminoto Jurnal Of Primary Education Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantu Media Film Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Isi Teks Pada Siswa Kelas V Sdn 83 Sipatana Pendahuluan*. 7.
- Eka, M., Taru, M. P., Halidu, S., & Pahrun, R. (2024). *Cjpe : Cokroaminoto Jurnal Of Primary Education Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantu Media Film Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Isi Teks Pada Siswa Kelas V Sdn 83 Sipatana Pendahuluan*. 7.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Indriyani, O., Sutri, S., & Rosalina, S. (2024). Pengaruh Media Film Animasi Riri Story Books Terhadap Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Siswa Kelas Vii Di Smpn 2 Karawang Barat. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 193–209.
- Indriyani, O., Sutri, S., & Rosalina, S. (2024). Pengaruh Media Film Animasi Riri Story Books Terhadap Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Siswa Kelas Vii Di Smpn 2 Karawang Barat. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 193–209.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., Pendidikan, M., Indonesia, B., & Mulawarman, U. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard. 1(1), 1–12.
- Kusmiarti, R., Kartika, C., Oktapioni, I., & Pranata, A. H. (2024). Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas Ix G Smp Negeri 2 Kota Bengkulu. 1(1), 12–19.
- Manimonki Studios. (2025, 29 April). PUPUS – CANGKIR PROFESOR [Video].
- Marini, N., & Lubis, F. W. (2024). Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media film dokumenter terhadap kemampuan menulis cerpen kelas XI SMA Pelita Pematangsiantar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 10(2).
- Marini, N., & Lubis, F. W. (2024). Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media film dokumenter terhadap kemampuan menulis cerpen kelas XI SMA Pelita Pematangsiantar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 10(2).
- Marlia, M. (2019). Kemampuan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Film Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 5(2), 431–439.
- Matematika, J. S., & Saputri, L. (2025). *Desain Penelitian Quasi Eksperimen Dalam Penelitian Pendidikan : Kajian Pustaka*. 17(2), 78–87.
- Matematika, J. S., & Saputri, L. (2025). *Desain Penelitian Quasi Eksperimen Dalam Penelitian Pendidikan : Kajian Pustaka*. 17(2), 78–87.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada Balai Pustaka.
- Pratiwi, N., Sudirman, H., & Jauhar, S. (2022). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Narasi: Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(2), 97–108.
- Pratiwi, N., Sudirman, H., & Jauhar, S. (2022). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan

- Menulis Narasi: Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(2), 97–108.
- Purbalingga: Cv. Eureka Media Aksara.
- Ramlah H.A., Nunung S., Baca, M., & Tulis, D. (2024). Mengembangkan Bakat Menulis Siswa , Meningkatkan Keterampilan. 3(2), 106–119.
- Ratu, J. S. (2020). Kelebihan Dan Kelemahan Media Film Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. 7(2), 61–72.
- Saleh, M. S., Syaruddin, Aziz, I., dan Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Septeria, Da Supendi, D Setiadi, K., Tinggi, P., Siswa, P., Xi, K., Negeri, S. M. A., & Sukabumi, K. (2020). Pengaruh Metode Copy The Master Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Berbentukan Wag Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 3 Kota Sukabumi. 4, 207–208.
- Shofiyah, N., Sidoarjo, U. M., & Reasoning, S. (2018). Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. 3(1), 33–38.
- Tahsinia, J., Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl). 3(2), 167–
- YouTube. <https://youtu.be/etM9fKSDB84>