

Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Perplexity* Berbasis AI terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa di Kelas VII SMP

Author:

Eno Nopita Sari
Simarmata¹
Martua Reynhat Sitanggung
Gusar² Monalisa Frince S³

Affiliation:

Universitas HKBP
Nommensen^{1,2,3}

Corresponding email:

enonopitasari.simarmata@student.uhn.ac.id
martua.gusar@uhn.ac.id
monalisa.frince@uhn.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2025-09-24
Accepted: 2025-10-10
Published: 2025-10-12



This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media aplikasi *Perplexity* berbasis kecerdasan buatan (AI) terhadap kemampuan menulis teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 255 orang dan terbagi ke dalam delapan kelas. Dari populasi tersebut, diambil sampel sebanyak 31 siswa dari kelas VII-H melalui teknik *random sampling*. Metode penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, dengan instrumen pengumpulan data berupa tes penugasan menulis teks berita. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa sebelum penggunaan aplikasi *Perplexity AI* adalah 45,16, sedangkan nilai rata-rata *posttest* setelah penggunaan aplikasi meningkat menjadi 65,32. Uji normalitas menggunakan metode Lilliefors menghasilkan nilai Lhitung sebesar 0,120 untuk *pretest* dan 0,116 untuk *posttest*, sedangkan Ltabel pada taraf signifikansi 0,05 adalah 0,159. Dengan demikian, kedua data berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan Fhitung = 0,67 dan Ftabel = 1,84, sehingga data dinyatakan homogen karena Fhitung < Ftabel. Selanjutnya, hasil uji-t menunjukkan thitung sebesar 4,87 dengan ttabel pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,67. Karena thitung > ttabel (4,87 > 1,67), maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *Perplexity* berbasis AI berpengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: AI (*Artificial Intelligence*); Keterampilan Menulis; Media Pembelajaran; *Perplexity*; Teks Berita.

Pendahuluan

Menurut (Setiowati Heny, 2019), kegiatan menulis adalah sebuah proses yang dapat menggali pikiran dan hati mengenai suatu objek, memilih hal-hal apa yang akan ditulis, dan menulisnya sehingga pembaca akan mudah memahaminya dengan jelas, kegiatan menulis pada dasarnya bukan hanya untuk melahirkan sebuah pemikiran dan perasaan saja, melainkan juga merupakan pengungkapan ide pengetahuan ilmu dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis. Sejalan dengan itu, (Sari & Randi, 2021), menyatakan bahwa Kemampuan menulis adalah salah satu kemampuan kognitif yang menekankan ingatan dan daya ingat. Dengan demikian, siswa dapat menyampaikan ide dan pemikiran mereka baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu cara untuk mengungkapkan ide secara tidak langsung adalah melalui tulisan. Menulis merupakan proses di mana seseorang mengekspresikan ide, perasaan, dan pengalaman

dalam bentuk tulisan. Kemampuan menulis merupakan bagian dari kemampuan kognitif yang berhubungan dengan penggunaan ingatan dan daya pikir.

Keterampilan menulis jadi satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh setiap individu serta menjadi salah satu tujuan pembelajaran di tingkat pendidikan menengah pertama. Menurut Simarmata, Janner, menulis dapat dimaknai sebagai suatu aktivitas untuk mengungkapkan gagasan atau ide melalui bentuk tulisan. Selain itu, menulis juga dipahami sebagai suatu proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah karya tulis. (Gusar et al., 2022). Tujuan menulis teks berita adalah untuk memberikan berita tertulis atau informasi kepada orang lain tentang suatu topik atau peristiwa. Berita ialah laporan tentang kebenaran atau konsep terkenal yang berpotensi menarik perhatian pembaca karena patut diperhatikan, signifikan, dan memiliki unsur yang menarik bagi manusia seperti komedi, emosi, dan ketegangan (Ratnasari et al., 2023).

Meskipun berita adalah milik jurnalis atau editor, penulisan berita harus bebas dari prasangka pribadi karena itu adalah kebenaran yang objektif. Salah satu hal yang mengkomunikasikan sesuatu yang benar-benar terjadi tanpa rekayasa apa pun adalah berita (Dwi & Somantri, 2019). Penulisan teks berita harus menggunakan kalimat logis yang sesuai dengan pola pikir serta menyajikan fakta. Kalimat dalam teks berita juga harus memiliki struktur yang akurat. Peserta didik perlu dilatih untuk menentukan topik dan menghubungkannya dengan peristiwa terkini atau isu yang sedang ramai diperbincangkan (Agung Irsyad & Dewi Angraini, 2023).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP N 37 Medan, dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam menulis teks berita kelas VII SMP N 37 Medan masih rendah, 35% dari total jumlah siswa, seperti yang ditunjukkan oleh presentasi, ditemukan lulus KKM, sedangkan 65% ditemukan gagal. Adapun masalah lain yaitu beberapa peserta didik masih kesulitan dalam mengembangkan ide, yang menjadi salah satu hambatan utama dalam menulis. Selain itu, rendahnya kemampuan menulis peserta didik juga dipengaruhi oleh berbagai faktor. Sebagian besar siswa kurang memiliki motivasi dan cenderung pasif selama proses pembelajaran. Saat kegiatan belajar berlangsung, mereka terlihat tidak antusias dan kurang terlibat secara aktif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik yang belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Dari berbagai permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada faktor kelima, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan oleh guru.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti terdorong untuk mencari solusi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks berita melalui penerapan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan era digital. Pemanfaatan aplikasi modern sebagai sumber belajar diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dan peserta didik perlu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini agar pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memberikan manfaat positif bagi perkembangan pendidikan (Dwi & Somantri, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Budiyo dalam (Situmorang et al., 2024) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam mengubah gaya belajar, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Penggunaan AI *perplexity*, teknologi kecerdasan buatan, adalah salah satu perkembangan terbaru di dunia digital. Aplikasi ini dibuat ditahun 2022 dan mulai menjadi lebih terkenal pada tahun 2023. Dengan memanfaatkan teknologi terkini, generasi muda diharapkan dapat menggunakan aplikasi digital ini untuk meningkatkan motivasi dan berpikir belajar, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar berkat hadirnya AI *perplexity* (Maufidhoh & Maghfirah, 2023). Artificial intelligence adalah suatu sistem yang dikembangkan dan mampu berinovasi dalam bidang studi yang dimodelkan baik pada mesin maupun

komputer yang dapat memiliki kecerdasan yang sama atau bahkan lebih seperti manusia, yang ditandai dengan kemampuan beradaptasi, pengambilan keputusan, kognitif, dan belajar (Hanila & Alghaffaru, 2023). Menurut Hasan (Situmorang et al., 2024), guru tidak hanya menggunakan media tradisional di era digital; Mereka juga perlu menggabungkan media modern yang meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aplikasi *Perplexity* AI dipilih karena sudah tersedia di semua perangkat; cukup unduh dari Play Store dan aplikasi web resmi lainnya. Ini dapat membantu siswa mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih mudah saat menulis teks berita. Menurut Hasan (dalam Rahmatullah et al., 2022), media pembelajaran adalah sesuatu yang berguna sebagai penghubung atau perantara antara informan—guru—dan penerima informasi—siswa— untuk menginspirasi siswa agar lebih termotivasi dan mampu berpartisipasi secara menyeluruh serta bermakna dalam proses pembelajaran, diperlukan sebuah penelitian yang memanfaatkan aplikasi *Perplexity AI* sebagai media pembelajaran dalam menulis teks berita. Aplikasi ini berpotensi menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermanfaat, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar (Situmorang et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media aplikasi *Perplexity* berbasis kecerdasan buatan (AI) terhadap keterampilan menulis teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan aplikasi *Perplexity* berbasis AI memiliki pengaruh terhadap kemampuan menulis teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Studi Literatur

Menurut Rahman (2018:47) mendefinisikan teks berita sebagai teks yang memberikan informasi tentang kejadian atau peristiwa yang telah terjadi atau sedang berlangsung. Judul berita, teras berita, dan badan berita adalah tiga komponen yang membentuk struktur teks berita, menurut Simarmata et al. (2020:32). Judul berita berfungsi sebagai penentu awal yang menggambarkan isi atau topik utama dari informasi yang akan disampaikan. Bagian teras berita memuat ringkasan inti dari peristiwa yang diberitakan, sedangkan tubuh berita berisi uraian lengkap mengenai kejadian yang mencakup unsur 5W1H, yaitu apa (*what*), siapa (*who*), kapan (*when*), di mana (*where*), mengapa (*why*), dan bagaimana (*how*). Selain itu, penulisan teks berita juga harus memenuhi lima kaidah kebahasaan yang berlaku (Karisna, 2020). Pertama, berkonsentrasilah pada insiden daripada pelaku. Yang kedua adalah penggunaan kata kerja reporter dalam frasa informasi. Menggunakan kata kerja transitif berada di urutan ketiga. Menggunakan kalimat langsung dan tidak langsung berada di urutan keempat. Kelima, waktu dan lokasi di mana kejadian itu terjadi dijelaskan (Widiatmoko et al., 2020). Menurut (Putri & Ratna, 2020) Mengemukakan bahwa berita merupakan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi di tengah masyarakat, kemudian peristiwa tersebut disampaikan kembali dalam bentuk bahasa yang dipublikasikan melalui media cetak seperti surat kabar atau majalah, media audio seperti radio, maupun media audiovisual seperti televisi.

Bidang pendidikan tidak diragukan lagi menggunakan media pembelajaran, yang berfungsi sebagai saluran atau penghubung antara narasumber dan peserta didik (Trisiana, 2020). Membahas peran mahasiswa dan tenaga narasumber. Sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari mereka, orang sering menggunakan media, terutama untuk tujuan pendidikan. Keberadaan media berfungsi untuk mempermudah transfer informasi sehingga penerima informasi dapat memahami apa yang dikatakan informan. Media adalah sarana penyampaian pesan pendidikan. Buku, tape recorder, kamera video, perekam video, film, slide (*frame picture*), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer adalah contoh alat nyata yang digunakan untuk menyediakan isi bahan ajar. Semua ini dianggap sebagai media pembelajaran (Winarno et al., 2023).

Menurut Wing Wahyu Winarno (2023;119), “ *Perplexity* merupakan aplikasi berbasis web yang dipakai untuk membuat paragraf berdasarkan topik yang kita berikan. Paragraf tersebut sudah disertai dengan beberapa kutipan dari artikel lain. *Perplexity* dapat membuat satu hingga tiga paragraf dalam sekali proses. Namun, setelah selesai membuat paragraf, aplikasi ini akan memberikan saran beberapa topik yang berkaitan sehingga bila anda setuju untuk menggunakannya, anda tinggal memerintahkan *perplexity* untuk menguraikan topik tersebut. Dengan demikian, *perplexity* dapat membantu peneliti untuk menulis paragraf dalam penelitiannya”. *Perplexity* AI adalah jenis mesin pencari yang menggunakan teknologi canggih, seperti natural *language processing* (NLP) atau pengenalan suara. Aplikasi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan pengguna untuk mengakses materi yang diinginkan dengan mudah. Semua informasi yang ditampilkan dilengkapi dengan referensi sumber, seperti dari YouTube, jurnal, Ruang guru, atau Google. *Perplexity* AI tersedia dalam versi web dan aplikasi Android, sehingga dapat diakses melalui laptop atau ponsel (Situmorang et al., 2024).

Berdasarkan uraian teori di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan kompleks yang menuntut penguasaan bahasa, daya berpikir kritis, dan kreativitas. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, menulis teks berita tidak hanya melatih kemampuan menyusun kalimat dan paragraf, tetapi juga menuntut kemampuan siswa untuk mengungkapkan fakta berdasarkan kaidah jurnalistik seperti 5W+1H. Proses menulis memerlukan latihan berkelanjutan serta dukungan media pembelajaran yang mampu menstimulasi ide dan memfasilitasi eksplorasi informasi secara efektif.

Media pembelajaran berbasis AI, seperti aplikasi *Perplexity*, menjadi inovasi yang relevan dalam mendukung proses ini. Aplikasi tersebut mampu membantu siswa mengembangkan ide, memperoleh referensi, dan memahami struktur teks berita melalui fitur pencarian cerdas dan penghasil paragraf otomatis. Penggunaan *Perplexity* AI dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, efisien, dan berbasis sumber digital yang valid, sehingga membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran menulis. Dengan demikian, teori tentang keterampilan menulis, teks berita, dan pemanfaatan media AI mendukung fokus penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Perplexity* berbasis AI terhadap peningkatan keterampilan menulis teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan.

Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimen. Tujuan dari penggunaan strategi ini ialah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan tertentu. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2018), metode penelitian eksperimen merupakan suatu pendekatan yang digunakan guna mengidentifikasi pengaruh suatu tindakan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni rancangan yang melibatkan pelaksanaan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan, sehingga memungkinkan peneliti untuk membandingkan keadaan peserta sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Alamsyah & Nugroho, 2022). Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 31 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes menulis teks berita dengan indikator penilaian meliputi: (1) kesesuaian antara judul dan isi tulisan, (2) penggunaan kaidah kebahasaan teks berita, (3) kelengkapan struktur teks berita, dan (4) keterpenuhan unsur-unsur teks berita. Analisis data dilakukan secara bertahap melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas digunakan untuk melihat kesamaan varians antar data, sedangkan uji-t dipakai untuk menguji hipotesis penelitian.

Hasil dan Pembahasan

1.1 Hasil Penelitian

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui pemberian skor yang dianalisis melalui beberapa langkah berikut:

1. Melakukan tabulasi terhadap skor pretest
2. Melakukan tabulasi terhadap skor posttest

Langkah-langkah dalam proses analisis data tersebut dijelaskan sebagai berikut:

2.1.1 Menyusun tabulasi skor pretest

Data mengenai kemampuan siswa dalam menulis teks berita sebelum diterapkannya penggunaan media aplikasi Perplexity berbasis AI disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menulis Teks berita Sebelum Menggunakan Media Aplikasi *Perplexity* Berbasis AI

No	Xi (Nilai)	fi (Frekuensi)	fi × Xi	(Xi - \bar{X})	(Xi - \bar{X}) ²	fi × (Xi - \bar{X}) ²
1	20	3	60	-25,161	633,091	1.899,270
2	30	3	90	-15,161	229,865	689,594
3	35	1	35	-10,161	103,252	103,252
4	40	7	280	-5,161	26,639	186,472
5	45	5	225	-0,161	0,026	0,130
6	50	3	150	4,839	23,413	70,239
7	55	4	220	9,839	96,800	387,201
8	60	2	120	14,839	220,187	440,375
9	65	1	65	19,839	393,574	393,574
10	75	1	75	29,839	890,349	890,349
11	80	1	80	34,839	1.213,740	1.213,740
Jumlah	555	31	1.400	–	3.830,93	6.274,19

Berikut akan dicari rata-rata dan standar deviasi variable dari distribusi frekuensi di atas:

$$1) \text{ Rata-rata (Mean) } M = \frac{\sum FX}{N} = \frac{1400}{31} = 45,16$$

$$2) \text{ Standar Deviasi } SD_x = \frac{\sum FX\sqrt{2}}{N-1} = \frac{6274,19\sqrt{2}}{31-1} = \sqrt{209,140} = 14,46$$

$$3) \text{ Varians } S^2 = \frac{\sum fi(x_i - \bar{x})^2}{n - 1} = \frac{6274,19 - \frac{6274,19}{30}}{31 - 1} = 209,1396$$

Berdasarkan data ini *pretest* sebelum menggunakan media aplikasi *perplexity* berbasis AI dalam menulis teks berita yang terkumpul dari nilai 20 sampai 80 standar deviasi 14,46.

Tabel 2. Identifikasi Hasil Keterampilan Menulis Teks Berita Sebelum Menggunakan Media Aplikasi *Perplexity* Berbasis AI

No	Rentang Nilai	Frekuensi Absolut (f)	Frekuensi Relatif (%)
1	20–30	6	19%
2	31–40	8	25%
3	41–50	8	25%
4	51–60	6	19%
5	61–70	1	3%
6	71–80	2	6%
Jumlah	–	31	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan menulis teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan sebelum menggunakan media aplikasi *Perplexity* berbasis AI menunjukkan bahwa terdapat 10 siswa yang memperoleh nilai antara 20–30, 8 siswa memperoleh nilai 31–40, 8 siswa memperoleh nilai 41–50, 6 siswa memperoleh nilai 51–60, 1 siswa memperoleh nilai 61–70, dan 2 siswa memperoleh nilai 71–80.

2.2.2 Menstabilisasi Skor *Posstest*

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menulis Teks berita Sesudah Menggunakan Media Aplikasi *Perplexity* Berbasis AI

No	X_i (Nilai)	f_i (Frekuensi)	$F_i \times X_i$	$(X_i - \bar{X})$	$(X_i - \bar{X})^2$	$f_i \times (X_i - \bar{X})^2$
1	40	4	160	-25,323	641,233	2.564,932
2	45	2	90	-20,323	413,007	826,0146
3	50	1	50	-15,323	234,781	234,7815
4	55	3	165	-10,323	106,556	319,667
5	60	4	240	-5,323	28,330	113,3195
6	65	2	130	-0,323	0,104	0,2081
7	70	1	70	4,677	21,878	21,8783
8	75	7	525	9,677	93,652	655,5671

9	80	3	240	14,677	215,427	646,2799
10	85	2	170	19,677	387,201	774,4017
11	90	1	90	24,677	608,975	608,975
12	95	1	95	29,677	880,749	880,7492
Jumlah	810	31	2025	–	3.631,89	7.646,774

Berikut akan dicari rata-rata dan standar deviasi variable dari distribusi frekuensi di atas:

$$1) \text{ Rata-rata (Mean) } M = \frac{\sum FX}{N} = \frac{2025}{31} = 65,32$$

$$2) \text{ Standar Deviasi } SD_x = \frac{\sum FX\sqrt{2}}{N-1} = \frac{7646,774\sqrt{2}}{31-1} = \sqrt{254,892} = 15,97$$

$$3) \text{ Varians } S^2 = \frac{\sum fi(xi - x)^2}{n - 1} = \frac{7646,774 - \frac{7646,774^2}{30}}{31 - 1} = 254,8924$$

Berdasarkan data nilai posttest siswa SMP VII N 37 Medan sesudah menggunakan media aplikasi *perplexity* berbasis AI maka yang terkumpul nilai dari 40 sampai 95 dan standar deviasi 15,97.

Tabel 4. Identifikasi Hasil Keterampilan Menulis Teks Berita Sebelum Menggunakan Media Aplikasi *Perplexity* Berbasis AI

No	Rentang	F. Absolute	F. Relatif
1	40-50	7	22%
2	51-60	7	22%
3	61-70	3	9%
4	71-80	10	32%
5	81-90	3	9%
6	91-100	1	3%
		31	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan menulis teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan setelah menggunakan media aplikasi *Perplexity* berbasis AI menunjukkan bahwa 7 siswa memperoleh nilai antara 40–50, 7 siswa memperoleh nilai 51–60, 3 siswa memperoleh nilai 61–70, 10 siswa memperoleh nilai 71–80, 3 siswa memperoleh nilai 81–90, dan 1 siswa memperoleh nilai 91–100.

4.1 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul pengaruh penggunaan media aplikasi *perplexity* berbasis AI terhadap keterampilan menulis teks berita siswa di kelas VII SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 31 siswa kelas VII-H sebagai sampel yang dipilih menggunakan teknik *cluster sampling*, diperoleh kelas VII-H sebagai subjek penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, di mana pengumpulan data dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) menggunakan media pembelajaran. Adapun judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Perplexity Berbasis AI terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 37 Medan T.A. 2024/2025.”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kemampuan menulis teks berita siswa sebelum menggunakan aplikasi Perplexity berbasis AI sebesar 45,16 yang termasuk dalam kategori sangat kurang, dengan standar deviasi 14,46. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80, sedangkan nilai terendah 20. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 65,32 dengan kategori cukup dan standar deviasi sebesar 15,97. Nilai tertinggi mencapai 95, sementara nilai terendah 40. Berdasarkan hasil analisis uji-t, diperoleh nilai *t hitung* sebesar 4,87 dan *t tabel* sebesar 1,67 pada taraf signifikansi 0,05. Karena *t hitung* lebih besar dari *t tabel*, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media aplikasi Perplexity berbasis AI memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks berita siswa.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori pembelajaran berbasis teknologi yang dikemukakan oleh Dwi dan Somantri (2019), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi berbasis kecerdasan buatan seperti Perplexity AI mampu menghadirkan lingkungan belajar yang interaktif dan bersifat personal, sehingga siswa dapat mengakses informasi yang relevan dan mengembangkan ide secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Situmorang dkk. (2024) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis AI dapat membantu siswa berpikir secara kritis dan kreatif melalui proses eksplorasi yang lebih luas.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Maufidhoh dan Maghfirah (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran menulis mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun gagasan dan memperkaya perbendaharaan kata. Dengan demikian, peningkatan kemampuan menulis teks berita setelah menggunakan Perplexity AI membuktikan bahwa integrasi teknologi modern dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan efektivitas proses maupun hasil belajar. Aplikasi Perplexity AI tidak hanya berperan sebagai alat bantu menulis, tetapi juga sebagai media berpikir yang memperkuat hubungan antara teori, fakta, dan ekspresi bahasa secara menyeluruh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan sebelum menggunakan media aplikasi Perplexity berbasis AI tergolong kurang, dengan nilai rata-rata 45,16, nilai tertinggi 80, dan nilai terendah 20. Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan aplikasi tersebut, kemampuan menulis siswa mengalami peningkatan ke kategori baik, ditunjukkan oleh nilai rata-rata 65,32, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 40. Hasil perhitungan menunjukkan adanya pengaruh penggunaan aplikasi Perplexity terhadap peningkatan kemampuan menulis teks berita siswa, yang terlihat dari perbandingan hasil *pretest* (nilai 20–80) dan *posttest* (nilai 40–95).

Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar dilakukan pengembangan melalui penerapan langsung di kelas dengan melibatkan guru, sehingga efektivitas media pembelajaran dapat diamati dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya.

Guru Bahasa Indonesia disarankan mengikuti pelatihan atau workshop tentang pemanfaatan aplikasi berbasis AI seperti Perplexity dalam pembelajaran menulis. Melalui pelatihan tersebut, guru dapat memahami cara mengintegrasikan teknologi ini secara efektif, misalnya dalam merancang tugas menulis, memberikan umpan balik otomatis, atau memanfaatkan fitur pencarian sumber belajar yang relevan. Dengan demikian, penggunaan AI dapat memperkaya metode pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan memperkuat kemampuan literasi digital dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Referensi

- Agung Irsyad, & Dewi Anggraini. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pariaman. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2), 114–121. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i2.1508>
- Alamsyah, I. R., & Nugroho, R. A. (2022). Pengaruh Latihan Shooting Dengan Metode Beef Terhadap Akurasi Free Throw Siswi Ekstrakurikuler Basket Smk Neger 4 Bandar Lampung. *Journal Of Physical Education*, 3(2), 1–5. <https://doi.org/10.33365/joupe.v3i2.1890>
- Dwi, L., & Somantri, I. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita Dengan Metode Investigasi Kelompok Pada Siswa Smp. *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita Dengan Menggunakan Metode Investigasi Kelompok* |, 453, 454–460.
- Gusar, M. R. S., Saragih, D. R., & Sirait, J. (2022). Pengaruh Metode Diskusi Kelompok dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Pematangsiantar. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(2), 83–87. <https://doi.org/10.57251/ped.v2i2.669>
- Hanila, S., & Alghaffaru, M. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Perkembangan Teknologi Pada Pembelajaran Siswa Sma 10 Sukarami Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Mengabdi*, 2(2), 221–226. <https://doi.org/10.37676/jdm.v2i2.4890>
- Karisna, D. (2020). Analisis Unsur-Unsur Kelengkapan Berita Dalam Teks Berita Siswa Mts. Muhammadiyah Lebung Itam. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(1), 95. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i1.4359>
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–43.
- Putri, W., & Ratna, E. (2020). Korelasi Keterampilan Menyimak Teks Berita Dengan Keterampilan Menulis Teks Berita. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(3), 461. <https://doi.org/10.24036/108235-019883>
- Ratnasari, E. D., Mukhtar, R. H., Ekowati, A., & Pakuan, U. (2023). *Triangulasi*. 3(November).
- Sari, N. I., & Randi, R. (2021). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas VIII SMPI Annuriyyah Jakarta Timur. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 153. <https://doi.org/10.29300/disastra.v3i2.4438>
- Setiowati Heny, S. G. (2019). PENGARUH KEBIASAAN MEMBACA DAN DISIPLIN DIRI

TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI BAHASA INGGRIS. *Journal of English Language Teaching*, 2(1), 13.

Situmorang, H. R., Siagian, B. A., & S, M. F. (2024). *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Perplexity Berbasis AI Terhadap Keterampilan*. 4(2), 425–434.

Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>

Widiatmoko, D. A., Arwansyah, Y. B., & Widyaningsih, N. (2020). Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Berita. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 1(1), 70–80. <https://doi.org/10.22515/tabasa.v1i1.2618>

Winarno, W. W., Hidayati, C., Syafriharti, R., Yeni, Y. H., & ... (2023). *Menulis Karya Ilmiah Berbasis Artificial Intelligence*. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=NnPKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=%22wi ng+wahyu+winarno%22&ots=fgvI7_ikyw&sig=qHFfZMYV1dkE42getrVluPRCGVY