



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN REDENFOREST TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPLANASI PADA SISWA KELAS XI SMK

Elisabet Anggelica Lbn Gaol, Harlen Simanjuntak, Vina Merina Br Sianipar

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen Medan

e-mail: elisabet.angelicalbngaol@student.uhn.ac.id, harlen.simanjuntak@uhn.ac.id,
vina.sianipar@uhn.ac.id

Diterima: 12/06/2026; Direvisi: 24/06/2026; Diterbitkan: 27/06/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Renderforest terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMK Swasta Free Methodist Medan Tahun Ajaran 2026. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 37 siswa yang berasal dari kelas XI-2 SMK Swasta Free Methodist Medan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes menulis teks eksplanasi yang dinilai berdasarkan aspek kesesuaian isi, struktur teks eksplanasi, kaidah kebahasaan, serta kepaduan dan keutuhan paragraf. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penggunaan media Renderforest dan posttest setelah penerapan media tersebut dalam pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks eksplanasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Renderforest berada pada kategori cukup, sedangkan setelah menggunakan media tersebut mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Renderforest terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Renderforest berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas XI SMK Swasta Free Methodist Medan.

Kata Kunci: *Renderforest, Media Pembelajaran, Kemampuan Menulis, Teks Eksplanasi, Sekolah Menengah Kejuruan*

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Renderforest-based learning media on the ability to write explanatory texts in class. The research sample consisted of 37 students from class XI-2 of the Medan Free Methodist Private Vocational School. The research instrument used was an explanatory text writing test which was assessed based on aspects of content suitability, explanatory text structure, linguistic rules, and paragraph coherence and integrity. The data collection technique was carried out through a pretest to determine students' initial abilities before using Renderforest media and a posttest after applying the media in learning. The data obtained was then analyzed using the t-test to determine the differences in students' abilities before and after treatment. The results of the research showed that students' ability to write explanatory texts before using Renderforest learning media was in the sufficient category, whereas after using this media it increased and was in the good category. Based on the results of the t-test, it was found that the significance value (Sig. 2-tailed) was < 0.05 , which indicated



that there was a significant influence between the use of Renderforest learning media on students' ability to write explanatory texts. Thus, it can be concluded that the use of Renderforest-based learning media has a significant effect on increasing the ability to write explanatory texts for class XI students at Free Methodist Private Vocational School, Medan.

Keywords: *Renderforest, Learning Media, Writing Skills, Explanatory Text, Vocational High School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terencana dan terstruktur untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mampu berpikir kritis, berperilaku konstruktif, serta beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pendidikan adalah upaya sadar untuk membantu jiwa peserta didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodrati menuju peradaban manusiawi (Sujana, 2020). Dalam dunia pendidikan, pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting karena menjadi sarana utama pengembangan kemampuan literasi. Bahasa menjadi perantara penyampaian pesan baik lisan maupun tulisan yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keempat keterampilan tersebut berfungsi sebagai fondasi bagi peserta didik untuk memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara efektif, sekaligus membentuk kecakapan akademik dan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Di antara keterampilan berbahasa tersebut, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif untuk berkomunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Keterampilan menulis memerlukan latihan yang banyak dan praktik yang teratur (Tarigan, 2008)

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI pada Kurikulum 2013 yaitu teks eksplanasi. Teks eksplanasi merupakan salah satu keterampilan menulis teks yang diajarkan di sekolah, terutama di SMK. Teks eksplanasi pada hakikatnya merupakan teks yang menjelaskan tentang proses mengapa dan bagaimana kejadian, baik kejadian alam maupun sosial, yang terjadi di sekitar kita selalu memiliki hubungan sebab-akibat dalam setiap prosesnya. Namun, kenyataannya pembelajaran teks eksplanasi di sekolah masih menghadapi banyak kendala. Berdasarkan penelitian Cahyani & Sutisna (2025), banyak siswa kesulitan menyusun struktur teks eksplanasi secara tepat, terutama pada bagian pernyataan umum dan deretan penjelasan. Kesalahan yang sering muncul adalah ketidakteraturan dalam urutan sebab-akibat serta penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan kaidah.

Berdasarkan praktik pembelajaran yang dilakukan di kelas XI SMK Free Methodist Medan, kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi masih belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Metode yang digunakan masih cenderung konvensional, seperti ceramah dan penugasan langsung. Bahan ajar yang digunakan juga masih buku paket, sehingga siswa cepat merasa bosan, kurang aktif dan kurang konsentrasi. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, terdapat 37 siswa yang mengikuti penilaian awal, Hanya 10 siswa (27,03%) yang mampu menyusun teks eksplanasi dengan struktur lengkap, sedangkan 27 siswa (72,97%) lainnya masih mengalami berbagai kesulitan, terutama pada bagian deretan penjelas. Selain itu, analisis terhadap tulisan siswa menunjukkan bahwa mereka masih belum mampu menata isi tulisan secara runtut serta belum tepat dalam menerapkan struktur, ciri kebahasaan, dan kaidah teks eksplanasi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum menyediakan dukungan media yang mampu membantu siswa memahami alur proses terjadinya



fenomena secara jelas. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran yang dapat menyajikan visualisasi proses secara lebih dinamis dan menarik, seperti Renderforest, menjadi sangat diperlukan agar siswa dapat membangun pemahaman mendalam sebelum mengekspresikannya dalam bentuk tulisan yang terstruktur sesuai tuntutan kurikulum.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang berpotensi besar adalah Renderforest. Renderforest merupakan platform berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat video animasi, presentasi, dan visualisasi proses dengan mudah. Melalui tampilan animasi dan narasi suara, media ini mampu menggambarkan urutan peristiwa dan hubungan sebab-akibat secara lebih nyata. Aplikasi Renderforest merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu seperti mengolah dokumen, mengatur Windows dan permainan (game), dan sebagainya. Aplikasi Renderforest merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Alat gratis yang memungkinkan untuk membuat presentasi berkualitas profesional, intro, tayangan slide, dan banyak lagi (Harahap et al., 2023).

Penelitian mengenai penggunaan Renderforest secara khusus dalam pembelajaran teks eksplanasi di tingkat SMK masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian hanya dilakukan pada jenjang SD atau SMP. Padahal, karakteristik siswa SMK berbeda: mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang aplikatif, visual, dan kontekstual dengan dunia kerja. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran Renderforest terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa SMK.

Penelitian oleh Sasrianti & Agustina (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Media visual terbukti mampu mempermudah pemahaman konsep abstrak dan membantu siswa menyusun teks lebih terstruktur. Meskipun tidak menggunakan Renderforest secara spesifik, penelitian ini relevan karena sama-sama mengkaji efektivitas media animasi dalam meningkatkan kemampuan menulis. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media animasi memungkinkan peserta didik memahami konsep secara lebih konkret melalui tampilan yang dinamis. Selain aspek kognitif, penelitian ini juga penting untuk melihat pengaruh media terhadap motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menarik secara visual terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Hal ini diperkuat oleh temuan Nurfadhillah et al. (2021), yang menyatakan bahwa media animasi mendorong partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi akademik dan praktis. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan solusi konkret bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dan platform digital mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keterampilan menulis siswa, kajian yang secara khusus menguji efektivitas media Renderforest terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa SMK masih sangat terbatas. Perbedaan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan jenjang pendidikan menyebabkan hasil penelitian sebelumnya belum dapat digeneralisasi pada konteks pembelajaran di SMK. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media Renderforest dalam meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi pada peserta didik di jenjang tersebut. Oleh karena itu, penelitian berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Renderforest terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa SMK" perlu dilakukan untuk mengetahui



sejauh mana efektivitas media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menulis teks eksplanasi yang baik dan benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah One Group Pretest–Posttest Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan tes awal (pretest), perlakuan (treatment), dan tes akhir (posttest). Penelitian dilaksanakan di SMK Swasta Free Methodist Medan tahun Ajaran 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 99 siswa, sedangkan sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan memilih kelas XI-2 yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas eksperimen. Pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks eksplanasi sebelum diberikan perlakuan. Tahap kedua adalah pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media animasi Renderforest yang menyajikan materi teks eksplanasi secara visual dan interaktif. Melalui media tersebut, siswa memperoleh pemahaman mengenai struktur teks eksplanasi, hubungan sebab-akibat, serta penggunaan kaidah kebahasaan yang tepat. Tahap ketiga adalah pemberian posttest untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Renderforest. Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk melihat perubahan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa setelah perlakuan diberikan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes menulis teks eksplanasi yang dinilai berdasarkan empat aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema, struktur teks eksplanasi, kaidah kebahasaan, serta kepaduan dan keutuhan paragraf. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Renderforest terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas XI SMK Swasta Free Methodist Medan, diperoleh data mengenai kemampuan menulis teks eksplanasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Renderforest. Data tersebut diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. Penilaian kemampuan menulis teks eksplanasi dilakukan berdasarkan beberapa aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema, struktur teks eksplanasi, kaidah kebahasaan, serta kepaduan dan keutuhan paragraf. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Renderforest. Berikut merupakan hasil penelitian yang meliputi kemampuan menulis teks eksplanasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta pengaruh penggunaan media pembelajaran Renderforest terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa.

Hasil

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh data mengenai kemampuan awal siswa dalam menulis teks eksplanasi sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Renderforest. Data tersebut disusun ke dalam distribusi frekuensi untuk mengetahui sebaran nilai siswa pada setiap rentang kelas. Adapun distribusi nilai *pretest* siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rentang Kelas Pretest

Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
35–42	3	8,11
43–50	9	24,32
51–58	10	27,03
59–66	8	21,62
67–74	5	13,51
75–82	2	5,41
Jumlah	37	100

Berdasarkan Tabel 1, distribusi nilai pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori sedang ke bawah. Rentang nilai 51–58 merupakan kelompok dengan frekuensi tertinggi, yaitu 10 siswa (27,03%), diikuti rentang 43–50 sebanyak 9 siswa (24,32%). Sebaliknya, hanya 2 siswa (5,41%) yang memperoleh nilai pada rentang 75–82. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam menulis teks eksplanasi masih belum optimal sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami struktur dan penyusunan teks secara lebih sistematis.

Setelah proses pembelajaran menggunakan media Renderforest selesai dilaksanakan, siswa kembali diberikan tes akhir (*posttest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan menulis teks eksplanasi setelah memperoleh perlakuan. Distribusi nilai *posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rentang Kelas Posttest

Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
60–66	2	5,41
67–73	4	10,81
74–80	11	29,73
81–87	10	27,03
88–94	7	18,92
95–100	3	8,10
Jumlah	37	100

Berdasarkan Tabel 2 terlihat adanya pergeseran distribusi nilai ke kategori yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pretest. Rentang nilai 74–80 menjadi kelompok dengan frekuensi tertinggi sebanyak 11 siswa (29,73%), sedangkan sebanyak 10 siswa (27,03%) berada pada rentang 81–87. Bahkan terdapat 3 siswa (8,10%) yang mencapai rentang nilai 95–100. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media Renderforest mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun teks eksplanasi secara lebih baik.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal sebagai salah satu syarat sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-*t*. Pengujian

normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	N	Dmaks (Lhitung)	Dtabel	Keterangan
Pretest	37	0,1308	0,1497	Berdistribusi normal
Posttest	37	0,1131	0,1497	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai Dmaks (Lhitung) pada data *pretest* sebesar 0,1308, sedangkan pada data *posttest* sebesar 0,1131. Kedua nilai tersebut lebih kecil daripada Dtabel sebesar 0,1497, sehingga data *pretest* maupun *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen. Hasil pengujian homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Data	Fhitung	Ftabel	Keterangan
Pretest-Posttest	1,18	1,81	Homogen

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai Fhitung sebesar 1,18, sedangkan Ftabel sebesar 1,81 pada taraf signifikansi 5%. Karena Fhitung < Ftabel (1,18 < 1,81), maka varians data *pretest* dan *posttest* dinyatakan homogen. Dengan demikian, data penelitian memenuhi prasyarat untuk dilakukan pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Renderforest terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis

Data	N	Rata-rata	t hitung	ttabel	Keputusan
Pretest	37	54,18			
Posttest	37	79,32	9,976	2,028	Ha diterima

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh nilai t hitung sebesar 9,976, sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,028. Karena nilai t hitung > t tabel (9,976 > 2,028), maka Ha diterima dan Ho ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Renderforest berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas XI SMK Swasta Free Methodist Medan.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi setelah penerapan media Renderforest menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif. Penyajian materi melalui kombinasi gambar, animasi, teks, dan suara membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang dipelajari sehingga konsep yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih mudah dipahami. Visualisasi tersebut juga membantu siswa menghubungkan setiap tahapan dalam suatu peristiwa sehingga lebih mudah



mengembangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal (Aditya, 2024). Selain itu, media berbasis animasi mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif sejak awal hingga akhir kegiatan belajar (Aeni et al., 2022).

Kemampuan siswa dalam menyusun struktur teks eksplanasi mengalami peningkatan karena materi disajikan secara sistematis dan mengikuti urutan logis suatu peristiwa. Penyajian yang terstruktur membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat sehingga mereka lebih mudah menyusun bagian pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi secara tepat. Proses tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual sebelum memasuki tahap menulis. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan bermakna (Apriliansyah & Kusumawati, 2022). Pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik juga menjadi salah satu faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Cahyani & Sutisna, 2025).

Penyajian materi yang bersifat visual tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap isi materi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan gagasan secara lebih runtut ketika menulis. Kemampuan menghubungkan informasi yang diperoleh melalui media dengan pengalaman belajar yang dimiliki membuat siswa lebih mudah menyusun kalimat yang logis dan sesuai dengan topik yang dibahas. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran mampu berperan sebagai fasilitator dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa sebelum menghasilkan sebuah tulisan. Pemanfaatan media berbasis teknologi telah terbukti memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Harahap & Lubis, 2021). Penguasaan struktur dan kaidah kebahasaan juga menjadi faktor penting yang menentukan kualitas teks eksplanasi yang dihasilkan siswa (Liana, 2021).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengembangkan isi tulisan menjadi lebih baik setelah memperoleh perlakuan menggunakan media Renderforest. Siswa terlihat lebih mudah menentukan ide pokok, mengembangkan kalimat penjelas, serta menjaga keterpaduan antarparagraf. Perbaikan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu memberikan stimulus yang membantu siswa menuangkan gagasan secara lebih sistematis. Kemampuan menulis yang baik dipengaruhi oleh penguasaan struktur teks dan kemampuan mengorganisasi gagasan secara logis (Rifdah & Rizkiani, 2022). Penyajian materi melalui video animasi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari (Ramadhani & Oktaviarini, 2024).

Penggunaan media Renderforest juga memberikan dampak terhadap meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang disajikan melalui media visual mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Kondisi tersebut membuat interaksi antara guru dan siswa berlangsung lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penyajian materi berbasis video interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Ravilla et al., 2023). Media pembelajaran digital juga dapat dimanfaatkan sebagai inovasi yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan menarik (Prasetyo, 2024).

Meningkatnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar.



Ketika siswa merasa tertarik terhadap media yang digunakan, mereka cenderung lebih aktif mencari informasi, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Situasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih optimal. Pemanfaatan media berbasis teknologi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Risa et al., 2024). Pembelajaran yang didukung media interaktif juga mampu meningkatkan efektivitas proses belajar karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi (Sari & Fathoni, 2022).

Pada dasarnya, keberhasilan penggunaan media Renderforest tidak terlepas dari kemampuan media tersebut dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menarik mampu mengurangi kejenuhan siswa sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Suasana belajar yang positif memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan melalui tulisan. Lingkungan pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang mendukung terciptanya hasil belajar yang optimal (Simanjuntak, 2024). Kondisi tersebut juga berdampak pada meningkatnya kemampuan siswa dalam menghasilkan tulisan yang lebih runtut, komunikatif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Utami et al., 2023).

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu bentuk inovasi yang perlu terus dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan media digital memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Inovasi tersebut tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi terus menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra (Apriani et al., 2025). Kreativitas siswa juga dapat berkembang secara lebih optimal apabila pembelajaran didukung oleh media yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik (Makatita & Tawurutubun, 2025). Penggunaan pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat mendorong peserta didik menghasilkan karya tulis yang lebih kreatif dan berkualitas (Marsonia et al., 2025). Pengembangan bahan ajar yang dipadukan dengan media digital juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi menulis peserta didik (Utami et al., 2025). Selain itu, pemanfaatan video pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi salah satu bentuk inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan (Wulandari & Hile, 2023).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis Renderforest terbukti mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami struktur, isi, dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi secara lebih sistematis, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyusun hubungan sebab-akibat secara logis, serta menghasilkan teks eksplanasi yang lebih runtut dan komunikatif. Dengan demikian, Renderforest dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Renderforest berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis teks





eksplanasi siswa kelas XI SMK Swasta Free Methodist Medan. Penerapan media tersebut mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun teks eksplanasi yang sesuai dengan struktur, kaidah kebahasaan, serta kepaduan isi, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dan diperkuat melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kemampuan sebelum dan sesudah pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa Renderforest merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran menulis teks eksplanasi karena mampu menyajikan materi secara visual, sistematis, dan menarik sehingga mempermudah pemahaman siswa. Oleh karena itu, media Renderforest dapat dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis di tingkat SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbantuan Renderforest berbasis kolaborasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Pedagogi*, 3(2), 60–72. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i02.583>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., & Fauzi, I. A. (2022). Pemanfaatan media animasi berbasis aplikasi Renderforest dalam membentuk kepribadian Islami bagi siswa sekolah dasar kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Apriani, R., Ansori, A., & Sholikhah, H. A. (2025). Pengembangan media audiovisual Renderforest: Menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. *Jurnal Bindo Sastra*, 9(1), 17-30. <https://doi.org/10.32502/jbs.v9i1.9733>
- Apriliansyah, M. A., & Kusumawati, N. (2022). Desain media Renderforest untuk meningkatkan pemahaman sains pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Mahasiswa Indonesia*, 1(10), 3342–3348. <https://al-haramjournal.com/index.php/JIM/article/view/822>
- Cahyani, N. D., & Sutisna, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Renderforest pada pembelajaran berdiferensiasi kelas IV sekolah dasar. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 55-66. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v9i1.3361>
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). Pengaruh Blended Learning Berbasis aplikasi Renderforest dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa MAS Yaspi Labuhan Deli. *Jurnal Education and development*, 9(4), 123-127. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i4.3044>
- Harahap, Y. M., Rahmawati, W. T., & Lubis, S. I. (2023). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Renderforest berbasis pengajaran blended learning. *Wahana Pengabdian*, 2(1), 18-22. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i1.238>
- Liana, L. (2021). Analisis struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lawe Sigala-gala tahun pembelajaran 2020/2021. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 16-25. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v8i1.297>
- Makatita, T., & Tawurutubun, R. (2025). Pengembangan bahan ajar menulis puisi dengan pendekatan kontekstual berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14(2), 80-91. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v14i2.5651
- Marsonia, R. N., Fatimah, S., & Murywantobroto, M. (2025). Penerapan Metode Outdoor Study Terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pelita



- Nusantara 1 Semarang . *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 636-646. <https://dmi-journals.org/deiktis/article/view/1483>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3, 243–255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Prasetyo, A. H. (2024). Media pembelajaran berbasis Renderforest pada workshop guru. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat (J-PMas)*, 3(2), 77–84. <https://doi.org/10.37606/jpmas.v3i2.193>
- Ramadhani, L. M., & Oktaviarini, N. (2024). Pengembangan video animasi berbantuan media Renderforest materi pernapasan IPAS kelas V SDN I Wonorejo. *Journal on Education*, 7(1), 3829–3840. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6975>
- Ravilla, T. D., Rahma, R., & Novianti, N. (2023). Pengembangan Video Learning Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Renderforest Pada Materi Pythagoras. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1), 12-18. <https://journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1907>
- Rifdah, S. N., & Rizkiani, A. (2022). Analisis kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. *Metamorfosis: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 15, 45–54. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v15i1.714>
- Risa, S. W., Gani, R. A., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan media video animasi menggunakan renderforest pada subtema perkembangan teknologi komunikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 534-545. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16837>
- Sari, I. P., & Fathoni, A. (2022). Problem based learning model assisted by Renderforest video animation on mathematics learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(4), 648–656. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.51858>
- Sasrianti, S., & Agustina, A. (2025). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Digital sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 249–262. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i1.5124>
- Simanjuntak, H. (2024). *Pembelajaran yang menyenangkan*. Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim
- Sujana, I. W. C. (2020). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utami, M. A., Andra, V., & Friantary, H. (2025). Pengembangan modul pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi di kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(4), 4409–4418. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i4.1994>
- Utami, S. E., Tiwana, E., Alfauzi, E., & Maharani, I. (2023). Analisis kemampuan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Alwashliyah Pasar Senen Medan. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v9i1.537>
- Wulandari, W., & Hile, A. (2023). Development of Renderforest Technology-Based Mathematics Learning Videos . *Jurnal Genesis Indonesia*, 2(03), 134–145. <https://doi.org/10.56741/jgi.v2i03.335>