



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
TERAMPIL MENYUNTING CERITA PENDEK  
BERBASIS ANDROID BAGI SISWA SMA KELAS XI**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh**

**Nama : Eri Wahyudi**

**NIM : 2101411012**

**Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## SARI

Wahyudi, Eri. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Bambang Hartono, M.Hum., Pembimbing II: Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

**Kata kunci:** media pembelajaran, berbasis android, menyunting teks cerita pendek.

Sastra tidak jatuh begitu saja dari langit. Proses pembuatan sebuah karya sastra terutama cerpen harus melewati proses menyunting. Sementara itu, media pembelajaran menyunting cerpen saat ini belum banyak dikembangkan. Oleh karena itu, pengembangan media penyuntingan cerpen mendesak dilakukan. Pengembangan media haruslah disesuaikan dengan kondisi kurikulum terbaru. Kurikulum 2013 mensyaratkan proses belajar harus mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karenanya, pengembangan media berbasis android dirasa efektif untuk menggugah semangat belajar siswa SMA. Terlebih sistem operasi android merupakan sistem yang sedang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) bagaimanakah karakteristik media pembelajaran berbasis android untuk terampil menyunting teks cerpen yang sesuai bagi siswa SMA, (2) bagaimanakah prinsip-prinsip media pembelajaran berbasis android untuk terampil menyunting teks cerpen yang sesuai bagi siswa SMA, (3) bagaimana prototipe prototipe media pembelajaran berbasis android bagi siswa SMA kelas XI untuk terampil menyunting teks cerpen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D). Sumber data penelitian ini yaitu 90 siswa di 3 sekolah jenjang SMA di Kota Semarang. Adapun sekolah tersebut adalah SMA N 2 Semarang, SMA N 7 Semarang, dan SMA N 11 Semarang. Instrumen penelitian meliputi lembar wawancara, angket, dan lembar uji validasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif.

Media pembelajaran penyuntingan cerpen berbasis android memiliki dua karakteristik pokok yaitu karakteristik isi dan penyajian. Karakteristik isi terdiri atas (1) cakupan materi, (2) struktur materi, (3) menu galeri. Karakteristik penyajian terdiri atas (1) menu evaluasi, (2) menu tambahan, dan (3) grafika. Prinsip-prinsip pengembangan media penyuntingan cerpen berbasis android meliputi kaidah isi dan kaidah penyajian. Kaidah isi mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan pokok materi yang disajikan media penyuntingan cerpen berbasis android. Materi pokok yang disajikan media penyuntingan cerpen meliputi (1) edit umum; (2) edit bahasa; (3) edit isi; (4) penulisan kata ganti; (5) pengulangan subjek dalam satu paragraf; (6) kaidah penulisan kata sapaan; (7) penulisan tanda tiga titik/elepsis. Adapun kaidah penyajian melingkupi enam kaidah yaitu (1) bentuk/wujud, (2) kebahasaan, (3) penulisan, (4) tampilan/visual, (5) kegrafikaan, dan (6) pengemasan.

Terdapat beberapa hal yang menjadi kelebihan media ini. Selain dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja, aplikasi ini juga memiliki materi yang spesifik dan fitur yang mendukung. Materi yang spesifik tersebut berupa materi penyuntingan yang khusus diperuntukkan guna menyunting cerpen. Adapun fitur yang mendukung diantaranya, terdapat latihan soal untuk menguji kemampuan menyunting pengguna, terdapat menu galeri cerpen untuk mempelajari contoh cerpen yang baik dan benar, serta menu panduan agar pengguna mudah mengoperasikan media. Selain memiliki keunggulan, produk media penyuntingan cerpen berbasis android juga mempunyai kekurangan. Pada menu latihan yang berisi jawaban uraian belum dapat memberikan input yang nyaman ketika mengisikan jawaban, sehingga pengguna merasakan hal yang kurang nyaman.

Saran penelitian meliputi beberapa hal sebagai berikut: (1) media penyuntingan cerpen berbasis android dapat digunakan sebagai media untuk mendukung pembelajaran menyunting teks cerita pendek baik sebagai media utama maupun pengayaan siswa. (2) hendaknya dilakukan penelitian lebih lanjut untuk melakukan uji coba keefektifan prototipe media penyuntingan cerpen berbasis android dalam pembelajaran menyunting teks cerpen di sekolah.



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Januari 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. Bambang Hartono, M.Hum.  
NIP 196510081993031002



Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.  
NIP 198405022008121005

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan  
Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri  
Semarang

pada hari :

tanggal :

Panitian Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001  
Ketua



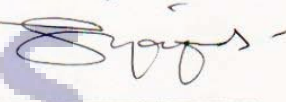
Dr. Haryadi, M.Pd.  
NIP 196710051993031003  
Sekretaris



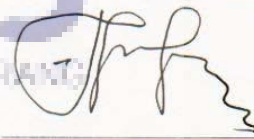
Mulyono, S.Pd., M.Hum.  
NIP 197206162002121001  
Penguji I



Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.  
NIP 198405022008121005  
Penguji II/Pembimbing II



Drs. Bambang Hartono, M.Hum.  
NIP 196510081993031002  
Penguji III/Pembimbing I



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

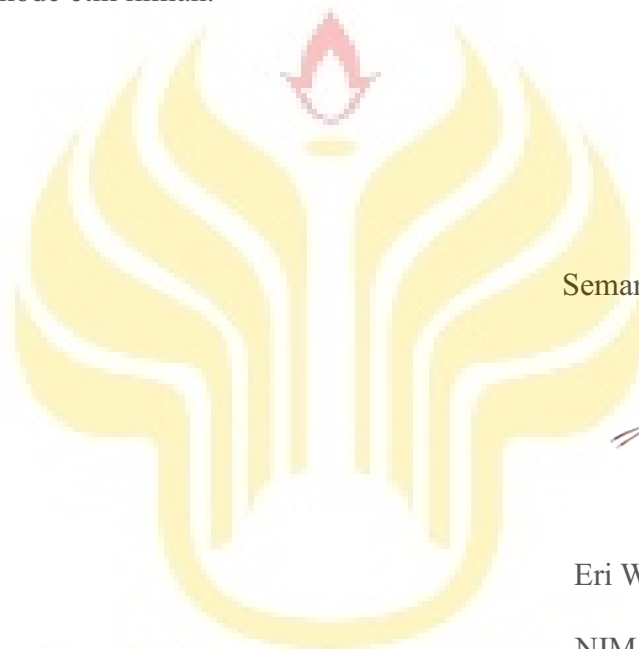


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001



## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, Januari 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Eri Wahyudi', written in a cursive style.

Eri Wahyudi

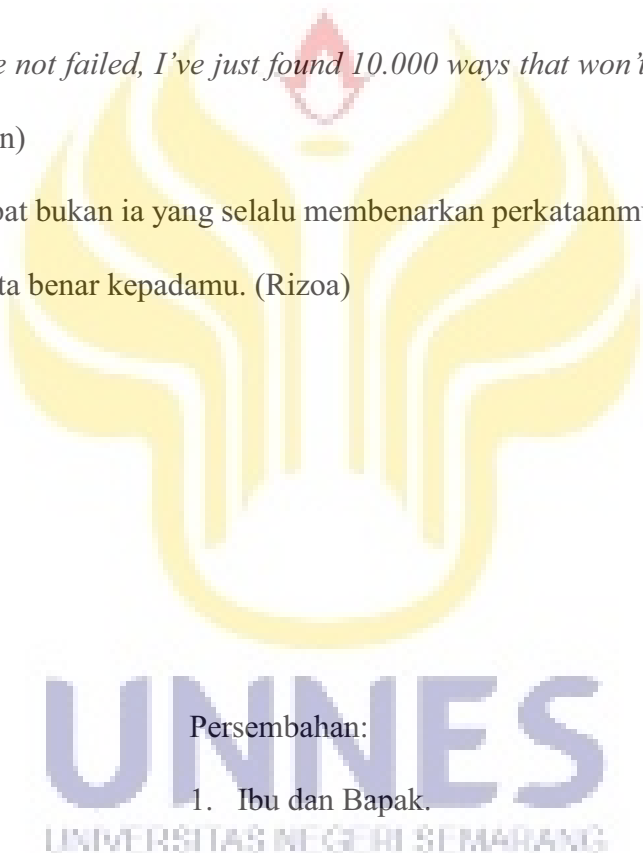
NIM 2101411012

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang engkau dustakan? (Ar-rahman: 13)
2. *I have not failed, I've just found 10.000 ways that won't work.* (Thomas A. Edison)
3. Sahabat bukan ia yang selalu membenarkan perkataanmu, melainkan selalu berkata benar kepadamu. (Rizoa)



Persembahan:

1. Ibu dan Bapak.
2. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI” dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Selama proses penelitian skripsi ini tidak lepas dari izin, peran, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Drs.Bambang Hartono, M.Hum., dan Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd, yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada

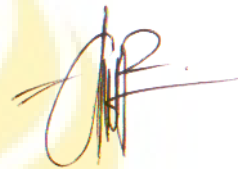
1. Prof Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas belajar dari awal sampai akhir;
2. Prof Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
3. Ibu dan Bapak dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada peneliti;
4. Keluarga besar SMA Negeri 2 Semarang, SMA Negeri 7 Semarang, dan SMA Negeri 11 Semarang yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian;
5. Ibu Jumiyati, Ibu Sri Mulyani, Bapak Mugi Resmi, Bapak Puryadi, dan adik-adikku tercinta Yoga Adi Saputra, Yoyo Oktaviano, dan Laras Hayunda Meylani serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan doa;



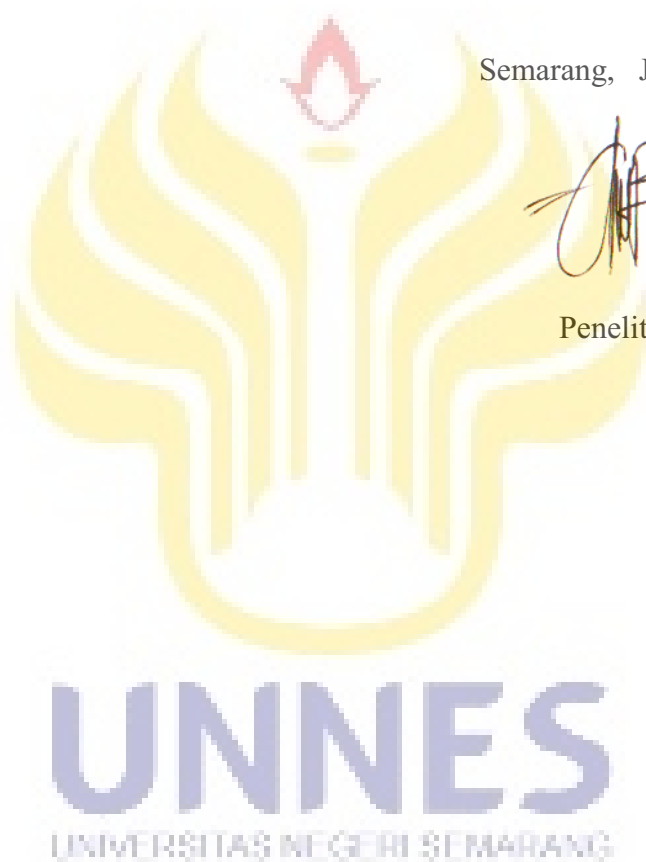
6. teman-teman BSI angkatan 2011 dan teman-teman satu atap yang memberikan semangat dan doa; dan
7. semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, Januari 2016



Peneliti



## DAFTAR ISI

SARI .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah .....	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	14
1.6 Manfaat Penelitian .....	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, DAN KERANGKA	
BERPIKIR .....	17
2.1 Kajian Pustaka.....	17
2.2 Landasan Teori .....	25
2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android.....	25
2.2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran .....	25
2.2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Android.....	26
2.2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Android .....	28
2.2.1.4 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android .....	33
2.2.2 Teks Cerita Pendek .....	38
2.2.1 Pengertian Cerita Pendek.....	38
2.2.2.1 Unsur-Unsur Cerita Pendek.....	40
2.2.3 Keterampilan Menyunting Cerita Pendek .....	48
2.3 Kerangka Berpikir.....	63
BAB III METODE PENELITIAN.....	66
3.1 Desain Penelitian.....	66
3.2 Sumber Data Penelitian.....	69
3.2.1 Sumber Data Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Terampil	
Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI..	69
3.2.2 Sumber Data Uji Validasi Produk Media Pembelajaran Terampil	
Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI..	70
3.3 Variabel Penelitian .....	71

3.4 Instrumen Penelitian.....	71
3.4.1 Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI .....	72
3.4.2 Angket Validasi Prototipe Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI .....	75
3.4.3 Pedoman Wawancara .....	76
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	78
3.5.1 Angket Kebutuhan.....	78
3.5.2 Angket Uji Validasi .....	79
3.5.3 Pedoman Wawancara .....	79
3.6 Teknik Analisis Data .....	79
3.6.1 Analisis Data Kebutuhan Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI .....	79
3.6.2 Analisis Data Uji Validasi Dosen Ahli .....	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	81
4.1 Hasil Penelitian .....	81
3.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI.....	81
4.1.2 Prototipe Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI .....	123
4.1.3 Penilaian terhadap Prototipe Media Pembelajaran Terampil Menyunting	

Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI.....	144
4.1.4 Perbaikan terhadap Prototipe Media Pembelajaran Terampil Menyunting	
Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI.....	147
4.2 Pembahasan.....	150
4.2.1 Karakteristik Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek	
Berkas Android bagi Siswa SMA Kelas XI .....	150
4.2.2 Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Terampil Menyunting	
Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI.....	151
4.2.3 Prototipe Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis	
Android bagi Siswa SMA Kelas XI.....	154
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	155
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	157
5.1 Simpulan .....	157
5.2 Saran.....	158
DAFTAR PUSTAKA .....	159
LAMPIRAN.....	163



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	71
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI.....	73
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI.....	74
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Prototipe Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI.....	76
Tabel 4.1 Aspek Motivasi Pembelajaran Menyunting Cerpen.....	82
Tabel 4.2 Aspek Pengembangan Media .....	84
Tabel 4.3 Aspek Isi.....	86
Tabel 4.4 Kebutuhan Menu Evaluasi .....	88
Tabel 4.5 Kebutuhan Menu Tambahan.....	90
Tabel 4.6 Kebutuhan Grafika .....	91
Tabel 4.7 Aspek Bahasa .....	93
Tabel 4.8 Aspek Motivasi Pembelajaran Menyunting Cerpen.....	95
Tabel 4.9 Aspek Pengembangan Media .....	97
Tabel 4.10 Aspek Isi.....	98
Tabel 4.11 Kebutuhan Menu Evaluasi .....	100
Tabel 4.12 Kebutuhan Menu Tambahan .....	101
Tabel 4.13 Kebutuhan Grafika .....	102

Tabel 4.14 Aspek Bahasa .....	104
Tabel 4.15 Perbandingan Hasil Angket Kebutuhan Siswa dan Angket Kebutuhan Guru .....	105
Tabel 4.16 Karakteristik Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI .....	150
Tabel 4.17 Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android bagi Siswa SMA Kelas XI .....	152



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Layar Pembuka.....	125
Gambar 4.2 Menu Utama.....	126
Gambar 4.3 Menu Materi.....	127
Gambar 4.4 Menu Latihan .....	128
Gambar 4.5 Menu <i>Log in</i> .....	129
Gambar 4.6 Latihan 1.....	129
Gambar 4.7 Tombol <i>Drop Down</i> .....	130
Gambar 4.8 Tombol Lihat Nilai .....	130
Gambar 4.9 Laman Hasil .....	131
Gambar 4.10 Tombol Lihat Hasil Sunting dan <i>Share</i> .....	132
Gambar 4.11 Laman <i>Share</i> .....	133
Gambar 4.12 Laman Lihat Hasil Sunting .....	134
Gambar 4.13 Laman Evaluasi.....	135
Gambar 4.14 Galeri Cerpen .....	136
Gambar 4.15 Menu Panduan.....	137
Gambar 4.16 Laman Panduan.....	137
Gambar 4.17 Laman Tentang.....	138
Gambar 4.18 Logo Aplikasi “Mari Menyunting Cerpen”.....	139
Gambar 4.19 Penggunaan Bahasa.....	140
Gambar 4.20 Penggunaan Jenis Huruf.....	140
Gambar 4.21 Grafika.....	141
Gambar 4.22 Label CD Aplikasi.....	142



Gambar 4.23 Ilustrasi Sampul.....	143
Gambar 4.25 Ilustrasi Sampul Setelah Revisi.....	148
Gambar 4.24 Ilustrasi Sampul Sebelum Revisi.....	148
Gambar 4.27 Label CD Aplikasi setelah Perbaikan.....	149
Gambar 4.26 Label CD Aplikasi sebelum Perbaikan.....	149



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	65
Bagan 2. Tahapan Penelitian.....	69



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Kebutuhan Siswa .....	163
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru.....	175
Lampiran 3 Angket Penilaian Prototipe.....	187
Lampiran 4 Rekapitulasi Penilaian Ahli .....	206
Lampiran 5 Surat-Surat Keterangan.....	208



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Media dalam sebuah pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat maupun media yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Hal ini seiring dengan perubahan Kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013.

Amanat penggunaan media elektronik dalam hal ini media berteknologi sebenarnya telah disarankan pemerintah dalam Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pasal 3 ayat 2 j. Di dalamnya dinyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang oleh guru harus memiliki prinsip memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan demikian, pengembangan media berbasis teknologi perlu dilakukan. Namun, tidak serta merta semua jenis teknologi dapat dengan mudah dikembangkan begitu saja. Perlu adanya analisis terhadap siswa mengenai teknologi macam apa yang sedang digemari saat ini.

Berdasarkan survai StatCounter Global Stats (dalam [gs.statcounter.com](http://gs.statcounter.com)) pengguna sistem operasi android di Indonesia dari bulan Desember 2014 sampai dengan Desember 2015 mencapai 68,23%. Artinya, sebagian besar lebih pemegang

ponsel dan tablet menggunakan sistem operasi Android. Kemudian berdasarkan survei Flurry Analytics (dalam Flurry.com) menyatakan bahwa 25% pengguna *smartphone* ada di kisaran usia 13 – 17 tahun dan 49% pada usia 18 – 24 tahun. Dengan demikian, sebagian besar pengguna aktif *smartphone* adalah remaja usia SMA.

Bertolak dari hasil survei tersebut, penulis berasumsi bahwa kegiatan belajar akan lebih praktis, efektif, dan menyenangkan apabila menggunakan *smartphone* berbasis android sebagai media pembelajaran. Asumsi tersebut berdasarkan penelitian Setiawan (2014). Dari penelitian tersebut, dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis android hasil yang dicapai yakni peningkatan nilai ketuntasan sesuai dengan KKM sebesar 84%. Hasil serupa tentu saja patut diteliti berkaitan dengan KD baru dalam Kurikulum 2013 untuk jenjang SMA kelas XI yakni KD menyunting teks cerita pendek baik secara lisan maupun tulisan.

Selain itu, ternyata masih banyak terjadi kendala dalam pembelajaran menyunting cerpen. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 2 Semarang, kendala yang dihadapi terpusat pada media dan model yang terbatas dalam pembelajaran. media yang digunakan belum variatif dan hanya mengandalkan buku teks dari pemerintah. Kendala yang sama juga dialami oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 7 Semarang. Selain terbatasnya media ajar, guru juga dituntut lebih kreatif dalam menyajikan materi agar siswa tidak bosan. Kendala tersebut juga dialami oleh siswa di SMA Negeri 11 Semarang. Menurut guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 11 Semarang, terbatasnya referensi buku dan media untuk

siswa dan guru juga membuat siswa kesulitan memahami materi.

Kendala yang dialami oleh siswa adalah 1) siswa belum memahami konsep baru yang ditawarkan kurikulum 2013 terkait dengan struktur cerpen, 2) keterbatasan pengetahuan menggunakan ejaan, 3) keterampilan menyunting siswa masih jauh dari harapan dan membangun minat siswa untuk menyunting, 5) keterbatasan media berbasis teknologi sehingga masih bergantung buku teks. Memang pada kenyataannya masih sangat jarang media yang secara khusus membahas tentang bagaimana menyunting teks cerpen yang sesuai dengan kaidah dan strukturnya.

Terdapat beberapa penelitian yang telah menggunakan ICT dalam merancang sebuah pembelajaran, terutama pembelajaran menyunting. Salah satunya penelitian Kusworo (2014) yang sekaligus menjadi dasar pengembangan penelitian ini. Dalam penelitiannya, Kusworo (2014) mampu merancang sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk kepentingan perkuliahan MKU Bahasa Indonesia. Aplikasi tersebut berisi materi dan latihan soal berkaitan dengan menyunting karya ilmiah yang baik dan benar. Namun demikian, produk yang dihasilkan hanya berfokus pada pembelajaran menyunting karya ilmiah di tingkat mahasiswa. Artinya, materi yang disajikan hanya berupa penyuntingan untuk teks nonsastra. Selain itu, masih terdapat beberapa kelemahan yakni media tidak dapat menampilkan penyuntingan huruf tebal dan huruf miring. Kemudian jika dilihat dari segi kepraktisan penggunaan media, aplikasi tersebut masih harus di instal terlebih dahulu dalam laptop. Akibatnya media hanya dapat dioperasikan dalam laptop dan tingkat mobilitasnya masih terbatas. Dengan demikian, Perlu adanya inovasi lain berkaitan

dengan isi materi dan kepraktisan penggunaan media. Inovasi yang dilakukan peneliti berkaitan dengan isi materi akan menyajikan penyuntingan teks sastra berupa cerpen, sedangkan dari segi kepraktisan penggunaan media akan menggunakan tablet atau ponsel berbasis android.

Di luar negeri, pengembangan media pembelajaran android telah banyak dilakukan. Salah satunya adalah penelitian Shanmugapriya (2011). Dalam penelitiannya, ia berhasil merancang sebuah pembelajaran tanpa batas, semua siswa dapat belajar kapan pun dan dimana pun dengan bantuan aplikasi android. Selain itu, peneliti dari Itali, Pioggia (2006) juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi android dapat meningkatkan proses belajar, mengidentifikasi, menafsirkan, dan menggunakan informasi emosional untuk memperluas keterampilan sesuai konteks sosial, fleksibel, dan adaptif. Dengan demikian, Android merupakan sebuah *platform* sistem operasi yang sangat potensial untuk dikembangkan sebagai sebuah media pembelajaran di Indonesia.

Meskipun demikian, penggunaan media konvensional, seperti buku masih mendominasi pembelajaran terutama dalam pembelajaran penyuntingan teks cerita pendek. Selain penggunaan media buku menyunting perlu adanya alternatif lain. Hal ini dikarenakan media buku memiliki beberapa kelemahan, di antaranya: (1) media buku mudah rusak; (2) pengandaan dan penyebarluasan buku memerlukan biaya yang cukup mahal; (3) tidak praktis karena memerlukan tempat yang luas jika memiliki banyak buku. Selain itu, buku tidak bisa dibawa ke mana-mana dalam jumlah yang banyak; (4) untuk membaca buku diperlukan cahaya yang cukup agar tulisan dapat terbaca; dan (5) buku bersifat kaku (*not editable*), artinya konten isi

dalam buku tidak bisa diubah seketika terjadi kesalahan.

Beberapa kasus dapat mencerminkan bahwa buku yang bersifat kaku dapat merugikan beberapa pihak. Seperti pada kasus konten tidak layak tentang Nabi Muhammad Saw di buku *5 Kota Paling Berpengaruh* karya Douglas Wilson terbitan Gramedia. Pihak Gramedia mengambil langkah tegas dengan menarik buku tersebut dan membakar sisa stok yang ada. Selain tidak akan diterbitkan ulang, editornya pun ikut terkena sanksi atas peristiwa tersebut. Kasus lain yakni buku pelajaran berjudul *Aku Senang Belajar Bahasa Indonesia, untuk SD MI kelas 6* terbitan Graphia Buana. Buku ini memuat sebuah cerpen yang mengandung konten dewasa pada halaman 57-60 dari cerita “Anak Gembala dan Induk Serigala”. Alhasil penarikan buku dilakukan setelah 10.000 eksemplar selesai diterbitkan (Trimansyah 2013).

Kasus lain juga terjadi pada tahun 2012, ada tiga buku SD yang ditarik karena mengandung unsur pornografi. Buku-buku tersebut meliputi *Ada Duka di Wibeng*, *Tambelo Kembalinya Si Burung Camar* dan *Tidak Hilang Sebuah Nama* terbitan PT Era Adi Citra Intermedia Solo. Dari kajian yang dilakukan tim Dinpora, bacaan yang ada di dalam buku tersebut ada kata-kata yang cenderung vulgar. Bahkan, jika dibaca sepotong-sepotong menjurus ke pornografi. Di tahun yang sama kasus serupa kembali terjadi. Kasus tersebut terdapat di Lembar Kerja Siswa SD yang beredar di Jakarta. Dua judul cerita *Bang Maman dari Kali Pasir*, dan *Pengenalan Cerita Rosim* memuat kekerasan yang tidak layak dikonsumsi oleh siswa Sekolah Dasar. Kedua LKS tersebut kemudian ditarik oleh pemerintah. Selain itu, Seto Mulyadi, Ketua Komnas Anak meminta agar pemerintah dan orang tua untuk lebih



selektif dalam memilih buku yang tepat untuk anak didik usia dini. Sebab akan berdampak buruk bagi psikologis anak dan anak akan cepat meniru apa yang dilihatnya (radiobuku.com).

Bertolak dari beberapa kasus tersebut, sebagian besar kesalahan terdapat pada teks cerita pendek yang tidak layak dibaca oleh siswa. Ketaklayakan tersebut berupa ditemukannya unsur-unsur cerita yang mengandung pornografi, SARA, dan kekerasan. Hal ini mengindikasikan bahwa penyunting buku kurang memahami aspek-aspek kepenyuntingan. Dengan demikian, dari kasus tersebut profesi penyunting tidak boleh diremehkan begitu saja dalam proses penerbitan sebuah buku. Hal ini dikarenakan kegiatan menyunting bukanlah hal yang mudah, karena di dalamnya tersirat tuntutan dimilikinya aspek keahlian, keterampilan, dan aspek nilai rasa yang tinggi. Selain memiliki pemahaman EYD, penyunting juga harus memahami *style* atau gaya bahasa. Dengan penguasaan gaya bahasa yang baik, penyunting akan membantu penulis agar karangan menjadi berdaya guna, terkesan hidup, menarik, dan indah bagi pembaca. Adapun nilai rasa berkaitan erat dengan intuisi linguistis atau intuisi kebahasaan (Rahardi 2009:5).

Pernyataan tersebut terbukti dengan hanya segelintir orang yang ingin terjun ke dunia kepenyuntingan. Hal ini bisa jadi disebabkan kurangnya referensi, baik buku maupun penelitian mengenai kepenyuntingan. Faktanya, banyak karya-karya bermutu lahir dari proses menyunting yang tidak main-main. Seperti Ahmad Tohari yang pernah mengalami proses penyuntingan yang cukup dilematis. Beberapa bagian cerita dalam novel “Ronggeng Dukuh Paruk” harus dihilangkan. Akibatnya, ia harus menyetujui usulan Redaksi *Kompas* untuk menghilangkan

bagian-bagian cerita yang dianggap rawan dalam konteks politik masa itu (Yudiono 2003:6). Selain itu, A.A. Navis juga pernah mengalami penyuntingan yang cukup memperlambat proses kreatifnya dalam mengarang. Dalam otobiografinya ia menceritakan bahwa H.B. Jassin pernah menyunting salah satu karangannya yang kental dengan bahasa Minangkabau kemudian oleh H.B. Jassin disunting berkali-kali hingga karangannya sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (Yusra 1994:83).

Tidak hanya proses kreatif penulisan novel yang disunting dengan sangat ketat, di dalam proses kreatif cerpen dari penulis terkenal pun tidak luput dari proses penyuntingan. Cerpen Hasan Bisri HFC yang berjudul “Denayu” harus disunting oleh tiga editor terkenal, yakni Sapardi Djoko Damono, Yanusa Nugroho, dan Anna Siti Herdiyanti. Hal tersebut dikarenakan cerpen “denayu” akan diikutsertakan dalam kumpulan cerpen mini Graffiti Imaji yang diterbitkan oleh Yayasan Multimedia Sastra (YMS) (Situmorang 2012:4).

Ernest Hemingway, seorang penulis terkenal yang menerbitkan buku “The Old Man and the Sea” pernah membuat editor *The New York Times* kesal. Kejadian itu karena editor selalu mendapat kiriman cerpen dari Ernest Hemingway. Namun, sementara tim editor mempertimbangkan naskah itu, Hemingway mengirimkan karangan lain yang merevisi cerpennya. Selagi naskah revisi dibahas, datang lagi sebuah naskah revisi yang lain. Hal ini terjadi berulang-ulang, sehingga akhirnya redaksi merasa cerpen itu sudah menjadi terlalu panjang dan tidak bisa dimuat di harian *The New York Times*. Bukan hanya itu, revisi yang berulang-ulang membuat kesal para editor yang setiap kali harus membaca naskah baru (Suleeman 2015:1). Hal ini menjelaskan bahwa posisi penyunting sangat berperan dalam menghasilkan

karya-karya yang bermutu.

Kendati demikian, menurut Rahardi (2009:8), kebutuhan kehadiran para penyunting bahasa baru semakin dirasakan pada awal tahun 1980-an. Sebelum masa-masa itu, pekerjaan penyuntingan bahasa dalam dunia penerbitan hanya dilakukan sesampainya saja oleh siapa pun di dalam lembaga itu yang memiliki waktu untuk menyunting aspek-aspek teknis kebahasaannya. Maka dari itu, pada masa-masa lalu banyak disangka pula bahwa ihwal penyuntingan bahasa merupakan pekerjaan yang sangat trivial, yang sangat sederhana dan gampang, dan dapat dilakukan sambil lalu saja tanpa persiapan, tidak memerlukan petugas-petugas yang sifatnya khusus dan tidak perlu perhatian secara khusus pula.

Seiring dengan kebutuhan akan sosok penyunting yang handal, di dunia pendidikan kemampuan menyunting siswa semakin diperhatikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Bentuk perhatian tersebut berupa perubahan kurikulum, dari kurikulum KTSP 2006 menjadi Kurikulum 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 mengubah proses pembelajaran dari berbasis keterampilan (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) menjadi berbasis teks. Teks dalam kurikulum 2013 digolongkan menjadi genre faktual dan genre rekaan yang memiliki struktur dan fungsi sosial berbeda-beda. Genre faktual adalah jenis teks yang dibuat berdasarkan kejadian, seperti laporan, deskripsi, negosiasi, prosedur, rekon, eksplanasi, eksposisi, diskusi, ulasan. Genre fiksi adalah jenis teks yang dibuat berdasarkan imajinasi, seperti anekdot, eksemplum, pantun, dan cerita pendek.

Standar Kompetensi Lulusan dalam kurikulum 2013 juga mengalami perubahan

dengan adanya Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang melingkupi setiap teks. Pada jenjang SMA kompetensi dasar yang diberikan yakni meliputi KD pengetahuan dan KD keterampilan. KD pengetahuan meliputi memahami, membandingkan, menganalisis, mengidentifikasi, mengevaluasi. Sedangkan KD keterampilan meliputi menginterpretasi, memproduksi, menyunting, mengabstraksi, mengonversi. Berdasarkan uraian tersebut terdapat KD menyunting teks cerita pendek, sesuai dengan struktur dan kaidah teks baik secara lisan maupun tulisan. Kompetensi ini ternyata membuat keterampilan kepenyuntingan mutlak dikuasai oleh siswa terutama bagi siswa kelas XI semester 1 terhadap teks cerpen.

Pada kurikulum KTSP keterampilan menyunting tidak diposisikan sebagai keterampilan yang berdiri sendiri. Artinya, keterampilan menyunting dilakukan secara integratif dalam satu proses pembelajaran menulis. Hal tersebut terbukti tidak efektif karena pada dasarnya keterampilan menulis sangat berbeda dengan keterampilan analisis dan revisi. Ketakefektifan proses tersebut terungkap dari penelitian Putra (2013), menyatakan bahwa proses menyunting dalam pembelajaran menulis cerpen dengan teknik Akrostik Kompi 9 yang dilakukannya ternyata membuat proses menyunting cerita pendek tidak memiliki banyak waktu. Akibatnya keterampilan menyunting tidak maksimal diperoleh oleh siswa. Penelitian lain berkaitan dengan pembelajaran menulis cerpen yang tidak mengindahkan keterampilan menyunting yakni Budianto, dkk (2015). Dalam penelitiannya, keterampilan menyunting bahkan tidak terlihat sama sekali dalam proses menulis cerita pendek.

Masalah lain berkaitan dengan proses keterampilan menyunting diungkap

dalam penelitian Rokhana (2011). Dalam penelitiannya permasalahan menyunting karangan sebagian besar terletak pada siswa. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa siswa kurang menguasai ejaan, siswa kurang menguasai pemakaian kalimat efektif, siswa kurang mampu menjabarkan ide pokok paragraf, serta siswa kurang mampu menyusun paragraf yang memiliki keterpaduan dan kebulatan paragraf. Posisi guru dalam pembelajaran menyunting juga kerap menjadi masalah. Masalah tersebut dikarenakan posisi guru seharusnya menjadi fasilitator bukan sosok yang aktif mencari bahan ajar yang akan diberikan saat pembelajaran berlangsung.

Selain dari siswa dan guru, permasalahan menyunting cerpen terletak pula pada penggunaan media. Media penyuntingan cerpen yang berkembang saat ini hanya mengandalkan buku. Penelitian terkait media keterampilan menyunting pernah dilakukan oleh Lathifah (2013) dan Yahya (2014). Keduanya mengembangkan media buku sebagai penunjang pembelajaran menyunting cerpen. Lathifah (2013) mengembangkan buku menyunting cerpen bermuatan multikultural dengan pendekatan kontekstual. Hasilnya, Lathifah (2013) menciptakan buku ajar untuk menyunting cerpen dengan muatan multikultural. Adapun pendekatan kontekstual yang diberikan mengacu pada kurikulum KTSP. Namun demikian, Penelitian tersebut hanya berfokus pada bahan ajar menyunting cerpen untuk siswa SMP. Selain itu, materi yang ada dalam buku tersebut masih berdasarkan sumber-sumber yang terbatas. sedangkan Yahya (2014) mengembangkan buku pengayaan menyunting teks cerpen dengan pendekatan saintifik. Hasil dari penelitian tersebut, yakni berupa buku pengayaan menyunting teks cerita pendek untuk siswa SMP/MTs. Adapun pendekatan saintifik yang ditanamkan dalam buku tersebut

mengacu pada kurikulum 2013. Selain itu produk yang dihasilkan memiliki kriteria penilaian yang sangat baik dari validator. Hanya saja, materi yang ada dalam buku belum difokuskan pada penyuntingan struktur, kaidah, dan penggunaan bahasa pada teks cerpen. Pemilihan teks cerpen juga belum menggunakan sumber yang baik seperti buku kumpulan cerpen atau media cetak lainnya. Hal ini mengakibatkan siswa sulit memahami bahasa teks cerpen tersebut. Meskipun demikian, buku yang dikembangkan Yahya (2014) masih layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran menyunting teks cerpen.

Bertolak dari beberapa penelitian tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran menyunting teks cerita pendek. Dengan demikian, peneliti hendak melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran terampil menyunting cerita pendek berbasis android bagi siswa SMA kelas XI.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Menyunting teks cerita pendek merupakan salah satu kompetensi dasar yang wajib dimiliki siswa SMA, terutama kelas XI semester Gasal. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan suatu pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu, kemahiran penggunaan piranti kebahasaan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam penggunaan Bahasa Indonesia dan keterampilan penyuntingan. Untuk mencapai kompetensi tersebut perlu adanya sistem pembelajaran yang relevan. Sistem pembelajaran yang relevan membutuhkan guru, media, dan siswa yang saling mendukung agar tercipta sebuah pembelajaran yang maksimal. Namun demikian, sebuah kondisi maksimal tersebut sulit dicapai jika masing-masing komponen memiliki berbagai masalah yang perlu penanganan serius. Masalah yang timbul dari pihak guru yakni pada penggunaan media yang cenderung monoton mengacu pada buku. Padahal jelas pada Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pasal 3 ayat 2 j disebutkan bahwa pembelajaran yang dirancang guru harus mengintegrasikan ICT di dalamnya.

Selain itu, perubahan kurikulum dari KTSP menjadi kurikulum 2013 turut membuat sebagian besar guru harus mengubah paradigma pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan materi yang diusung kurikulum 2013 memiliki banyak perbedaan yang mendasar. Seperti halnya materi cerpen yang tidak lagi membahas unsur intrinsik dan ekstrinsik melainkan struktur dan kaidah penulisan. Selain itu dari segi penilaian kepada peserta didik juga mengalami perubahan yang

cukup membuat guru lebih fokus kepada setiap peserta didiknya. Hal ini dikarenakan dalam kurikulum 2013 sikap sosial, sikap spiritual, pengetahuan dan keterampilan siswa turut serta dalam lembar penilaian guru. Posisi guru dalam pembelajaran menyunting juga kerap menjadi masalah. Masalah tersebut dikarenakan posisi guru seharusnya menjadi fasilitator bukan sosok yang aktif mencari bahan ajar yang akan diberikan saat pembelajaran berlangsung.

Media yang digunakan dalam pembelajaran menyunting cerpen juga harus mendapat perhatian yang serius. Media yang digunakan biasanya hanya berupa buku. Padahal dalam kenyataannya, siswa SMA cenderung betah berlama-lama dengan *gadget*-nya daripada buku. karenanya perlu alternatif lain dalam pengembangan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajarnya. Dari pihak siswa ternyata banyak masalah yang perlu segera ditangani. Hal ini dalam menyunting karangan, siswa kurang menguasai ejaan, siswa kurang menguasai pemakaian kalimat efektif, siswa kurang mampu menjabarkan ide pokok paragraf, serta siswa kurang mampu menyusun paragraf yang memiliki keterpaduan dan kebulatan paragraf.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi pelbagai permasalahan dalam menyunting teks cerita pendek perlu langkah konkret untuk mengatasi seluruh permasalahan yang ada. Dilihat dari permasalahan yang bersumber dari guru dan siswa dapat disiasati dengan pengembangan media pembelajaran yang bermuatan ICT. Media tersebut berupa aplikasi android yang dapat dioperasikan oleh siswa secara mandiri, sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator secara utuh. Hal ini dikarenakan



dalam aplikasi android tersebut sudah terdapat materi yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan menyunting teks cerita pendek. Selain itu, kebiasaan penggunaan *gadget* secara berlebih oleh siswa dapat pula diarahkan kepada hal yang positif, yakni mengakses aplikasi android menyunting teks cerita pendek. Dengan demikian, penelitian ini terbatas pada perancangan dan pembuatan produk media pembelajaran berbasis android untuk mengakomodasi siswa SMA kelas XI dalam peningkatan keterampilan menyunting teks cerpen.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian pengembangan media pembelajaran terampil menyunting cerita pendek berbasis android bagi siswa SMA Kelas XI diutarakan berikut ini.

1. Bagaimanakah karakteristik media pembelajaran terampil menyunting cerita pendek berbasis android bagi siswa SMA Kelas XI?
2. Bagaimanakah prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran terampil menyunting cerita pendek berbasis android bagi siswa SMA Kelas XI?
3. Bagaimanakah prototipe media pembelajaran terampil menyunting cerita pendek berbasis android bagi siswa SMA Kelas XI?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini disajikan sebagai berikut.

1. Mendeskripsi karakteristik media pembelajaran berbasis android yang dibutuhkan siswa untuk terampil menyunting teks cerpen.
2. Merumuskan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis

android bagi siswa untuk terampil menyunting teks cerpen.

3. Menyusun media pembelajaran berbasis android bagi siswa untuk terampil menyunting teks cerpen.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media visual yang dapat membantu untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menyunting teks cerpen khususnya penggunaan ejaan. Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Produk media pembelajaran berbasis android yang dihasilkan peneliti diharapkan menambah khazanah keilmuan bidang penelitian pengembangan pada bahasan menyunting teks cerpen tingkat SMA. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran dalam mendukung kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

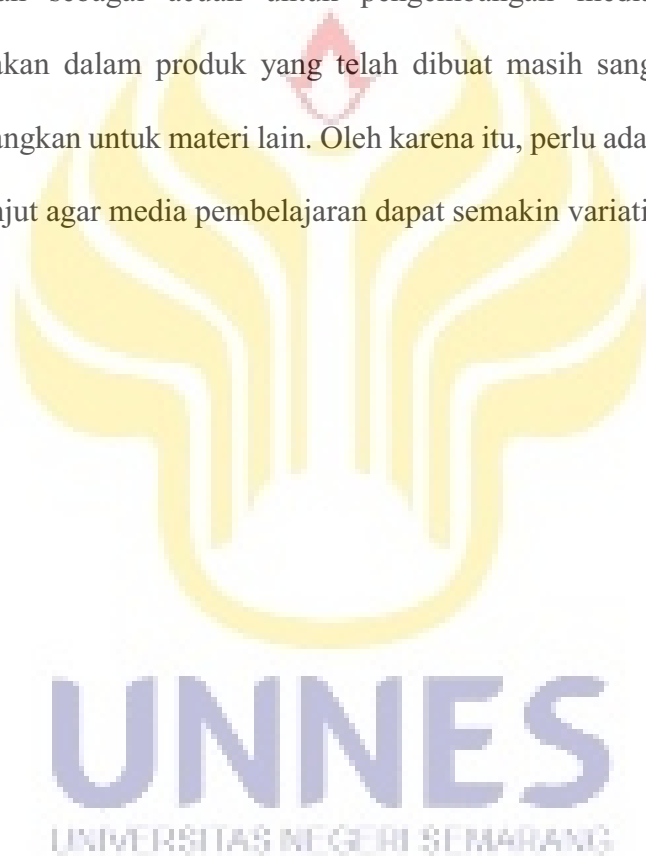
#### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa sehingga mereka memiliki pengalaman baru berupa kegiatan pembelajaran bahasa yang menerapkan teknologi secara langsung. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Bagi guru, media pembelajaran menyunting cerpen berbasis android ini dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran sehingga peran guru sebagai fasilitator dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, pesan pada Permendikbud

Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pasal 3 ayat 2 j mengenai pemanfaatan ICT dalam pembelajaran juga dapat terpenuhi. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan mandiri, menarik, dan positif.

Bagi pengembang media pembelajaran, produk dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan media serupa. Hal ini dikarenakan dalam produk yang telah dibuat masih sangat potensial untuk dikembangkan untuk materi lain. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar media pembelajaran dapat semakin variatif.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1 Kajian Pustaka

Ada tiga kategori pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, yaitu penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android, penyuntingan, dan cerita pendek. Berkaitan dengan pengembangan media visual berbasis android merujuk pada penelitian Shanmugapriya (2011), Kusworo (2014), dan Setiawan (2014). Kajian pustaka tentang penyuntingan merujuk pada penelitian Rokhana (2011) dan Harahap (2014). Adapun kajian pustaka tentang teks cerpen merujuk pada penelitian Yahya (2014) dan Budianto (2015).

Shanmudgapriya (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “*Designing an M-Learning Application for a Ubiquitous Learning Environment in The Android Based Mobile Devices Using Web Services*” berhasil merancang suatu pembelajaran yang dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan dengan konten materi yang variatif berbasis android. Shanmudgapriya (2011) menyebutkan

*Education is happening all around the student but the student may not even be conscious of the learning process in the ULE. A wide range of platforms are available to choose to develop m-learning applications. The Ubiquitous Learning environment emphasizes the learner-centric curriculum and content. Among the wide range of choices the open-source nature and rich user interface that even supports sensor hardware and multitasking makes Android a desired platform for designing m-learning application.* (Shanmudgapriya 2011)

Media berbasis android dapat mengubah proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student*

*center*). Bahkan, siswa mungkin tidak sadar bahwa ia pada hakikatnya sedang belajar dengan adanya *U-learning* sehingga rancangan *U-learning* tersebut sangat membantu dalam pembelajaran.

Korelasi penelitian Shanmudgapriya (2011) dengan penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan, yakni android. Selain itu, kedua produk dari penelitian tersebut dinilai dapat mengefisienkan waktu dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam penelitian Shanmudgapriya (2011) baik materi, soal, maupun tugas dapat dikirim dan diterima oleh guru dan siswa tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hal serupa juga diadopsi dalam penelitian ini dikarenakan proses pembelajaran menyunting tidak membutuhkan waktu yang singkat sehingga perlu adanya media yang memfasilitasi siswa untuk belajar di luar jam pembelajaran. Meskipun demikian, Shanmudgapriya (2011) memiliki sistem yang lebih kompleks karena memanfaatkan *wifi* atau koneksi internet untuk mengakses konten. Berbeda dengan sistem tersebut, penelitian ini berusaha untuk menggunakan sistem *offline – online learning*. Dengan demikian, pembelajaran menyunting akan lebih banyak diporsikan untuk *offline learning*. Hal ini dikarenakan di Indonesia koneksi akan internet belum cukup merata. Ketika evaluasi telah diperoleh maka siswa dapat mengunggah hasil secara *online*.

Penelitian mengenai pengembangan media visual berbasis ICT juga pernah dilakukan oleh Kusworo (2014) dengan judul “Pengembangan Media Visual EYD Berbasis ICT untuk terampil Menyunting Karya Ilmiah pada Mahasiswa MKU Bahasa Indonesia Unnes”. Kusworo (2014) mengembangkan media visual EYD berbasis ICT untuk materi penyuntingan karya ilmiah mahasiswa. Penelitian ini

berhasil mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat dioperasikan pada laptop sehingga dapat mengakomodasi kegiatan perkuliahan MKU Bahasa Indonesia baik untuk mahasiswa maupun dosen.

Penelitian yang dilakukan Kusworo (2014) dengan penelitian ini mempunyai persamaan dalam metode penelitian, yaitu R&D. Selain itu, produk akhir dari pengembangan Kusworo (2014) adalah berupa aplikasi berbasis ICT yang dapat di instal di *windows PC*, sama halnya dengan produk akhir dari penelitian ini yaitu sama-sama berbasis ICT hanya saja produk yang akan dihasilkan tak hanya dapat di instal di *windows PC* tetapi juga di Android. Produk akhir dari penelitian Kusworo berupa aplikasi yang berisi materi, latihan soal, dan beberapa tes akhir guna meningkatkan keterampilan menyunting mahasiswa. Konsep tersebut akan turut menjadi kesamaan dari produk akhir penelitian ini dengan berbagai penyesuaian materi. Namun demikian, penelitian Kusworo (2014) mempunyai sasaran penelitian mahasiswa, sedangkan penelitian ini mempunyai sasaran siswa SMA kelas XI. Dengan kata lain, Kusworo (2014) menyajikan materi penyuntingan karya ilmiah, sedangkan dalam penelitian ini menyajikan materi penyuntingan teks cerita pendek.

Hasil temuan Kusworo (2014) tersebut dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini bahwa ICT dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan menyunting. Selain menjadi acuan, penelitian Kusworo (2014) juga mendasari dilakukannya penelitian. Hal yang mendasari penelitian ini adalah kajian penyuntingan teks cerpen untuk siswa SMA masih jarang dilakukan. Jika Kusworo (2014) membuat aplikasi berbasis ICT untuk penyuntingan naskah nonfiksi,

penelitian ini mengkaji aplikasi android untuk naskah fiksi, yaitu cerpen. Hal itulah yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian Kusworo (2014).

Di tahun yang sama, Setiawan (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan App Inventor dalam Pembuatan *Game Education* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran yang Mandiri dan Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa TITL pada Pembelajaran Listrik Dasar SMK Muhammadiyah Majenang” menemukan bahwa media aplikasi android sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sebuah materi. Di dalam penelitian tersebut, disebutkan bahwa penggunaan aplikasi android dapat meningkatkan keefektifan hasil belajar. Hasil penelitian yang didapatkan, yakni produk aplikasi android dengan hasil uji coba aplikasi sudah berfungsi dan berjalan dengan baik, dengan peningkatan nilai ketuntasan sesuai dengan KKM sebesar 84%.

Relevansi penelitian Setiawan (2014) dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang dilakukan yakni aplikasi android. Namun demikian, materi yang terdapat dalam produk Setiawan (2014) mengacu pada materi yang disesuaikan untuk siswa SMK, sedangkan penelitian ini difokuskan untuk siswa SMA. Selain itu, pengembangan aplikasi tersebut lebih berfokus kepada *game* atau permainan yang berisi materi pembelajaran. Dari segi penciptaan media, Setiawan (2014) menggunakan *software* App Inventor, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *software* Adobe Flash Cs 6.

Berdasarkan penelitian Shanmugapriya (2011), Kusworo (2014), dan Setiawan (2014) dapat dinyatakan bahwa pengembangan aplikasi android mempunyai manfaat yang sangat besar dalam pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi

android dalam pembelajaran mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, penelitian Shanmugapriya (2011), Kusworo (2014), dan Setiawan (2014) dapat menggambarkan bahwa aplikasi android juga mempunyai peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berkaca dari penelitian Shanmugapriya (2011), Kusworo (2014), dan Setiawan (2014) penelitian ini juga menggunakan aplikasi android untuk mengkomodir proses pembelajaran. Apabila Shanmugapriya (2011), Kusworo (2014), dan Setiawan (2014) sudah membuktikan bahwa android mempunyai peranan besar dalam pembelajaran maka penelitian ini diharapkan juga mempunyai dampak yang sama.

Sementara itu, penelitian tentang penyuntingan pernah dilakukan oleh Rokhana (2011). Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Menyunting Karangan yang Berbasis Cooperative Learning bagi Peserta Didik Kelas IX SMP” mengungkap bahwa permasalahan menyunting karangan sebagian besar terletak pada siswa. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa siswa kurang menguasai ejaan, siswa kurang menguasai pemakaian kalimat efektif, siswa kurang mampu menjabarkan ide pokok paragraf, serta siswa kurang mampu menyusun paragraf yang memiliki keterpaduan dan kebulatan paragraf. Posisi guru dalam pembelajaran menyunting juga kerap menjadi masalah. Masalah tersebut dikarenakan posisi guru seharusnya menjadi fasilitator bukan sosok yang aktif mencari bahan ajar yang akan diberikan saat pembelajaran berlangsung. Selain dari siswa dan guru, permasalahan menyunting cerpen terletak pula pada penggunaan media. Media penyuntingan cerpen yang berkembang saat ini hanya mengandalkan



buku.

Relevansi penelitian Rokhana (2011) dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian, yakni R&D. Selain itu, variabel penelitian yang dibahas juga berkaitan dengan penyuntingan. Jika produk yang dihasilkan Rokhana (2011) berupa buku maka penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi android. Adapun fokus materi yang terdapat dalam produk Rokhana (2011) adalah materi menyunting karangan untuk siswa SMP sedangkan dalam produk penelitian ini berfokus pada materi penyuntingan teks cerpen untuk siswa SMA.

Penelitian lain berkaitan dengan penyuntingan pernah dilakukan oleh Harahap (2014) dengan judul “Kemampuan Menyunting Karangan Eksposisi Berdasarkan Ejaan, Pilihan Kata, dan Keterpaduan Paragraf Mahasiswa Semester Satu Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan menyunting karangan eksposisi mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan tentang pemahaman mengenai ejaan merupakan kemampuan yang terbaik, yakni 79,33%, kemudian pilihan kata 75,2%, struktur kata dan kalimat 74,93%, dan terakhir keterpaduan paragraf, yaitu 68,67%. Dengan demikian, kemampuan mengenai Kemampuan menyunting karangan eksposisi berdasarkan ketepatan ejaan, pilihan kata, ketepatan stuktur kata, dan keterpaduan paragraf Mahasiswa, berkualifikasi baik karena masih berada di antara rentang kualifikasi 61 – 80%

Adapun relevansi penelitian Harahap (2014) dengan penelitian ini terletak pada variabel yang dibahas, yakni penyuntingan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti

berbeda dengan yang dilakukan oleh Harahap (2014), metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah R&D, sedangkan Harahap (2014) menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Masalah yang dikaji oleh peneliti, yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk terampil menyunting cerita pendek SMA kelas XI, sedangkan Harahap (2014) menggambarkan dan sekaligus mencari bagaimana kemampuan mahasiswa dalam menyunting karangan eksposisi.

Kemudian, penelitian tentang cerpen pernah dilakukan oleh Yahya (2014) dengan judul “Pengembangan Buku Pengayaan Menyunting Teks Cerita Pendek Menggunakan Pendekatan Saintifik bagi Siswa SMP/MTs”. Dalam penelitian tersebut Yahya (2014) mengembangkan buku penyuntingan teks cerpen dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan ciri utama buku tersebut sehingga aspek terbaru yang dimuat dalam proses menyunting menggunakan teori saintifik.

Relevansi penelitian Yahya (2014) dengan penelitian ini terletak pada dua hal, yaitu jenis penelitian dan variabel penelitian. Yahya (2014) menggunakan jenis penelitian R&D dan variabel penelitian menyunting teks cerita pendek. Sama halnya dengan peneliti yang menggunakan R&D dan berfokus pada penelitian teks cerita pendek. Namun demikian, produk akhir Yahya (2014) berupa buku sedangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi berbasis android. Selain itu fokus materi penyuntingan Yahya (2014) adalah untuk siswa SMP, sedangkan dalam penelitian ini untuk siswa SMA.

Pada tahun berikutnya Budianto (2015) melakukan penelitian berkaitan dengan

cerpen yang dimuat dalam jurnal pendidikan dan pembelajaran Universitas Tanjungpura, Pontianak. Penelitian tersebut berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Metode Diskusi dengan Teknik Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI)”. Budianto (2015) mengkaji peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerpen setelah menerapkan metode diskusi dengan teknik SAVI. Setelah menerapkan metode pembelajaran tersebut, Budianto (2015) mendeskripsikan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I dengan tingkat ketuntasan sebesar 67% sampai siklus II dengan tingkat ketuntasan sebesar 100%. Budianto (2015) menyatakan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa kelas X C SMA Negeri 1 Rasau Jaya mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan teknik SAVI.

Relevansi penelitian Budianto (2015) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel kemampuan menulis cerpen yang pada prosesnya turut pula melakukan proses menyunting cerpen. Budianto (2015) menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Selain itu, Budianto (2015) hanya menguji tingkat keefektifan metode ceramah dengan teknik SAVI pada penelitiannya dan hasilnya adalah peningkatan keterampilan siswa, sedangkan penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Android.

Beberapa penelitian tersebut memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android, penyuntingan, dan cerita pendek. Hasil kajian penelitian tersebut dijadikan acuan untuk menyusun media pembelajaran penyuntingan cerpen berbasis android dengan mempertimbangkan

keunggulan yang ada pada kajian pustaka tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mempunyai keunggulan dan menambah inovasi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.

## **2.2 Landasan Teori**

Penelitian ini menggunakan tiga pokok teori sebagai landasan penelitian. Teori yang digunakan, yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis android, teks cerita pendek, dan keterampilan menyunting teks cerita pendek.

### **2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android**

#### **2.2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran**

Munadi (2013:6) menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail* bentuk jamak dari *wasilah*, yakni sinonim *al-wast* yang artinya tengah. Kata tengah berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut.

Lebih lanjut Munadi (2013:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pendefinisian tersebut sejalan dengan *Association for Education and Communication Technology* (AECT) yang mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (dalam Arsyad 2013:3).

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2013:3) menyatakan apabila dipahami

secara garis besar, media merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Jika Gerlach dan Ely mengartikan media sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, Munadi (2013:54) menyebutkan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual dan multimedia. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Adapun multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau segala sesuatu yang berfungsi sebagai jembatan antara materi dengan pemahaman seseorang yang sesuai dengan maksud yang akan disampaikan.

### **2.2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Android**

Terdapat empat jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah media visual. Penelitian ini akan difokuskan pada penggunaan media visual. Media visual dipilih karena tingkat keefektifannya yang tinggi. Efektif karena sebagian pembelajar memperoleh informasi dengan mengandalkan

indera penglihatan. Dale (dalam Arsyad 2013:13) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengan sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Berkaitan dengan pernyataan tersebut, dalam proses penyuntingan yang paling berperan bukanlah indera pendengaran (audio) melainkan indera penglihatan (visual). Indera yang lain cenderung tidak begitu berperan dalam proses menyunting. Dengan demikian, diperlukan sebuah media visual yang berkualitas sehingga dapat mendukung proses menyunting dengan baik. Dari berbagai jenis media visual yang ada, Android merupakan salah satu media yang dapat dijadikan pilihan.

Alasan penggunaan android sebagai media penyuntingan dikarenakan berdasarkan survei StatCounter Global Stats (dalam [gs.statcounter.com](http://gs.statcounter.com)) pengguna sistem operasi android di Indonesia dari bulan Desember 2014 sampai dengan Desember 2015 mencapai 68,23%. Artinya, sebagian besar lebih pemegang ponsel dan tablet menggunakan sistem operasi Android. Kemudian berdasarkan survei Flurry Analytics (dalam [Flurry.com](http://Flurry.com)) menyatakan bahwa 25% pengguna smartphone ada di kirsan usia 13 – 17 tahun dan 49% pada usia 18 – 24 tahun. Artinya, sebagian besar pengguna aktif smartphone adalah remaja usia SMA. Bertolak dari hasil survei tersebut, penggunaan media android untuk menyunting sangat potensial untuk dikembangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android adalah pemanfaatan android sebagai alat bantu untuk menjadi jembatan

atau penghubung antara materi dengan pemahaman seseorang yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

### **2.2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Android**

Berkaitan dengan penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis android dengan komputer sebagai alat penyusunnya. Walaupun berbasis android, aplikasi yang dihasilkan dari Adobe Flash juga dapat dijalankan di komputer. Android merupakan perangkat *mobile* yang dapat dibawa ke mana-mana. Memungkinkan siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun tanpa dibatasi ruang dan waktu. Selain itu, alternatif penggunaan komputer karena komputer mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan alat yang lainnya. Suyanto (dalam Suartama, 2010:225) menyatakan bahwa komputer mampu digunakan untuk membuat dan menggabungkan teks-teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan lirik dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Sejalan dengan penelitian ini, media pembelajaran berbasis android merupakan media yang dirancang menjadi sebuah aplikasi media pembelajaran. Seluruh rancangan dan konsep penyajian media dilakukan dengan menggunakan android atau komputer. Oleh sebab itu, perencanaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik media berbasis android dan komputer.

Seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, keunggulan android sebagai media pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu menjadikan media

ini dapat pula dikategorikan dalam kelompok m-learning.

Lestari (2014:7) dalam makalahnya yang berjudul “*Mobile Learning*” menyebutkan bahwa ada tujuh karakteristik m-learning, yaitu

- 1) Mobile learning cenderung menggunakan perangkat mobile atau media portable seperti handphone, smartphone, I-Phone, PC Tablet untuk mengakses sistem pembelajaran online
- 2) Memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak
- 3) Praktis di bawa ke mana pun, sehingga mobile learning memiliki ketertarikan tersendiri
- 4) Dengan mobile yang terkoneksi dengan internet, maka pengguna dapat menjelajah “dunia” termasuk dalam mencari bahan ajar yang mendukung kegiatan proses pembelajaran
- 5) Peran guru adalah jembatan penghubung, pendukung atau fasilitator, atau untuk memberikan bimbingan dalam belajar
- 6) Ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik
- 7) Penggunaan mobile learning tidak terbatas pada ruang dan waktu

Sementara itu, menurut Soekawwati (2003) karakteristik mobile learning antara lain:

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; antara pendidik dan peserta didik, antar peserta didik sendiri, atau antar pendidik-pendidik, dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler
- 2) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*) yang disimpan di dalam ponsel atau komputer sehingga dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya; dan
- 3) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan yang dapat dilihat setiap saat di ponsel atau komputer

Kemudian karakteristik media berbasis komputer disebutkan oleh Munadi (2013:153) menyatakan media berbasis komputer yang dikembangkan harus memenuhi enam kriteria sebagai berikut.

- 1) kemudahan navigasi. Sebuah media interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa harus memiliki pengetahuan yang kompleks tentang media yang dikembangkan.
- 2) memiliki kandungan kognisi. Artinya, media yang dikembangkan mempunyai



- isi yang dapat melatih kemampuan kognisi pengguna.
- 3) adanya presentasi informasi. Maksudnya media yang dikembangkan mempunyai sajian informasi yang jelas.
  - 4) integritas media. Artinya, media harus dapat mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
  - 5) artistik dan estetika. Media yang dikembangkan harus mampu menarik minat belajar. Oleh sebab itu, media harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
  - 6) memiliki fungsi secara keseluruhan. Media pembelajaran yang dikembangkan harus dapat memberikan gaya pembelajaran yang diinginkan oleh pengguna.

Menurut Suyanto (dalam Astawa 2012:17) ciri-ciri bahan pembelajaran berbasis komputer adalah sebagai berikut.

- 1) Sistemik
 

Sistemik menurut Badudu (2009:321) adalah saling berhubungan antarsistem dengan teratur. Karakteristik sistemik menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer hendaknya disusun secara sistemik dan terstruktur. Artinya, media dikembangkan dengan model tutorial, simulasi, atau model permainan. Setiap model media berbasis komputer tersebut tentunya memiliki pola pengembangan yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis komputer hendaknya disusun secara sistemik.
- 2) Jelas dan Menarik
 

Media pembelajaran yang telah disusun hendaknya memiliki materi atau informasi yang jelas. Oleh sebab itu, dalam penyusunan media diperlukan adanya analisis kebutuhan terlebih dahulu sehingga penyusun tahu informasi atau materi yang dibutuhkan oleh pengguna. Selain jelas, media yang dikembangkan juga harus menarik agar dapat menambah minat belajar pengguna. Daya tarik media dapat dilakukan dengan menambah ilustrasi pada media yang dikembangkan.
- 3) Mudah Digunakan
 

Karakteristik media yang ketiga adalah mudah digunakan. Media pembelajaran berbasis komputer hendaknya mudah digunakan agar pengguna tidak kesulitan saat menggunakannya. Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis komputer juga dapat dijadikan alasan pemilihan media tersebut. Arsyad (2013:74) menjelaskan bahwa, pemilihan media hendaknya harus berdasarkan kepraktisan. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis android hendaknya mudah digunakan.
- 4) Mudah Diperbaiki
 

Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer yang berikutnya adalah mudah diperbaiki. Penambahan, pengurangan, dan revisi terhadap isi produk yang dihasilkan seharusnya mudah diperbaiki. Berbeda halnya dengan bahan cetak, setelah mengalami proses percetakan bahan ajar cetak sehingga sulit untuk direvisi secara langsung, melainkan harus melakukan percetakan ulang.

#### 5) Mudah Disebarluaskan

Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer yang terakhir adalah mudah disebarluaskan. Maksudnya, media pembelajaran yang sudah dikembangkan diharuskan untuk mudah didistribusikan sehingga pengguna mudah untuk mendapatkannya. Misalnya, disebarluaskan melalui media internet sehingga pengguna dapat mengunduhnya melalui internet.

Berdasarkan beberapa karakteristik media berbasis ICT tersebut, penelitian ini menggunakan karakteristik yang diungkapkan oleh Suyanto dan Soekawati (2003). Karakteristik media menurut Suyanto yakni sistemik, jelas dan menarik, mudah digunakan, dan mudah diperbaiki. Kemudian akan ditambah karakteristiknya oleh Soekawati (2003) yakni bersifat mandiri. Hal ini dikarenakan karakteristik yang dipaparkan Suyanto belum memiliki ciri ke-*mobile*-an sebuah media android.

Secara lebih spesifik, karakteristik media penyuntingan berbasis android memiliki karakteristik sebagai berikut.

##### 1) sistemik

Media pembelajaran berbasis android akan dirancang sesuai sistem pembelajaran yang telah ditetapkan. Mulai dari pemberian materi beserta contohnya sampai dengan latihan dan evaluasi. Dengan adanya sistem ini diharapkan pengguna dapat menyerap materi dengan lebih efektif dan maksimal.

##### 2) jelas dan menarik

Kejelasan dan kemenarikan media yang akan dibuat terletak pada pengemasan tampilan aplikasi. Dari segi tampilan akan menggunakan font yang sederhana dan mudah dibaca. Selain itu akan terdapat ilustrasi gambar dalam aplikasi tersebut. Dari segi kemenarikan media, aplikasi android tak hanya berisi materi, soal latihan, dan evaluasi namun memiliki layanan berbagi atau sharing ke media sosial

berkaitan dengan hasil evaluasi yang dicapai oleh pengguna. Selain itu, terdapat pula kumpulan cerpen yang bisa dijadikan referensi menyunting oleh siswa.

3) mudah digunakan

Media ini mudah digunakan karena dapat dijalankan atau di install pada semua versi android mulai dari android Gingerbread 2.3 sampai android Lollipop 5.0. selain itu untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya, aplikasi ini menyediakan menu “tentang”. Menu ini berisi tatacara pengoperasian aplikasi penyuntingan teks cerpen.

4) mudah diperbaiki

Seperti yang telah disebutkan oleh Suyanto, bahwa media berbasis ICT memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan media buku. Media buku tidak dapat diubah isinya sedangkan media berbasis ICT android ini dalam tiap butir soalnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Begitupula dalam media pembelajaran ini, pada setiap butir soal dan jawabannya dapat diubah sesuai dengan kehendak pengguna.

5) mudah disebarluaskan

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan diharuskan untuk mudah didistribusikan sehingga pengguna mudah untuk mendapatkannya. Media ini dapat disebarluaskan melalui media internet sehingga pengguna dapat mengunduhnya melalui internet.

6) bersifat mandiri

karakteristik yang terakhir adalah bersifat mandiri. Mandiri artinya media ini dapat digunakan oleh siswa dan dapat disimpan di dalam ponsel atau komputer

sehingga dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.

#### **2.2.1.4 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android**

Tujuan dan jenis pengembangan media pembelajaran perlu dipertimbangkan. Tujuannya adalah untuk mencapai keefektifan penyusunan media pembelajaran. Apabila media disusun tanpa mempertimbangkan hal tersebut dapat memungkinkan media tersebut tidak dapat digunakan dalam pembelajaran.

Selain menentukan tujuan dan jenis media pembelajaran, dalam menyusun media pembelajaran perlu memperhatikan kaidah dan prinsip pengembangan media yang sesuai. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan terfokus pada media pembelajaran yang berbasis android. Penyusunan media yang dikembangkan harus memperhatikan kaidah atau persyaratan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android. Arsyad (2013:103-109) menyebutkan ada empat prinsip dalam pengembangan media visual. Keempat prinsip tersebut, yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan.

##### 1) Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan dalam pengembangan media visual mengacu pada jumlah elemen atau konten yang ada dalam media visual. Jumlah konten yang sedikit akan memudahkan peserta didik menangkap dan memahami pesan atau informasi yang disajikan media visual tersebut. Pesan atau informasi yang panjang dan rumit harus dibagi ke dalam beberapa bagian agar mudah dibaca dan dipahami.

## 2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di konten-konten visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Konten-konten tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan atau informasi yang ada di dalamnya.

## 3) Penekanan

Meskipun penyajian media visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau penekanan dapat diberikan pada unsur terpenting.

## 4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruangan penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang seluruhnya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu, keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaliknya, keseimbangan informal hanya sebagian saja yang simetris sehingga memberikan kesan dinamis.

Sementara itu, Krisnadi (2009) dalam Sahid (2012:13) menyatakan beberapa syarat yang harus dipenuhi, yaitu VISUALS sebagai berikut.

1. *Visible*: jelas, tingkat keterbacaan tinggi, resolusi/ketajaman grafis tinggi, mengandung suatu makna.
2. *Interesting*: isi pesan sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audien), tampilan baik dan memikat sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, menjaga kelangsungan proses komunikasi/interaksi/belajar.
3. *Simple*: pesan terfokus, pemilihan kata/huruf/gambar tidak mengubah makna pesan, bahasa dan tampilan lugas.
4. *Useful*: sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audien) dan tujuan pembelajaran maupun hasil belajar yang diinginkan.
5. *Accurate*: isi pesan mempunyai makna yang tepat, sesuai dengan bidang ilmu, penyampaiannya cermat, didasarkan pada sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.
6. *Legitimate*: isi pesan benar, disusun secara logis, mengikuti kaidah keilmuan dan masuk akal.
7. *Structure*: rangkaian pesan disampaikan secara sistematis, dengan urutan-urutan yang logis dan mudah dipahami.

Berdasarkan kedua prinsip pengembangan media visual tersebut, penelitian ini menggunakan prinsip yang VISUALS yang dikemukakan oleh Krisnadi (2009) sebagai prinsip pengembangan media. Prinsip tersebut dipilih karena lebih lengkap dan cocok untuk pengembangan media visual yang berbasis Android. Hal ini dikarenakan prinsip VISUALS mendukung dari segi penerapan pembuatan media berbasis android. Terutama pada prinsip *Simple* dan *Structure* yang menjadi kelebihan dari aplikasi yang dikembangkan. Android merupakan media yang

*Simple* karena pada penggunaan dan penyebaran media tidak terlalu sulit. Penggunaannya mudah karena dapat diakses di mana pun dan kapan pun. Penyebarannya tidak membutuhkan banyak biaya layaknya buku, cukup dengan mengunduh via internet. Sedangkan prinsip *Structure* mencerminkan bahwa tampilan dan alur belajar peserta didik akan lebih terstruktur dengan menu-menu yang terdapat dalam aplikasi berbasis android.

Prinsip tersebut jika diaplikasikan dalam pembuatan media ini dapat dijabarkan langkah-langkahnya sebagai berikut.

#### 1) *Visible*

Visible berarti jelas, tingkat keterbacaan tinggi, resolusi/ketajaman grafis tinggi, mengandung suatu makna. Aplikasi yang akan dirancang berprinsip Visible (Jelas). Kejelasan tersebut terletak pada pemilihan dan penggunaan font, pemilihan dan penggunaan warna, serta tingkat keterbacaan dan resolusi/ketajaman grafis tinggi. Selain itu, pembagian menu dalam layar akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Penyesuaian tersebut termasuk pemberian instruksi penggunaan aplikasi sehingga diharapkan tidak dijumpai kebingungan saat mengoperasikannya.

#### 2) *Interesting*

Isi pesan sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audien), tampilan baik dan memikat sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, menjaga kelangsungan proses komunikasi/interaksi/belajar. Isi materi akan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar yakni siswa SMA kelas XI. Dari segi tampilan akan dibuat menu

modifikasi soal dan menu *share* ke media sosial pengguna sehingga siswa tertarik untuk belajar dengan aplikasi ini.

### 3) *Simple*

Pesan terfokus, pemilihan kata/huruf/gambar tidak mengubah makna pesan, bahasa dan tampilan lugas. Pada perancangan tampilan dan isi materi akan terfokus pada penyuntingan cerpen. Tampilan tersebut akan diwakili oleh menu yang tidak terlalu banyak sehingga tidak membuat pengguna merasa kebingungan. Selain itu, penggunaan bahasa dalam aplikasi ini akan menggunakan bahasa yang lugas serta pemilihan jenis huruf maupun warna yang tidak terlalu banyak.

### 4) *Useful*

Sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audien) dan tujuan pembelajaran maupun hasil belajar yang diinginkan. Selain disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA, media ini tentu memiliki tujuan pembelajaran yakni siswa dapat terampil menyunting teks cerpen. Keterampilan tersebut didapat dari proses memahami materi yang telah disesuaikan untuk menyunting cerpen. Setelah memahami materi dengan baik, siswa mengerjakan beberapa soal sebagai uji kompetensi. Kemudian pada menu evaluasi, hasil belajar siswa dapat terukur dengan jelas sehingga keterampilan menyunting dapat diukur secara riil.

### 5) *Accurate*

Isi pesan mempunyai makna yang tepat, sesuai dengan bidang ilmu, penyampaiannya cermat, didasarkan pada sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Pemilihan materi yakni teks cerpen mengacu pada



kurikulum yang ada yakni kurikulum 2013. Materi yang ditampilkan juga bersumber dari buku penyuntingan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

6) *Legitimate*

Isi pesan benar, disusun secara logis, mengikuti kaidah keilmuan dan masuk akal. Cerpen yang disajikan akan mengacu pada kurikulum 2013 sehingga struktur dan kaidah Isi pesan benar, disusun secara logis, mengikuti kaidah keilmuan dan masuk akal.

7) *Structure*

Rangkaian pesan disampaikan secara sistematis, dengan urutan-urutan yang logis dan mudah dipahami. Dalam perancangan menu tampilan akan dibuat sesuai struktur urutan yang memudahkan pemahaman pengguna. Susunan tersebut akan dimulai dari materi, soal latihan dan evaluasi. Dengan demikian, pengguna dapat memahami penyuntingan cerita pendek dengan terstruktur.

## 2.2.2 Teks Cerita Pendek

### 2.2.1 Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek disebut juga dengan cerpen. Sumardjo (2001:91) mengungkapkan bahwa cerita pendek adalah seni keterampilan yang menyajikan cerita, yang di dalamnya mencakup satu kesatuan bentuk utuh, menunggal, dan tidak ada bagian-bagian yang tidak perlu, semuanya integral, dan mengandung suatu arti. Dengan artian bahwa cerpen adalah cerita fiksi (rekaan) yang memiliki tokoh utama yang sedikit dan keseluruhan ceritanya berbentuk kesan tunggal, kesatuan bentuk, dan tidak ada lagi bagian yang tidak perlu.

Cerita pendek adalah wadah yang biasanya dipakai oleh pengarang untuk menyuguhkan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh yang paling menarik perhatian pengarang (Suharianto 2002:28). Berdasarkan pengertian tersebut, cerita pendek bukan ditentukan oleh banyaknya halaman ataupun jumlah tokoh yang terlibat dalam sebuah cerita. Melainkan dari ruang lingkup permasalahan yang disajikan oleh pengarang.

Cerita pendek menurut Aminuddin (2010:66) merupakan salah satu jenis prosa fiksi. Pengertian prosa fiksi tersebut adalah kisah atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemaparan, latar, serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita. Salah satu bentuk prosa fiksi yang dimaksud adalah cerita pendek.

Beberapa pengertian cerita pendek yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek adalah cerita rekaan yang merupakan cerminan kehidupan manusia berdasarkan imajinasi pengarang, dan hanya menonjolkan sebagian kehidupan tokoh dengan konflik tunggal. Dengan batasan-batasan definisi mengenai cerita pendek, berikut ini dipaparkan ciri-ciri cerita pendek. Ciri-ciri sebuah cerita pendek menurut Suhariyanto (2005:15-17) cerita pendek adalah (1) berbentuk uraian mengenai apa yang ingin diungkapkan oleh pengarang, (2) adanya pembagian kesatuan-kesatuan makna dalam wujud paragraph, dan (3) makna setiap kalimat langsung tertera dengan nyata dalam kalimat tersebut. Ciri cerita pendek yang mendasar terletak pada konflik yang disajikan oleh pengarang. Predikat “pendek” pada cerita pendek bukan ditentukan oleh banyaknya halaman untuk mewujudkan cerita tersebut atau jumlah tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut,

melainkan lebih disebabkan oleh ruang lingkup permasalahan yang ingin disampaikan dalam cerita.

### 2.2.2.1 Unsur-Unsur Cerita Pendek

Buku terbitan Kemdikbud yang berjudul *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik Kelas XI* dalam materi teks cerpen tidak dipaparkan terkait unsur-unsur cerita pendek. Namun demikian, teks cerita pendek tentu tidak terlepas dari unsur-unsur pembentuknya. Menurut Suhariyanto (2005:17-26), unsur pembangun cerita pendek adalah (1) tema, (2) alur, (3) penokohan, (4) latar, (5) tegangan dan padahan, (6) suasana, (7) pusat pengisahan, dan (8) gaya bahasa. Oleh Stanton (2012:20-71), unsur-unsur tersebut dijelaskan secara lebih terperinci yaitu fakta cerita, tema, dan sarana cerita. Fakta cerita terdiri atas alur, karakter, latar. Sementara itu, sarana cerita terdiri atas judul, sudut pandang, gaya dan tone, simbolisme, dan ironi. Unsur-unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### a) Fakta Cerita

Karakter, alur dan latar merupakan fakta-fakta cerita. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai catatan kejadian imajinatif dari sebuah cerita. Jika dirangkum menjadi satu, semua elemen ini menjadi struktur faktual atau tingkatan faktual cerita. Struktur faktual bukanlah bagian terpisah dari cerita, melainkan salah satu aspek cerita (Stanton 2012:22). Fakta cerita yang berupa alur, karakter, dan latar, dijelaskan sebagai berikut.

#### (1) Alur

Secara umum, alur merupakan rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita. Istilah alur biasanya terbatas pada peristiwa-peristiwa yang terhubung secara kausal.

Peristiwa kausal merupakan peristiwa yang menyebabkan atau menjadi dampak dari peristiwa lain dan tidak dapat diabaikan karena akan berpengaruh pada keseluruhan karya. Peristiwa kausal tidak terbatas pada hal-hal yang fisik saja seperti ujaran atau tindakan, tetapi juga mencakup perubahan sifat karakter, kilasan-kilasan pandangannya, keputusan-keputusannya, dan segala yang menjadi variabel pengubah dalam dirinya (Stanton 2012:26).

Aminudin (2010:83) menyatakan bahwa alur dalam cerita pendek atau dalam karya fiksi pada umumnya adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Istilah alur dalam hal ini sama dengan istilah plot atau struktur cerita.

Stanton (2012:31-32) menyatakan bahwa terdapat dua elemen dasar yang membangun alur yaitu konflik dan klimaks. Setiap karya fiksi sekurang-kurangnya memiliki konflik internal (yang tampak jelas) yang hadir melalui interaksi antartokoh maupun interaksi tokoh dengan lingkungannya. Sebuah cerita dapat mengandung lebih dari satu konflik, tetapi hanya konflik utamalah yang dapat merangkum seluruh peristiwa yang terjadi dalam alur. Konflik utama selalu terikat erat dengan tema cerita. Lain halnya dengan klimaks, klimaks merupakan saat ketika konflik terasa sangat intens. Klimaks merupakan titik yang mempertemukan kekuatan-kekuatan konflik dan menentukan bagaimana masalah dapat terselesaikan.

Istilah lain untuk alur adalah plot; yakni cara pengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun dengan memperlihatkan hukum sebab akibat sehingga

merupakan kesatuan yang padu, bulat, dan utuh. Plot suatu cerita biasanya terdiri atas lima bagian, yaitu pemaparan atau pendahuluan. Penggawatan, penanjakan, puncak atau klimaks, dan peleraian. Menurut susunannya alur dibedakan menjadi tiga yaitu alur lurus, alur sorot balik, dan alur gabungan. Menurut jenisnya alur dibedakan menjadi dua yaitu alur rapat dan alur renggang (Suharianto 2005:18-20).

Menurut Suharianto (2005:18-19) bagian-bagian plot dijelaskan sebagai berikut:

- (a) Pemaparan atau pendahuluan, yakni bagian cerita tempat pengarang mulai melukiskan suatu keadaan yang merupakan awal cerita.
- (b) Penggawatan, yakni bagian yang melukiskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita mulai bergerak. Pada bagian ini secara bertahap terasa adanya konflik dalam cerita. Konflik tersebut dapat terjadi antartokoh, antara tokoh dengan masyarakat, atau antara tokoh dengan hati nuraninya sendiri.
- (c) Penanjakan, yakni bagian cerita yang melukiskan konflik-konflik yang semakin memuncak.
- (d) Puncak atau klimaks, yakni bagian yang melukiskan peristiwa mencapai puncaknya.
- (e) Peleraian, yakni bagian cerita tempat pengarang memberikan pemecahan dari semua peristiwa yang telah terjadi dalam cerita atau bagian-bagian sebelumnya.

Jenis alur apabila dilihat dari padu atau tidaknya alur dalam cerita, alur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu alur rapat dan alur renggang. Dikatakan beralur rapat apabila dalam cerita hanya terdapat alur atau perkembangan cerita yang hanya berpusat pada satu tokoh. Akan tetapi apabila dalam cerita perkembangan alur tidak

hanya terjadi pada tokoh utama, tetapi juga pada tokoh lainnya, maka alur demikian disebut alur renggang (Suhariyanto 2005: 19).

## (2) Penokohan

Terdapat dua konteks dalam karakter. Konteks pertama, karakter merujuk pada individu-individu yang muncul dalam cerita. Konteks kedua, karakter merujuk pada watak atau sifat yang dimiliki tokoh dalam cerita (Stanton 2012:33). Menurut Nurgiantoro (2013:248) karakter disebut juga dengan penokohan. Penokohan merupakan hubungan seorang tokoh dengan kualitas pribadinya. Penokohan mencakup siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakannya, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas pada pembaca.

Tokoh cerita digambarkan baik secara lahiriah maupun batiniah yang dapat berupa pandangan hidup, sikap, keyakinan, adat-istiadat, dsb. Melalui penokohan, cerita menjadi lebih nyata dalam angan-angan pembaca. Melalui penokohan itu pulalah pembaca dapat dengan jelas menangkap wujud tokoh yang perikehidupannya sedang diceritakan pengarang (Suhariyanto 2005:20-21).

Ada dua macam cara yang digunakan pengarang untuk melukiskan tokoh ceritanya, yaitu dengan cara langsung dan tak langsung. Disebut dengan cara langsung apabila pengarang langsung menguraikan atau menggambarkan keadaan tokoh. Sebaliknya, apabila pengarang secara tersamar memberitahukan wujud tokoh atau keadaan tokoh, maka dikatakan pelukisan tokoh dilakukan secara tidak langsung.

Dalam upaya memahami watak pelaku, pembaca dapat menelusurinya melalui (1) tuturan pengarang terhadap karakteristik pelakunya, (2) gambaran yang diberikan pengarang lewat gambaran lingkungan kehidupan tokoh maupun cara berpakaian tokoh, (3) menunjukkan bagaimana perilaku tokoh, (4) melihat bagaimana tokoh berbicara tentang dirinya sendiri, (5) memahami bagaimana jalan pikiran tokoh, (6) melihat bagaimana tokoh lain berbicara tentang tokoh yang tengah dianalisis, (7) melihat bagaimana tokoh lain berbincang dengannya, (8) melihat bagaimana tokoh lain memberikan reaksi terhadapnya, (9) melihat bagaimana tokoh tersebut mereaksi terhadap tokoh yang lainnya (Aminuddin 2010:80-81).

### (3) Latar

Latar merupakan lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita. Latar dapat berwujud sebagai tempat terjadinya sebuah peristiwa maupun waktu-waktu tertentu dalam cerita (Stanton 2012:35). Latar merupakan tempat dan waktu terjadinya cerita. Karena tokoh cerita tidak dapat lepas dari ruang dan waktu, tidak mungkin ada cerita tanpa latar. Kegunaan latar atau disebut juga setting dalam cerita biasanya bukan hanya sekadar sebagai penunjuk kapan dan dimana cerita terjadi, melainkan juga sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya (Suharianto 2005:22-23).

### b) Tema

Menurut Stanton (2012:7), tema merupakan sesuatu yang memberi kekuatan dan menegaskan kebersatuan kejadian-kejadian yang sedang diceritakan sekaligus mengisahkan kehidupan dalam konteksnya yang paling umum. Apapun nilai yang terkandung di dalam karya sastra, keberadaan tema tetap diperlukan

karena menjadi salah satu bagian penting yang tidak terpisahkan dengan kenyataan cerita. Tema bisa mengambil bentuk paling umum dalam kehidupan, bentuk yang mungkin dapat atau tidak dapat mengandaikan adanya penilaian moral. Tema bisa berwujud satu fakta dari pengalaman kemanusiaan yang digambarkan atau dieksplorasi oleh cerita, seperti keberanian, kepahlawanan, dan cinta. Bahkan tema juga dapat berupa gambaran kepribadian salah satu tokoh.

Tema adalah gagasan dasar yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantik dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif yang biasanya dilakukan secara implisit. Selain sebagai pengikat keseluruhan cerita, tema berfungsi memberi koherensi dan makna terhadap unsur-unsur karya sastra. Tema yang merupakan motor pengikat keseluruhan cerita biasanya tidak serta-merta ditunjukkan. Tema haruslah dipahami dan ditafsirkan melalui cerita dan unsur-unsur pembangun cerita. Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Dengan demikian, untuk menemukan tema sebuah karya fiksi, harus disimpulkan dari keseluruhan cerita, tidak hanya berdasarkan bagian-bagian tertentu cerita (Nurgiantoro 2013:113-122).

#### c) Sarana Cerita

Sarana cerita dapat diartikan sebagai metode pengarang dalam memilih dan menyusun detail cerita agar tercapai pola-pola yang bermakna. Sarana yang dapat ditemukan dalam setiap cerita yaitu sudut pandang, dan gaya dan tone (Stanton 2012:46). Kedua sarana cerita tersebut dijelaskan berikut ini.



### (1) Sudut Pandang

Menurut Nurgiyantoro (2013:338-339), sudut pandang dapat disamakan artinya dengan pusat pengisahan. Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dalam cerita. Sudut pandang merupakan sesuatu yang merujuk pada masalah teknis, sarana untuk menyampaikan maksud pengarang. Dengan strategi, teknik, siasat yang dipilih pengarang, diharapkan pembaca dapat menerima dan menghayati gagasan-gagasannya.

Menurut Stanton (2012:53-59), dari sisi tujuan, sudut pandang terbagi menjadi empat tipe utama, yaitu:

#### 1) Orang Pertama-Utama

Pada orang pertama-utama, karakter utama bercerita dengan kata-katanya sendiri. Sudut pandang orang pertama-utama memungkinkan pembaca untuk mengalami apa yang dialami oleh tokoh utama.

#### 2) Orang Pertama-Sampingan

Pada orang pertama sampingan, cerita dituturkan oleh karakter yang bukan tokoh utama. Narator dapat menggambarkan si karakter utama secara langsung sekaligus mengomentari perilakunya.

#### 3) Orang Ketiga-Terbatas

Pada orang ketiga-terbatas, pengarang mengacu pada semua karakter dan memosisikannya sebagai orang ketiga tetapi hanya menggambarkan apa yang dapat dilihat, didengar, dan dapat dipikirkan oleh satu karakter saja.

#### 4) Orang Ketiga-Tidak terbatas

Pada sudut pandang orang ketiga-tidak terbatas, pengarang akan mendapatkan kebebasan untuk menggambarkan dan mengomentari karakter secara langsung. Pengarang menggambarkan apa yang dilihat, didengar, dan dipikirkan oleh semua tokohnya, tidak terbatas pada satu karakter. Kebebasan tersebut memungkinkan pembaca untuk mengetahui apa yang ada dalam pikiran pengarang secara simultan.

#### (2) Gaya dan nada

Dalam sastra, gaya adalah cara pengarang dalam menggunakan bahasa. Meski dua pengarang memakai alur, karakter, dan latar yang sama, hasil tulisan keduanya bisa sangat berbeda. Perbedaan tersebut secara umum terletak pada bahasa dan menyebar dalam berbagai aspek seperti kerumitan, ritme, penjang-pendek kalimat, detail, humor, kekonkretan, dan banyaknya imaji dan metafora. Gaya juga terikat dengan maksud dan tujuan sebuah cerita (Stanton 2012:61).

Nurgiyantoro (2013:369-370) mengungkapkan istilah lain mengenai gaya, yaitu *stile* yang berasal dari kata *style*. *Stile* pada hakikatnya merupakan teknik, yaitu teknik pemilihan ungkapan kebahasaan yang dapat mewakili sesuatu yang akan diungkapkan dan sekaligus untuk mencapai efek keindahan. Terdapat *stile* sastra dan *stile* nonsastra. Ia akan menjadi *stile* sastra karena ditulis dalam konteks kesastraan dan dengan tujuan untuk mendapatkan efek keindahan yang menonjol. Satu elemen yang terkait dengan gaya adalah tone atau nada. Nada adalah sikap emosional pengarang yang ditampilkan dalam cerita. Nada bisa Nampak dalam

berbagai wujud, baik yang ringan, romantis, ironis, misterius, senyap, bagai mimpi atau penuh perasaan (Stanton 2012:63).

### 2.2.3 Keterampilan Menyunting Cerita Pendek

Keterampilan menyunting sebenarnya tidak hanya mutlak harus dikuasai oleh penyunting, tetapi juga oleh penulis. Tanpa menguasai kiat atau kemampuan berswasunting, seorang penulis akan terlihat pasrah begitu saja terhadap editor. Kegiatan menyunting menurut Eneste (2009:9) dibagi menjadi dua, yakni *mechanical editing* dan *substansial editing*. Kedua kategori tersebut akan dengan mudah diterapkan jika penyunting terlebih dahulu memahami secara mendalam konsep menyunting. Eneste (2009:8) menyatakan menyunting adalah menyiapkan naskah siap cetak atau siap terbit dengan memperhatikan segi sistematika penyajian, isi, dan bahasa (menyangkut ejaan, diksi dan sruktur kalimat). Sementara itu, Rahardi (2009:9) menyatakan bahwa menyunting merupakan aktivitas menyiapkan naskah untuk dipublikasikan.

Berdasarkan kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa menyunting merupakan kegiatan memperbaiki naskah dengan cara memeriksa kembali tulisan dari segi kebahasaan maupun dari segi isi naskah yang akan diterbitkan. Dengan kata lain, keseluruhan kegiatan tersebut adalah sebuah proses. Proses, cara, atau perbuatan menyunting sering disebut dengan istilah penyuntingan (Eneste 2009:8). Pada pokoknya, yang dimaksud dengan penyuntingan adalah pekerjaan membenahi atau memperbaiki naskah supaya naskah karangan itu siap dipublikasikan atau diterbitkan bagi khalayak.

Jika penyuntingan mengacu kepada proses menyiapkan naskah siap terbit, penyunting mengacu pada sosok yang melakukan penyuntingan naskah. Penyunting adalah orang yang mengatur, memperbaiki, merevisi, mengubah isi dan gaya naskah orang lain, serta menyesuaikannya dengan suatu pola sesuai tertentu untuk kemudian membawanya untuk diterbitkan (Rifai 2001:86). Berdasarkan pengertian tersebut, seorang penyunting mempunyai tugas untuk menyunting naskah orang lain. Agar tidak terjadi kesalahan dalam menyunting, seorang penyunting diharuskan menguasai ejaan Bahasa Indonesia, penguasaan tata bahasa Indonesia, penguasaan salah satu bidang keilmuan, pengetahuan yang luas dan kepekaan bahasa (Eneste 2009:15). Syarat-syarat tersebut harus dimiliki oleh seorang penyunting. Namun demikian, perlu disadari bahwa syarat menyunting tersebut secara khusus memiliki perbedaan dalam setiap genre teksnya, seperti halnya menyunting naskah fiksi dan nonfiksi misalnya. Dalam menyunting naskah fiksi ada beberapa syarat atau unsur yang diabaikan seperti (1) sistematika bab (penomoran, subbab, dan sub-subbab), (2) rumus-rumus, (3) tabel-tabel, (4) angka-angka statistik dan nonstatistik, (5) lampiran, (6) daftar pustaka, (7) indeks.

Teks cerpen dikategorikan dalam naskah fiksi. Penyuntingan cerita pendek merupakan bagian dari akhir serangkaian kegiatan mengarang cerpen. Melalui penyuntingan, penulis dapat mengetahui kekurangan atau kesalahan dalam penulisan. Apabila masih ada kesalahan, penulis dapat langsung memperbaikinya. Oleh sebab itu, hendaknya penyuntingan dilakukan oleh penulis sendiri karena dia yang lebih tahu seluk-beluk tulisannya.

Eneste (2009:15) menyatakan bahwa tujuan penyuntingan adalah memperbaiki kesalahan tulisan yang menyangkut ejaan, diksi dan kalimat. Menurut Eneste (2009:9) menyunting tulisan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

### 1. *Substansial Editing*

Penyuntingan secara substansial, yakni editor memperhatikan data dan fakta agar tetap akurat dan benar. Kegiatan dalam proses penyuntingan substansial sebagai berikut.

- a. Memperbaiki kesalahan-kesalahan faktual.
- b. Menghindari kontradiksi dan mengedit informasi untuk diperbaiki.
- c. Menghindari unsur-unsur seperti penghinaan, ambiguitas dan tulisan yang membosankan.
- d. Melengkapi tulisan dengan bahan-bahan tipografi, misalnya anak judul atau sub judul.
- e. Menulis judul yang menarik.
- f. Memberikan penjelasan tambahan untuk tabel.
- g. Menelaah kembali hasil tulisan yang telah dicetak karena tidak menutup kemungkinan masih terdapat kesalahan ejaan dan substansial.

### 2. *Mechanical Editing*

Sebuah tulisan akan sulit dipahami apabila mengalami kesalahan dalam penggunaan piranti kebahasaan seperti ejaan, kalimat dan paragraf. Salah satu cara mengurangi kesalahan dalam tata tulisan adalah dengan penyuntingan. Penyuntingan yang dilakukan bertujuan untuk meminimalisir kesalahan yang

terjadi pada sebuah tulisan. Kegiatan menyunting tata bahasa ini sering disebut dengan istilah penyuntingan mekanik.

Penyuntingan mekanik merupakan kegiatan menyunting ejaan, tata tulis dan gaya bahasa pada naskah. Penyuntingan ini mencakupi kegiatan memeriksa kesalahan ejaan dan memperbaiki ejaan sesuai dengan kaidah penggunaan ejaan. Selain ejaan ada juga yang perlu diperhatikan dalam menyunting mekanik, yaitu penyuntingan kalimat dan penyuntingan paragraf.

Jika Eneste (2009:9) menyebutkan ada dua kategori dalam menyunting naskah yakni substantif dan mekanik, Efendi (2013) secara lebih khusus menyatakan bahwa ada tujuh hal yang harus diperhatikan dalam menyunting cerpen. Ketujuh hal tersebut, yakni (1) edit umum; (2) edit bahasa; (3) edit isi; (4) penulisan kata ganti; (5) pengulangan subjek dalam satu paragraf; (6) kaidah penulisan kata sapaan; (7) penulisan tanda tiga titik/elepsis.

Namun demikian, selain ketujuh indikator tersebut, Efendi (2013) belum menyebutkan adanya penyuntingan struktur cerpen. Hal ini menyebabkan penyuntingan teks cerpen tidak lengkap. Oliveira (2002) menyebutkan ada enam struktur cerpen yang baik, sebagai berikut.

*the structure of a well-formed narrative presents six sections: (1) an "abstract", which summarizes the story, (2) an "orientation", which identifies time, place, characters, (3) a "complicating action", which recounts events, in chronological sequence, (4) "evaluation", which provides a point to the story, (5) a "resolution", which concludes the events in the story, and (6) a "coda", which terminates the story.*

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) dalam buku siswa menjelaskan secara lebih rinci, penjabaran keenam struktur tersebut adalah sebagai berikut.

a) Abstraksi

Bagian abstrak merupakan ringkasan atau inti cerita. Abstrak pada sebuah teks cerita pendek bersifat opsional. Artinya sebuah teks cerpen bisa saja tidak melalui tahapan ini. Berikut contoh abstraksi dalam cerpen “Juru Masak” karya Damhuri Muhammad.

Perhelatan bisa kacau tanpa kehadiran lelaki itu. Gulai kambing akan terasa hambar lantaran racikan bumbu tidak meresap ke dalam daging. Kuah gulai kentang dan gulai rebung bakal encer karena keliru menakar jumlah kelapa parut hingga setiap menu masakan kekurangan santan. Akibatnya, berseraklah fitnah dan cela yang mesti ditanggung tuan rumah. Bukan karena kenduri kurang meriah, tidak pula karena pelaminan tempat bersandingnya pasangan pengantin tak sedap dipandang mata, tetapi karena macam-macam hidangan yang tersuguh tak menggugah selera. Nasi banyak gulai melimpah, tetapi helat tak bikin kenyang. Ini celaknya bila Makaji, juru masak handal itu tidak dilibatkan.

b) Orientasi

Tahapan orientasi merupakan struktur yang berisi pengalaman latar cerita berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerpen. Latar digunakan pengarang untuk menghidupkan cerita dan meyakinkan pembaca. Dengan kata lain, latar merupakan sarana pengekspresian watak, baik secara fisik maupun psikis. Berikut contoh orientasi dalam cerpen “Juru Masak” karya Damhuri Muhammad.

Beberapa tahun lalu, pesta perkawinan Gentasari dengan Rustamadji yang digelar dengan menyembelih tiga belas ekor kambing dan berlangsung selama tiga hari, tidak berjalan mulus, bahkan hampir saja batal. Keluarga mempelai pria merasa dibohongi oleh keluarga mempelai wanita yang semula sudah berjanji bahwa semua urusan masak-memasak selama kenduri berlangsung akan dipercayakan kepada Makaji, juru masak nomor satu di Lareh Panjang ini. Namun, di hari pertama perhelatan, ketika rombongan keluarga mempelai pria tiba, gulai kambing, gulai angka, gulai kentang, gulai rebung, dan aneka hidangan yang tersaji ternyata bukan masakan Makaji. Mana mungkin keluarga calon besan itu bisa dibohongi? Lidah mereka sudah sangat terbiasa dengan masakan Makaji.

“Kalau besok gulai angka masih sehambar ini, kenduri tak usah dilanjutkan!” ancam Sutan Basabatuah, penghulu tinggi dari keluarga Rustamadji.

“Apa susahny mendatangkan Makaji?”

“Percuma bikin helat besar-besaran bila menu yang terhidang hanya bikin malu.”

Begitulah pentingnya Makaji. Tanpa campur tangannya, kenduri terasa hambar, sehambar gulai kambing dan gulai rebung karena bumbu-bumbu tak diracik oleh tangan dingin lelaki itu. Sejak dulu, Makaji tidak pernah keberatan membantu keluarga mana saja yang hendak menggelar pesta, tak

peduli apakah tuan rumah hajatan itu orang terpandang yang tamunya membludak atau orang biasa yang hanya sanggup menggelar syukuran seadanya. Makaji tak pilih kasih, meski ia satu-satunya juru masak yang masih tersisa di Lareh Panjang. Di usia senja, ia masih tangguh menahan kantuk, tangannya tetap gesit meracik bumbu, masih kuat ia berjaga semalam suntuk.

### c) Komplikasi

Komplikasi berisi urutan kejadian, tetapi setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat. Peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Pada tahapan ini akan dijumpai karakter atau watak pelaku cerita yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu dan hal itu diekspresikan dalam ucapan dan tindakan tokoh. Dalam komplikasi itulah berbagai kerumitan bermunculan.

Kerumitan tersebut bisa saja terdiri lebih dari satu konflik. Berbagai konflik ini pada akhirnya akan mengarah pada klimaks, yaitu saat sebuah konflik mencapai tingkat intensitas tertinggi. Klimaks ini merupakan keadaan yang mempertemukan berbagai konflik dan menentukan bagaimana konflik itu diselesaikan dalam sebuah cerita. Berikut contoh komplikasi dalam cerpen “Juru Masak” karya Damhuri Muhammad.

“Separuh umur Ayah sudah habis untuk membantu setiap kenduri di kampung ini, bagaimana kalau tanggung jawab itu dibebankan pada yang lebih muda?” saran Azrial, putra sulung Makaji sewaktu ia pulang kampung enam bulan lalu.

“Mungkin sudah saatnya Ayah berhenti.”

“Belum! Akan Ayah pikul beban ini hingga tangan Ayah tak lincah lagi meracik bumbu,” balas Makaji waktu itu.

“Kalau memang masih ingin jadi juru masak, bagaimana kalau Ayah jadi juru masak di salah satu rumah makan milik saya di Jakarta? Saya tak ingin lagi berjauhan dengan Ayah.”

Sejenak Makaji diam mendengar tawaran Azrial. Tabiat orang tua memang selalu begitu, walau terasa semanis gula, tak bakal langsung direguknya, meski sepahit empedu tidak pula buru-buru dimuntahkannya, mesti matang ia menimbang. Makaji memang sudah lama menunggu ajakan seperti itu. Orang tua mana yang tak ingin berkumpul dengan anaknya di hari tua? Dan kini, gayung telah bersambut, sekali saja ia mengangguk, Azrial akan segera memboyongnya ke rantau. Makaji tetap akan mempunyai kesibukan di Jakarta, ia akan jadi juru masak di rumah makan milik anaknya sendiri.

“Beri Ayah kesempatan satu kenduri lagi!”

“Kenduri siapa?” tanya Azrial.

“Mangkudun. Anak gadisnya baru saja dipinang orang. Sudah terlanjur Ayah sanggupi, malu kalau tiba-tiba dibatalkan.”

Merah padam muka Azrial mendengar nama itu. Siapa lagi anak gadis Mangkudun kalau bukan Renggogeni, perempuan masa lalunya. Musabab



hengkangnya ia dari Lareh Panjang tidak lain adalah Renggogeni, anak perempuan tunggal beleng itu. Siapa pula yang tak kenal Mangkudun? Di Lareh Panjang, ia dijuluki tuan tanah, hampir sepertiga wilayah kampung ini miliknya. Sejak dulu, orang-orang Lareh Panjang yang kesulitan uang selalu beres di tangannya. Mereka tinggal menyebutkan sawah, ladang, atau tambak ikan sebagai agunan. Dengan senang hati Mangkudun akan memegang gadaian itu.

Masih segar dalam ingatan Azrial, waktu itu Renggogeni hampir tamat dari akademi perawat di kota. Tidak banyak orang Lareh Panjang yang bisa bersekolah tinggi seperti Renggogeni. Perempuan kuning langsung pujaan Azrial itu benar-benar akan menjadi seorang juru rawat. Sementara Azrial bukan siapa-siapa, hanya tamatan madrasah aliyah yang sehari-hari bekerja honorer sebagai sekretaris di kantor kepala desa. Ibarat emas dan loyang perbedaan mereka.

“Bahkan bila ia jadi kepala desa pun, tak sudi saya punya menantu anak juru masak!” bentak Mangkudun. Dan tak lama berselang, kabar ini berdentung juga di telinga Azrial.

“Dia laki-laki taat, jujur, bertanggung jawab. Renggo yakin kami berjodoh.”

“Apa kau bilang? Jodoh? Saya tidak rela kau berjodoh dengan Azrial. Akan saya carikan kau jodoh yang lebih bermartabat!”

“Apa dia salah kalau ayahnya hanya juru masak?”

“Jatuh martabat keluarga kita bila laki-laki itu jadi suamimu. Paham kau?”

#### d) Evaluasi

Konflik yang terjadi dalam komplikasi diarahkan pada pemecahannya sehingga mulai tampak penyelesaiannya. Berikut contoh evaluasi dalam cerpen “Juru Masak” karya Damhuri Muhammad.

Derajat keluarga Azrial memang seumpama lurah tak berbatu, seperti sawah tak berpembatang, tak ada yang bisa diandalkan. Tetapi tidak patut rasanya Mangkudun memandangnya dengan sebelah mata. Maka, dengan berat hati Azrial melupakan Renggogeni. Ia hengkang dari kampung, pergi membawa luka hati.

#### e) Resolusi

Pada struktur resolusi pengarang mengungkapkan solusi dari berbagai konflik yang dialami tokoh. Resolusi berkaitan dengan koda. Berikut contoh resolusi dalam cerpen “Juru Masak” karya Damhuri Muhammad.

Awalnya ia hanya tukang cuci piring di rumah makan milik seorang perantau dari Lareh Panjang yang lebih dulu mengadu untung di Jakarta. Sedikit demi sedikit dikumpulkannya modal, agar tidak selalu bergantung pada induk semang. Berkat kegigihan dan kerja keras selama bertahun-tahun, Azrial kini sudah jadi juragan, punya enam rumah makan dan dua puluh empat anak buah yang tiap hari sibuk melayani pelanggan. Barangkali, ada hikmahnya juga Azrial gagal mempersunting anak gadis Mangkudun. Kini,

lelaki itu kerap disebut sebagai orang Lareh Panjang paling sukses di rantau. Itu sebabnya ia ingin membawa Makaji ke Jakarta. Lagi pula, sejak ibunya meninggal, ayahnya itu sendirian saja di rumah, tak ada yang merawat. Adik-adiknya sudah terbang hambur pula ke negeri orang. Meski hidup Azrial sudah berada, tetapi ia masih saja membujang. Banyak yang ingin mengambilnya jadi menantu, tetapi tak seorang perempuan pun yang mampu meluluhkan hatinya. Mungkin Azrial masih sulit melupakan Renggogeni, atau jangan-jangan ia tak sungguh-sungguh melupakan perempuan itu.

f) Koda

Koda disebut juga reorientasi. Koda merupakan nilai-nilai atau pelajaran yang dapat dipetik oleh pembaca dari sebuah teks. Koda bersifat opsional. Berikut contoh resolusi dalam cerpen “Juru Masak” karya Damhuri Muhammad.

Dua hari sebelum kenduri berlangsung, Azrial, anak laki-laki Makaji datang dari Jakarta. Ia pulang untuk menjemput Makaji. Kini, juru masak itu sudah berada di Jakarta, mungkin tak akan kembali, sebab ia akan menghabiskan hari tua di dekat anaknya. Orang-orang Lareh Panjang akan kehilangan juru masak handal yang pernah ada di kampung itu. Kabar kepergian Makaji sampai juga ke telinga pengantin baru Renggogeni. Perempuan itu dapat membayangkan betapa terpiuhnya perasaan Azrial setelah mendengar kabar kekasih pujaannya telah dipersunting lelaki lain.

Berdasarkan beberapa teori tentang penyuntingan naskah tersebut, penelitian ini hanya ditekankan pada keterampilan penyuntingan naskah cerpen saja. Oleh karena itu, teori yang dikemukakan Efendi (2013) dan Oliveira (2002) nampaknya dapat dijadikan acuan pengembangan materi dalam aplikasi penyuntingan cerpen berbasis android. Alasan pemilihan tersebut dikarenakan dalam teori Efendi (2013) dan Oliveira (2002) sudah mencakup aspek substantif dan mekanis dalam menyunting sebuah cerpen. Selain itu dalam penjabarannya, Efendi (2013) dan Oliveira (2002) lebih terfokus pada aspek-aspek yang perlu disunting, sehingga diharapkan materi yang ditampilkan nantinya lebih efektif. Penjelasan lebih lanjut dipaparkan sebagai berikut.

## 1) edit umum

Pada tahap awal dalam menyunting sebuah cerpen, terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan, di antaranya sebagai berikut.

- a. periksa nomor halaman dan jumlah halaman. Jika ingin diikutsertakan dalam lomba atau media (koran/majalah), sesuaikan dengan syarat yang ditetapkan.
- b. periksa kembali judul, nama penulis, dan biodata singkat
- c. teliti kembali dan sesuaikan pengaturan pengetikan dengan standar yang berlaku: ukuran kertas A4, rata kiri kanan, spasi ganda, garis teks 3 cm (kiri, kanan, atas, dan bawah), serta Times New Roman 12.

## 2) edit bahasa

Adapun hal-hal yang harus dicermati pada tahap kedua adalah sebagai berikut.

- a. sesuaikan dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar.
- b. Perhatikan penulisan tanda baca (titik, koma, tanda kutip, tanda seru, dan tanda tanya). Hal ini sering diabaikan oleh penulis pemula. Keterampilan memahami penulisan tanda baca dapat diasah dengan seting membaca cerpen yang dimuat di koran maupun majalah. Dalam aplikasi ini, terdapat menu galeri cerpen yang bisa dijadikan referensi untuk mengetahui penulisan tanda baca.  
Contoh penulisan tanda baca dalam dialog yang benar:  
“Aku akan pergi,” *kata* Budi yang langsung berdiri.  
“Kamu pergi sekarang?” *tanya* Budi.  
“Pergi kau!” *bentak* Budi.  
“Kita pergi sekarang.” *Aku* dan Budi bergegas menuju kampus
- c. Dalam kalimat dialog yang berakhiran tanda tanya/seru, kata setelahnya tetap ditulis kecil karena masih satu kalimat. Contoh: “Apakah kamu akan datang?” *tanya* Lastri.
- d. Setiap kalimat pertama dimulai dengan huruf kapital, walau dalam kalimat dialog.
- e. Hindari penulisan kata secara berlebihan/mubazir seperti kata yang ditulis berulang-ulang, yang maknanya sama, pengulangan subjek yang sama, dan kata yang maknanya tidak tepat.
- f. Usahakan setiap awal kalimat dialog dijadikan paragraf baru, dan harus ditulis dijorokkan ke dalam atau tekan tombol (TAB) di *keyboard*.
- g. Kata “di” sebagai kata depan ditulis terpisah dengan kata setelahnya. Contoh: *di pasar, di sekolah, di rumah, di amnapun, di sini*, dan sebagainya. “di” sebagai imbuhan ditulis serangkai dengan kata setelahnya. Contoh: *ditulis, dibaca, dimulai*, dan sebagainya.

- h. Kata “ke” sebagai kata depan ditulis terpisah dengan kata setelahnya. Contoh: ke pasar, ke sekolah, ke mana, ke sini, ke sana, dan sebagainya. “ke” sebagai imbuhan ditulis serangkai dengan kata setelahnya. Contoh: *kepenulisan, kecantikan, kelelahan, kemalasan*, dan lain sebagainya.
- i. Wajib menggunakan huruf kapital pada awal kalimat, awal kalimat dialog, nama orang dan nama orang
- j. Biasakan menulis kalimat yang pendek namun efektif, 10-15 kata per kalimatnya. Supaya pembaca lebih terang menangkap maksud isi kalimat. Semakin panjang kalimatnya, semakin kabur makna yang ditangkap pembaca.
- k. Jangan biasakan menulis 2 titik (..) atau dua koma (,) karena tidak ada maknanya. Jika 3 titik (...) atau tanda elepsis untuk kalimat yang tidak selesai. Jika di ujung kalimat, harus ditambah 1 titik lagi menjadi 4 titik (...) fungsinya sebagai penutup kalimat.
- l. Jika huruf kapital dan nonkapital disatukan dalam satu kata, harus ada tanda hubung (-). Contoh: kepada-Nya, KTP-ku, SPP-nya, se-Indonesia, di-PHK, dll.
- m. Hindari menulis bahasa gaul dalam narasi/deskripsi, cukup digunakan dalam dialog.
- n. Penulisan *footnote*/catatan kaki, caranya dengan meletakkan kursor di ujung kata/kalimat lalu tekan bersamaan CTRL+ALT+F kemudian tulis artinya dalam bahasa Indonesia.
- o. Penulisan tanda hubung (-) pada kata ulang ditulis srangkai/disatukan dengan kadua kata sebelum atau setelahnya. Contoh: lari-lari, kuda-kudaan, jalan-jalan, dll
- p. Setelah titik-titik (hanya boleh 3 titik, tanda elepsis) harus spadi dengan kata sebelum dan setelahnya.

### 3) edit isi

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar cerpen yang disunting layak untuk dibaca, antara lain sebagai berikut.

- a. perhatikan kelancara jalan cerita, apakah mengalir atau tersendat-sendat
- b. perhatikan apakah ada loncatan cerita yang tiba-tiba, bisa karena menggunakan bahasa yang seketika (dari bahasa Indonesia ke bahasa daerah tertentu tanpa di dukung oleh penguatan tokoh atau seting cerita).
- c. Hindari peristiwa kebetulan dalam cerita. Dalam cerpen, tidak ada sesuatu yang kebetulan. Harus ada penyebabnya. Seringnya kejadian kebetulan dalam sebuah cerpen, akan merusak plot cerita.
- d. Perhatikan konflik yang terjadi dalam cerpen tersebut. sudahkah sesuai dengan tema.
- e. Perhatikan *ending* cerita. Cerita yang baik selalu memiliki akhir cerita yang mampu menjawab konflik yang terjadi.
- f. Perhatikan karakter tokoh. Cerpen yang baik memiliki karakter yang kuat.

g. Setiap cerpen memiliki pesan di dalamnya. Usahakan pembaca mengerti jalan cerita cerpen yang telah disunting.

#### 4) penulisan kata ganti

Dalam kaidah penulisan Bahasa Indonesia, dikenal adanya kata ganti orang pertama, kedua, dan ketiga. Kaidah tersebut antara lain (1) kata ganti orang pertama tunggal: aku, saya, beta, ane (Betawi), ana (arab), ambo (Minang), dll; (2) kata ganti orang pertama jamak: kami; (3) kata ganti orang kedua tunggal: kamu, engkau, anda, dan saudara; (4) kata ganti orang kedua jamak: kalian; (5) kata ganti orang ketiga tunggal: dia, ia; (6) kata ganti orang ketiga jamak: mereka.

Khusus penulisan untuk kata ganti “ku”, “mu”, “kau”, dan “nya” berbeda dari penulisan kata ganti yang disebutkan di atas: (1) “ku” sebagai kata ganti “aku”; (2) “mu” sebagai kata ganti “kamu”; (3) “kau” sebagai kata ganti “engkau”; (4) “nya” sebagai kata ganti semua orang ketiga (tunggal dan jamak).

Penulisan kata ganti “ku”, “mu”, “kau”, dan “nya” adalah sebagai berikut.

- a. “ku” ditulis serangkai/disatukan di awal kata atau di akhir kata  
Kata “ku” ditulis serangkai di akhir kata jika kata itu adalah kata benda/sifat, contoh: bukuku, penaku, komputerku, istriku, cintaku, rinduku, dll. Sedangkan kata “ku” ditulis serangkai di awal kata adalah kata kerja, contoh: kubaca, kutulis, kudengar, kulihat, dll.
- b. Penulisan “mu” dan “kau”  
Kata “mu” ditulis serangkai di akhir kata, biasanya adalah kata benda/sifat, contoh: bukumu, cintamu, tulisanmu, dll. Kata “kau” ditulis serangkai di awal kata, biasanya untuk kata kerja. Contoh: kautulis, kau baca, kaurindukan, dll.
- c. “nya” sebagai kata ganti orang ketiga  
Kata “nya” ditulis serangkai di akhir kata untuk kata benda/sifat: tulisannya, bukunya, novelnya, rindunya, dll

#### 5) pengulangan subjek dalam satu paragraf

Bagi penulis pemula, hal ini seringkali terjadi, mengulang subjek secara terus menerus membuat cerita tidak menarik. Contoh pengulangan subjek dalam satu kalimat adalah sebagai berikut.

Dia datang membawa bakul nasi, lalu dia meletakkannya di atas meja makan yang dia lap karena mejanya basaholeh air yang tak sengaja dia tumpahkan dari gelas yang dia letakan sembarangan.

Kalimat tersebut akan lebih elegan jika disunting seperti berikut.

Dia membawa bakul nasi hendak diletakkan di atas meja makan, tak sengaja tangannya menyenggol gelas berisi air hingga tumpah membasahi meja, segera dilapnya.

Berikut adalah contoh pengulangan subjek dalam sebuah paragraf.

Doni mengambil surat itu dengan ragu. Doni menimbang-nimbang apakah dia akan membacanya atau tidak. Mata Doni mengamati amplop yang tak beralamat pengirim itu. Kemudian Doni berdiri dari duduknya menuju jendela. Terdengar dengus napas Doni yang dia hembuskan dengan berat. Doni menduga-duga apa isi surat itu. Apakah ini dari Siska, pacar Doni yang dia putuskan sebulan lalu?

Jika dicermati, dalam paragraf tersebut terdapat pengulangan kata “Doni” dan “dia”. Hal ini membuat pembaca tidak nyaman. Alangkah lebih baik jika disunting seperti berikut ini.

Ragu-ragu Doni mengambil surat tanpa alamat pengirim itu. Tangannya menimbang-nimbang sebentar, apakah harus membacanya sekarang. Sekali lagi matanya mengamati lekat-lekat surat itu. Masih ragu. Perlahan diangkat bokongnya dari tempat duduk lalu melangkah menuju jendela. Nafasnya mendengus berat. Apakah surat ini dari Siska, pacar yang diputus sebulan lalu?, duganya.

#### 6) kaidah penulisan kata sapaan

Kata sapaan adalah kata yang digunakan untuk menegur sapa orang yang diajak berbicara (orang kedua) atau menggantikan nama orang ketiga. Kata

sapaan ini harus ditulis dengan huruf kapital, baik dalam kalimat dialog maupun dalam narasi atau deskripsi. Berikut adalah beberapa contoh kata yang dapat digunakan sebagai kata sapaan.

*Pertama*, nama diri, seperti Anto, Karni, Nurmala. Nama diri biasanya untuk menyebut diri sendiri atau memanggil tokoh lain.

Contoh:

- a. *Yuli* duduk gelisah, “Apakah Ibu harus diberi tahu? Tapi aku takut masalah ini akan membuat Ibu murka.” Gamang hati *Yuli* terus menghantuinya.
- b. “*Edi*, apakah kau tidak mendengar pesan Ibu? Dasar anak bandel!” gerutu *Okta*, kakaknya *Edi*.
- c. Siang itu *Rik* sedang berbelanja di sebuah toko makanan. Namun niatnya urung setelah sepintas melihat *Kun* ada di toko itu, pasti anak itu akan menodongnya untuk membayar makanannya, mana ini akhir bulan lagi.

*Kedua*, kata sapaan yang berhubungan dengan hubungan darah/kekeluargaan: Bapak, Ibu, Mama, Emak, Bunda, Mama, Abah, Papa, Bapak, Adik, Abang, Kakak, Om, Tante, Kakeh, Nenek, dll.

Contoh:

- a. Sedari tadi *Emak* menatap gelisah ke halaman rumah. Berharap gadis kecilnya segera pulang. “Sudah magrib, kenapa Tina belum pulang?” gumam *Mak* Edel dalam hati.
- b. “Kamu ikut *Om* saja. Hidupmu akah jauh lebih bahagia,” bujuk Ali kepada dewi.
- c. Untuk beberapahari *Mas* Hadi menginap di rumah kami. Kesempatan ini disambut baik oleh *Mbak* Dini dengan senyuman manisnya, ini kesempatan emas untuk mengenal lebih dekat lelaki berjenggot sekengkal itu.

Kata sapaan yang bukan tokoh cerita dan hanya bersifat umum ditulis dengan huruf kecil.

Contoh:

- a. Dalam acara itu, setiap *ibu* harus membawa bekal sendiri dari rumah, sedangkan *bapak-bapak* tidak dibolehkan merokok selama acara.

- b. Sebagai seorang *ayah*, seharusnya Haris berani mengakui kalau Tris itu adalah anaknya
- c. Hati *emak* mana yang tega melihat anaknya belum menikah yang usianya sudah mendekati kepala tiga.

Ketiga, profesi atau jabatan atau gelar kepangkatan, seperti jenderal, kapten, profesor, dokter, menteri, presiden. Teta[i harus diingat kata sapaan profesi hanya digunakan dalam kalimat percakapan langsung atau kalimat narasi/deskripsi yaitu menjelaskan posisi tokoh cerita. Jika tidak tokoh cerita cukup ditulis huruf kevil.

Contoh:

- a. Pagi ini, *Jenderal* Ali Mustafa akan datang berkunjung ke Kampung Suka Miskin.
- b. *Kepala kampung* datang tergesa-gesa, “Mana kepala suku lain? Aku akan menagih hutang kepada mereka.”
- c. “Selamat pagi *Suster Ayu*,” sapa Teguh dengan senyum termanisnya.

Bukan kata sapaan jika bukan tokoh cerita dan tidak diiringi dengan penyebutan nama: ditulis huruf kecil.

Contoh:

- a. Rombongan itu terdiri dari seorang jenderal bintang empat dan beberapa ajudannya, juga diikuti oleh *bupati, camat, lurah, dan ketua RW* sekelurahan itu.
- b. Kali ini *kepala kampung* itu tidak bisa berkata-kata lagi.
- c. Setiap *desa* seharusnya memiliki seorang *dokter* yang bisa setiap saat melayani masyarakat.

Keempat, nama panggilan yang menentukan kedudukan pelakunya dalam masyarakat, seperti Tuan, Juragan, Paj haji, Anyonya, Nona, Datuk, tabib, Dukun, dll.

- a. Semua tidak menyangka jika *Juragan* Deka bisa pulang kampung begitu cepat.
- b. “SI Ivy nanti kasih obat ramuan bunga 7 bau ini ya,” pesan *Mak Dukun* Romlah kepada Anung, ayahnya Ivy.



- c. *Pak Haji Yono* tersenyum senang bakal dapat mantu kaya.

Bukan kata sapaan jika bukan tokoh cerita dan tidak diiringi dengan penyebutan nama: ditulis huruf kecil.

- a. Sebagai seorang *tabib* yang disegani di kampung ini, seharusnya malym tidak melakukan tindakan tidak terpuji itu.
- b. Semua orang di kampung ini kenal dengan *juragan* pemilik penggilingan padi itu.

Kelima, nama pelaku, seperti: Penonton, Peserta, Pendengar, Atau Hadirin. Hanya diucapkan pada kalimat dialog saja yang tujuannya untuk memuliakan jika dalam kalimat narasi/deskripsi cukup ditulis huruf kecil.

Contoh:

- a. “Semua *Hadirin* dipersilakan tidur kembali.”
- b. “Diberitahukan kepada semua *Peserta* Kelas D harap memeragakan gaya tidur tanpa menutup mata.”

Bukan kata sapaan jika tidak orang yang disapa dan tidak diiringi dengan penyebutan nama: ditulis kecil.

Contoh:

- a. Setelah diberi aba-aba, semua *peserta* guling-guling memegang kepalanya.
- b. Para *penonton* dibuat terpukau oleh kehebatan pesepak bola nomor tujuh itu.

## 7) penulisan tanda tiga titik/elepsis

Terdapat tiga versi penulisan tanda titik tiga yang berlaku. Ketiganya dapat dipakai secara bergantian atau boleh memakai salah satunya.

- a. Ditulis serangkai dengan kata sebelumnya, contoh: “*Aku ingin pergi...*” kata *Anto*
- b. Ditulis terpisah dengan kata sebelum/sesudahnya, contoh: “*Aku ingin pergi ... semuanya serba mendadak,*” kata *Anto*.

- c. Ditulis serangkai dengan kata sebelumnya dan diakhiri dengan koma (,) contoh: *“Aku ingin pergi...” kata Anto.*

### 2.3 Kerangka Berpikir

Menulis mempunyai tiga proses penulisan, yaitu pramenulis, menulis, dan pascamenulis. Ketiga proses tersebut bertujuan untuk mencapai hasil tulisan yang baik dan benar. Tulisan yang baik dan benar akan membuat tulisan mudah dipahami oleh pembaca. Oleh sebab itu, penulis harus menguasai ketiga proses penulisan tersebut.

Kegiatan prapenulisan adalah tahap yang pertama. Pada tahap ini penulis mencari dan menemukan gagasan atau ide dengan mengumpulkan informasi serta merumuskan masalah. Setelah masalah selesai, langkah berikutnya adalah membuat kerangka tulisan.

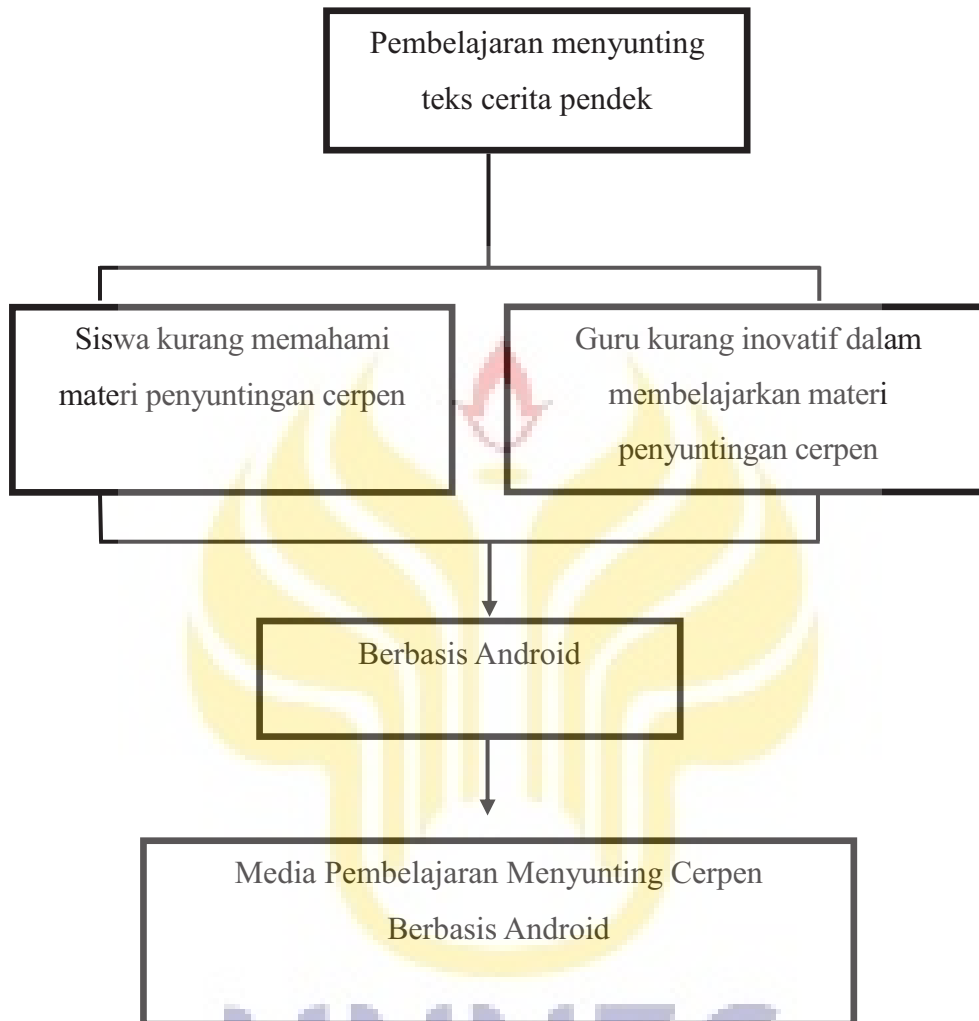
Tahap berikutnya adalah tahap menulis. Pada tahap ini penulis mengembangkan kerangka yang telah dibuat. Kerangka tersebut dikembangkan menjadi tulisan utuh sesuai keinginan penulis. Kerangka yang dikembangkan masih berbentuk tulisan kasar. Oleh karena itu, masih diperlukan tahap akhir yaitu tahap memperbaiki tulisan.

Setelah penulis menyelesaikan tulisannya, terdapat satu tahap akhir yang harus dilakukan sebelum tulisan dipublikasikan. Tahap tersebut yaitu tahap menyempurnakan tulisan. Penyempurnaan tulisan inilah yang sering disebut dengan penyuntingan. Penyuntingan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memeriksa kembali tulisan sebelum dipublikasikan. Penyuntingan dilakukan dengan dua cara yaitu secara substansial dan secara mekanik (Eneste 2009:9)

Penyuntingan substansial merupakan penyuntingan yang berhubungan dengan materi tulisan. Penyuntingan substansi diperlukan agar isi tulisan dapat dipahami oleh pembaca dengan jelas. Tujuannya agar pembaca dapat memahami secara utuh informasi yang disampaikan oleh penulis. Sementara itu, penyuntingan mekanik merupakan penyuntingan yang berkaitan dengan kaidah kebahasaan yang meliputi perbaikan ejaan, diksi, dan kalimat. Tujuan penyuntingan yaitu memperbaiki tata tulis yang berkaitan dengan ejaan, kata dan kalimat. Perbaikan ejaan yaitu memperbaiki ejaan yang digunakan dalam tulisan. Mengingat ejaan adalah rambu-rambu dalam tulisan maka penggunaannya harus sesuai dengan kaidah. Perbaikan kata yaitu memilah kata-kata yang tidak tepat sehingga kejelasan tulisan dapat tercapai. Adapun perbaikan kalimat adalah perbaikan struktur kalimat agar menjadi kalimat efektif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk penelitian. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran penyuntingan cerpen berbasis android. Produk tersebut dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar secara mandiri.

Penggunaan media ini dapat dilakukan dengan bantuan ponsel bersistem operasi android, tablet android, maupun komputer. Oleh sebab itu, media pembelajaran penyuntingan cerpen berbasis android ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dengan bantuan ICT atau teknologi, informasi, dan komunikasi.



Bagan 1. Kerangka Berpikir

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan penelitian ini sebagai berikut.

1. Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran terampil menyunting cerita pendek berbasis android bagi siswa SMA kelas XI meliputi kaidah isi dan kaidah penyajian. Kaidah isi mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan pokok materi yang disajikan media penyuntingan cerpen berbasis android. Materi pokok yang disajikan media penyuntingan cerpen meliputi (1) edit umum; (2) edit bahasa; (3) edit isi; (4) penulisan kata ganti; (5) pengulangan subjek dalam satu paragraf; (6) kaidah penulisan kata sapaan; (7) penulisan tanda tiga titik/elepsis. Adapun kaidah penyajian melingkupi enam kaidah, yaitu (1) bentuk/wujud, (2) kebahasaan, (3) penulisan, (4) tampilan/visual, (5) kegrafikaan, dan (6) pengemasan.
2. Prototipe media pembelajaran terampil menyunting cerita pendek berbasis android bagi siswa SMA kelas XI berbentuk aplikasi untuk menunjang pembelajaran menyunting teks cerita pendek. Media ini disusun menggunakan program *Adobe Flash Cs 6* yaitu sebuah pemrograman yang menghasilkan sebuah aplikasi. Aplikasi yang dihasilkan dapat dijalankan dalam komputer maupun perangkat android sekaligus. Struktur isi media penyuntingan berbasis android yaitu (1) layar pembuka, (2) menu tentang program, (3) menu panduan,

(4) menu materi, (5) menu latihan 1 dan 2, (6) menu galeri, (7) menu panduan. Deskripsi struktur penyajian media penyuntingan berbasis android, yaitu (1) media penyuntingan cerpen berbasis android berbentuk aplikasi, (2) bahasa yang digunakan adalah bahasa ragam resmi, (3) font yang digunakan *blogger sans* dan *lobster* dengan ukuran 12, 14, dan 16, (4) kegrafikaan, dan (5) kemasan media penyuntingan cerpen berbasis android berbentuk CD.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian, saran yang dapat peneliti rekomendasikan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran terampil menyunting cerita pendek berbasis android bagi siswa SMA kelas XI dapat digunakan sebagai media untuk mendukung pembelajaran menyunting teks cerita pendek baik sebagai media utama maupun pengayaan siswa.
2. Hendaknya dilakukan penelitian lebih lanjut untuk melakukan uji coba keefektifan prototipe media pembelajaran terampil menyunting cerita pendek berbasis android bagi siswa SMA kelas XI dalam pembelajaran menyunting teks cerpen di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Anonim. 2012. “Berbau Pornografi, Tiga Judul Buku SD Ditarik”. Dalam <http://radiobuku.com/tag/buku-ajar/page/3/>, diakses pada tanggal 12 Maret 2015.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Astawa, I Gede Santi. 2012. “Sistem Tutorial Matematika Diskret dalam Menunjang Proses Belajar Berbasis Kompetensi”. *Jurnal Ilmu Komputer: Universitas Udayana*.
- Badudu, J.S. 2009. *Kamus Kata-Kata Serapan Asing dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kompas.
- Budianto, Mukson, A. Totok Priyadi, dan Cristanto Syam. 2015. “Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Metode Diskusi dengan Teknik Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI)”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol 4. No 1*.
- Efendi, Joni Lis. 2013. *Cara Dahsyat Menulis Cerpen dengan Otak Kanan*. Yogyakarta: Writing Revo Publishing.
- Eneste, Pamusuk. 2009. *Buku Pintar Penyuntingan Naskah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Globalstats. 2016. *Top 8 Mobile, Tablet, and Console Operating Systems in Indonesia*. Dalam <http://gs.statcounter.com/#mobile+tablet+console-os-ID-monthly-201402-201502-bar>, diakses pada tanggal 2 Januari 2016.
- Harahap, Eli Marlina. 2014. “Kemampuan Menyunting Karangan Eksposisi Berdasarkan Ejaan, Pilihan Kata, dan Keterpaduan Paragraf Mahasiswa Semester Satu Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan”. *Jurnal Visipena Volume V Nomor 2*.
- Kemdikbud, 2013a. *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik Kelas XI*. Jakarta: Kemdikbud.

- Khalaf, Simon. 2014. *The Rise of the Mobile Addict*. Dalam <http://www.flurry.com/blog/flurry-insights/rise-mobile-addict>, diakses pada tanggal 29 Februari 2015.
- Kusworo, Nanang. 2014. "Pengembangan Media Visual EYD Berbasis ICT untuk Terampil Menyunting Karya Ilmiah pada Mahasiswa MKU Bahasa Indonesia Unnes". *Skripsi*. Unnes.
- Lathifah, Amalia. 2013. "Pengembangan Buku Pengayaan Menyunting Karangan Bermuatan Multikultural Menggunakan Pendekatan Kontekstual untuk Siswa SMP/MTs kelas IX". *Skripsi*. Unnes.
- Lestari, Alvina fatma. 2014. "Mobile Learning". Makalah. UPI.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Oliveira, Miguel. 2002. "Pausing Strategies as Means of Information Processing in Spontaneous Narratives". Speech Prosody 2002 Aix-en-Provence, France April 11-13, 2002.
- Permendikbud. 2014. *Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Permendikbud: Jakarta.
- Pioggia, G. M. Ferro, M.L. Sisca, G. Dalle Mura R. Iglizzi, F. Muratori S. Casalini, D. De Rossi, R. Iglizzi, F. Muratori. 2006. "Imitation and Learning of the Emotional Behaviour: Towards an Android-based Treatment for People with Autism". *Proceedings International Workshop on Epigenetic Robotics, Modeling Cognitive Development In Robotics Systems* - University of Pisa.
- Putra, Basuki Agus Priyana. 2013. "Penggunaan Teknik Akrostik Komi 9 (K-9) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas X-9 SMA Negeri 3 Malang Tahun Pelajaran 2012/2013". *Jurnal NOSI Volume 1, Nomor 2, Agustus 2013*.
- Rahardi, Kunjana. 2009. *Penyuntingan Bahasa Indonesia untuk Karang Mengarang*. Yogyakarta: Erlangga.
- Rifai, Mien A. 2001. *Pegangan Gaya Penulisan Penyuntingan dan Penerbitan*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.



- Rokhana, Daning Wahyu. 2011. "Pengembangan Buku Panduan Menyunting Karangan yang Berbasis *Cooperative Learning* bagi Peserta Didik Kelas IX SMP". *Skripsi*. Unnes.
- Sahid. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT". *Jurnal UNY*.
- Setiawan, Hendro Welas. 2014. "Penggunaan App Inventor dalam Pembuatan Game Education Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran yang Mandiri dan Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa TITL pada Pembelajaran Listrik Dasar SMK Muhammadiyah Majenang". *Skripsi*. Unnes.
- Shanmugapriya. 2011. "Designing an M-Learning Application For a Ubiquitous Learning Environment in The Android Based Mobile Devices Using Web Services". *Indian Journal of Computer Science an Engineering (IJCSE)*, Vol. 2 No. 1, hal 30.
- Situmorang, Saut. 2012. *Djoernal Sastra: Edisi Lengkap: 2007 – 2011*. Jakarta: Boemipoetra.
- Stanton, Robert. 2012. *Teori Fiksi*. Terjemahan Sugihastuti dan Rossi Abi Al Irsyad. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suartama, I Kadek. 2010. "Pengembangan Mutimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Jilid 43, hlm 253-262*.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharianto, S. 2005. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Suleman, Stephen. 2015. *Mengenang Kuba - Ernest Hemingway*. dalam <http://gkigi.com/?p=13>, diakses pada tanggal 2 Februari 2016.
- Sumardjo, J. 2001. *Memahami Kesusastraan*. Bandung: Alumni.
- Trimansyah, Bambang. 2013. "Editor-Editor yang tergelincir". Dalam <http://manistebu.com/2013/07/16/editor-editor-yang-tergelincir/>.
- Yahya, Mokh. 2014. "Pengembangan Buku Pengayaan Menyunting Teks Cerita Pendek Menggunakan Pendekatan Saintifik bagi Siswa SMP/MTs". *Skripsi*. Unnes.

Yudiono, K.S. 2003. *Ahmad Tohari: Karya dan Dunianya*. Jakarta: PT Grasindo.

Yusra, Abrar. 1994. *Otobiografi A.A Navis Satiris dan Suara Kritis dari Daerah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

