



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK  
MELALUI MEDIA KATA-KATA INSPIRATIF MARIO TEGUH  
UNTUK SISWA KELAS XII MA AL ASROR SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh  
Nama : Nur Afifah  
NIM : 2101411014

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

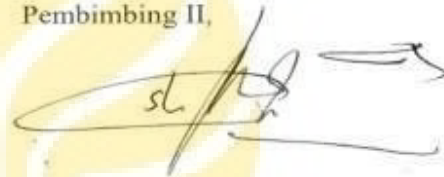
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi 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, April 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Mimi Mulyani, M.Hum.  
NIP 1962031181989032003

U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.  
NIP 198202122006042002

**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 : Kamis

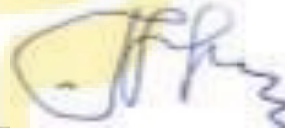
tanggal : 23 Juni 2016

### Panitia Ujian Skripsi

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



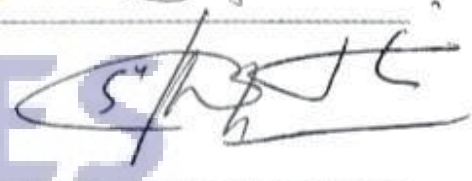
Drs. Bambang Hartono, M.Hum.  
NIP 196510081993031002  
Sekretaris



Sumartini, S.S., M.A.  
NIP 197307111998022001  
Penguji I

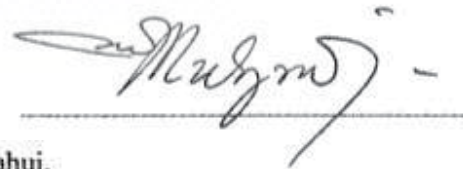


U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.  
NIP 198202122006042002  
Penguji II/Pembimbing II



UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dr. Mimi Mulyani, M.Hum.  
NIP 1962031181989032003  
Penguji III/Pembimbing I



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



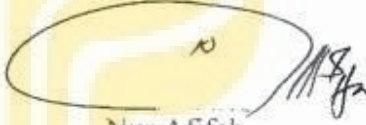
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001



## PERNYATAAN

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

Semarang, April 2016



Nur Afifah

NIM 2101411014



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO

“Jangan khawatir, Allah Swt. selalu bersama kita.” (At-Taubat;40)

“Tidak ada apa pun yang bisa menyampaikan orang yang tidak berangkat.Insya Allah ada jalan, maka berjalanlah.” (Mario Teguh)

“Ikutilah kata hatimu dan teruslah melangkah, maka kamu akan sampai kepada yang kamu cita-citakan.” (Ibunda)

“Di mana ada kemauan, di situ pasti ada jalan.” (penulis)

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan sebagai ketulusan cinta dan bakti kepada :

1. Bapak Ikhwan dan Ibu Fatoniyah yang selalu mengiringi langkahku dengan doa dan cinta.
2. Bapak Maryanto dan Ibu Siti Mumpuni yang selalu memberi motivasi dan dukungan.
3. Kelima kakakku Zuhrotun, Hanik, Abdul Fatah, Syukron Makmun, dan Nur Inayati.
4. Abah Almamnuchin Kholid dan Ibu Istighfaroh beserta seluruh santri Al Asror

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt. karena telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh untuk Siswa Kelas XII MA Al Asror Tahun Ajaran 2015/2016” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak selesai tanpa dukungan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada Dr. Mimi Mulyani, M.Hum., Dosen Pembimbing I dan U’um Qomariyah, S.Pd., M.Hum., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan arahan, dan saran dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak berikut ini.

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam urusan administrasi dalam penelitian penulisan skripsi.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah menyediakan segala hal yang dibutuhkan selama penulisan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
5. Kepala sekolah MA Al Asror yang telah memberikan izin penelitian.
6. Guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Siswakelas XII IPS 2 MA Al Asror yang telah bersungguh-sungguh dalam menulis cerita pendek.
8. Keempat orang tua saya yang tanpa henti memberi kasih sayang, dukungan, dan doa.
9. Edwin Najib Saputra yang selalu memberi dukungan, kesabaran, dan saran-saran baik.
10. Teman-teman bimbingan Bu Mimi dan BuU'um yang selalu menyemangatiku.
11. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini. Akhirnya, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

## SARI

Afifah, Nur. 2016. "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh untuk Siswa Kelas XII MA Al Asror Tahun Ajaran 2015/2016". *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Mimi Mulyani, M.Hum., Pembimbing II : U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.

Kata kunci : keterampilan menulis cerita pendek, model pembelajaran berbasis proyek, media kata-kata inspiratif Mario Teguh.

Berdasarkan hasil observasi awal keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas XII MA Al Asror masih tergolong rendah karena belum semua siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Permasalahan yang menyebabkan rendahnya keterampilan menulis cerita pendek siswa diantaranya siswa masih kesulitan dalam menulis cerita pendek karena belum mampu menentukan ide dan mengembangkannya menjadi sebuah cerita. Kurangnya pelatihan dalam menulis cerita pendek menyebabkan tulisan siswa tidak padu dan sistematis. Siswa juga kurang memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek dan penggunaan ejaan serta penggunaan tanda baca.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek, peningkatan keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek, dan perubahan perilaku pada siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pembelajaran menulis cerita pendek, mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis cerita pendek, dan mendeskripsikan perubahan perilaku pada siswa kelas XII MA Al Asror, setelah mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang meliputi dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dengan bantasi ketuntasan minimal 75. Subjek penelitian ini adalah keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas XII IPS 2 MA Al Asror tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini terdiri atas dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas tiga tahap yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa menulis cerita pendek, sedangkan nontes berupa observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto. Analisis data meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Pada proses pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek, guru



juga melakukan perbaikan dari siklus ke siklus untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran menulis cerita pendek berlangsung dengan lancar. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rerata persentase dari siklus I 74.8% menjadi 92.8% atau meningkat sebesar 18%. Selain itu, hasil tes keterampilan menulis cerita pendek mengalami peningkatan dengan nilai prasiklus siswa dari keseluruhan aspek memperoleh nilai rata-rata 65.92. Pada siklus I meningkat menjadi 75.32, atau mengalami peningkatan sebesar 14.26%. Pada siklus II siswa dapat mencapai nilai rata-rata sebesar 82.32, atau meningkat sebesar 9.29% dari siklus I dan 24.9% dari nilai pra siklus. Adapun perilaku siswa mengalami perubahan ke arah positif. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan keaktifan siswa sejak dimulainya pembelajaran hingga pembelajaran berakhir.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh telah dilaksanakan dengan baik sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas XII IPS 2 MA Al Asror dan mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif. Saran bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan media kata-kata inspiratif Mario Teguh dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena terbukti meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis cerita pendek. Selain itu bagi peneliti lain hendaknya melakukan penelitian lanjutan terkait keterampilan menulis cerita pendek dengan model, metode, teknik atau media pembelajaran lain yang lebih variatif, kreatif, dan inovatif sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xx
DAFTAR DIAGRAM.....	xxii
DAFTAR BAGAN .....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 Hakikat Menulis.....	17
2.2.1.1 Menulis Kreatif.....	19

	Halaman
2.2.1.2 Manfaat Menulis.....	20
2.2.1.3 Menulis sebagai Suatu Proses.....	21
2.2.2 Hakikat Cerpen .....	24
2.2.2.1 Pengertian Cerpen.....	24
2.2.2.2 Unsur Pembangun Cerpen .....	26
2.2.3 Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	37
2.2.3.1 Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Proyek .....	39
2.2.3.2 Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek .....	41
2.2.4 Media Kata-kata inspiratif Mario Teguh .....	42
2.2.5 Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Cerpen.....	45
2.3 Kerangka Berpikir .....	48
2.4 Hipotesis Tindakan.....	49

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian .....	50
3.1.1 Prosedur Penelitian Siklus I.....	52
3.1.1.1 Perencanaan.....	52
3.1.1.2 Tindakan.....	53
3.1.1.3 Observasi.....	53
3.1.1.4 Refleksi.....	54
3.1.2 Prosedur Penelitian Siklus II .....	54
3.1.2.1 Perencanaan .....	54
3.1.2.2 Tindakan .....	55
3.1.2.3 Observasi .....	55
3.1.2.4 Refleksi.....	55
3.2 Subjek Penelitian .....	56

	Halaman
3.3	Variabel Penelitian ..... 56
3.3.1	Variabel Keterampilan Menulis Cerita Pendek ..... 56
3.3.2	Variabel Keterampilan Menulis Cerita Pendek Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh ..... 57
3.4	Instrumen Penelitian ..... 59
3.4.1	Instrumen Tes ..... 59
3.4.2	Instrumen Nontes ..... 64
3.4.2.1	Lembar Observasi ..... 64
3.4.2.2	Lembar Jurnal ..... 67
3.4.2.3	Pedoman Wawancara ..... 68
3.4.2.4	Dokumentasi Foto ..... 69
3.5	Teknik Pengumpulan Data ..... 70
3.5.1	Teknik Tes ..... 70
3.5.2	Teknik Nontes ..... 70
3.5.2.1	Observasi ..... 70
3.5.2.2	Jurnal ..... 71
3.5.2.3	Wawancara ..... 71
3.5.2.4	Dokumentasi Foto ..... 71
3.5.2.5	Teknik Analisis Data ..... 72
3.5.2.6	Teknik Kuantitatif ..... 72
3.5.2.7	Teknik Kualitatif ..... 73
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1	Hasil Penelitian ..... 74
4.1.1	Kondisi Awal ..... 74
4.1.2	Hasil Penelitian Siklus I ..... 77

4.1.2.1	Proses Pembelajaran Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus I.....	77
4.1.2.1.1	Keintensifan Siswa dalam Menyimak Penjelasan dari Guru Siklus I	79
4.1.2.1.2	Kekondusifan Siswa Bekerja Sama dengan Kelompoknya dalam Mengamati Contoh Cerpen yang Ditulis Melalui Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus I.....	82
4.1.2.1.3	Keintensifan Siswa dalam Menulis Cerita Pendek Melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus I.....	84
4.1.2.1.4	Kekondusifan Siswa Saat Menempelkan Hasil Karya pada Mading Sekolah Siklus I.....	85
4.1.2.1.5	Kereflektifan Kegiatan Refleksi Siklus I.....	86
4.1.2.2	Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus I.....	88
4.1.2.2.1	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Kesesuaian Isi dengan Tema.....	90
4.1.2.2.2	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Organisasi Isi.....	91
4.1.2.2.3	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Tata Bahasa.....	92
4.1.2.2.4	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Diksi.....	93
4.1.2.2.5	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Mekanik.....	94
4.1.2.2	Perubahan Perilaku Siswa Setelah Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus I.....	94
4.1.2.2.1	Siswa Siap Mengikuti Pembelajaran Siklus I.....	97
4.1.2.2.2	Siswa Memperhatikan Materi dan Contoh yang Disampaikan oleh Guru Siklus I.....	98
4.1.2.2.3	Siswa Mendengarkan dan Menjawab Beberapa Pertanyaan Pancingan yang Diberikan oleh Guru yang Bertujuan Agar Siswa Lebih Memahami Materi Siklus I.....	100

4.1.2.2.4	Siswa Diminta untuk Berkelompok dan Melakukan Diskusi dalam Kelompok Siklus I.....	101
4.1.2.2.5	Siswa Mengerjakan Proyek Berupa Menulis Cerita Pendek dengan Langkah-Langkah yang Telah Dijelaskan oleh Guru Siklus I .....	102
4.1.2.2.6	Masing-Masing Siswa Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus I.....	104
4.1.2.3	Refleksi Siklus I.....	105
4.1.2.3.1	Refleksi Proses Pembelajaran Siklus I.....	105
4.1.2.3.2	Refleksi Hasil Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siklus I.....	106
4.1.2.3.3	Refleksi Perilaku Siswa .....	107
4.1.3	Hasil Penelitian Siklus II .....	108
4.1.3.1	Proses Pembelajaran Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus II.....	109
4.1.3.1.1	Keintensifan Siswa dalam Menyimak Penjelasan dari Guru Siklus II .....	111
4.1.3.1.2	Kekondusifan Siswa Bekerja Sama dengan Kelompoknya dalam Mengamati Lembar Kerja Siklus II. ....	113
4.1.3.1.3	Keintensifan Siswa dalam Menulis Cerita Pendek Melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus II .....	115
4.1.3.1.4	Kekondusifan Siswa saat Menempelkan Hasil Karya pada Mading Sekolah Siklus II.....	117
4.1.3.1.5	Kereflektifan Kegiatan Refleksi Siklus II .....	118
4.1.3.2	Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus II .....	119
4.1.3.2.1	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Kesesuaian Isi dengan Tema .....	121

4.1.3.2.2	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Organisasi Isi .....	122
4.1.3.2.3	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Tata Bahasa .....	123
4.1.3.2.4	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Diksi .....	124
4.1.3.2.5	Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Mekanik .....	125
4.1.3.3	Perubahan Perilaku Siswa Setelah Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus II .....	126
4.1.3.3.1	Siswa Siap Mengikuti Pembelajaran Siklus II .....	129
4.1.3.3.2	Siswa Memperhatikan Materi dan Contoh yang Disampaikan oleh Guru Siklus II .....	130
4.1.3.3.3	Siswa Mendengarkan dan Menjawab Beberapa Pertanyaan Pancingan yang Diberikan oleh Guru yang Bertujuan Agar Siswa Lebih Memahami Materi Siklus II .....	131
4.1.3.3.4	Siswa Diminta untuk Berkelompok dan Melakukan Diskusi dalam Kelompok Tersbut Siklus II .....	132
4.1.3.3.5	Siswa Mengerjakan Proyek Berupa Menulis Cerita Pendek dengan Langkah-Langkah yang Telah Dijelaskan oleh Guru Siklus II .....	133
4.1.3.3.6	Masing-Masing Siswa Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus II ...	135
4.1.3.4	Refleksi Siklus II .....	136
4.1.3.4.1	Refleksi Proses Pembelajaran Siklus II .....	136
4.1.3.4.2	Refleksi Hasil Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siklus II .....	138
4.1.3.4.3	Refleksi Perilaku Siswa Siklus II .....	138
4.2	Pembahasan .....	139
4.2.1	Proses Pembelajaran Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh siklus I ke Siklus II .....	140

	Halaman
4.2.1.1 Keintensifan Siswa dalam Menyimak Penjelasan Dari Guru Siklus I ke Siklus II .....	142
4.2.1.2 Kekondusifan Siswa Bekerja Sama dengan Kelompoknya dalam Mengamati Contoh Cerpen yang Ditulis Melalui Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh dari Siklus I ke Siklus II.....	143
4.2.1.3 Keintensifan Siswa dalam Menulis Cerita Pendek Melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh dari Siklus I ke Siklus II .....	145
4.2.1.4 Kekondusifan Siswa Pada Saat Menempelkan Hasil Karya Mereka Pada Mading Sekolah dari Siklus I ke Siklus II.....	147
4.2.1.5 Kereflektifan Kegiatan Refleksi dari Siklus I ke Siklus II .....	149
4.2.2 Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Menulis Cerpen dengan Menggunakan Model Pembelajaran Bernasis Proyek melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	151
4.2.3 Hasil Perubahan Perilaku Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus I ke Siklus II.....	156
4.2.3.1 Siswa Siap Mengikuti Pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II .....	157
4.2.3.2 Siswa Memperhatikan Materi dan Contoh yang Disampaikan oleh Guru dari Siklus I ke Siklus II .....	158
4.2.3.3 Siswa Mendengarkan dan Menjawab Beberapa Pertanyaan Pancingan yang Diberikan oleh Guru yang Bertujuan Agar Siswa Lebih Memahami Materi dari Siklus I ke Siklus II.....	160
4.2.3.4 Siswa Diminta untuk Berkelompok dan Melakukan Diskusi dalam Kelompok Tersbut dari Siklus I ke Siklus II.....	161
4.2.3.5 Siswa Mengerjakan Proyek Berupa Menulis Cerita Pendek dengan Langkah-Langkah yang Telah Dijelaskan oleh Guru dari Siklus I ke Siklus II.....	162
4.2.3.6 Masing-Masing Siswa Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh dari Siklus I ke Siklus II .....	164



**BAB V PENUTUP**

5.1 Simpulan ..... 170

5.2 Saran..... 172

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 174

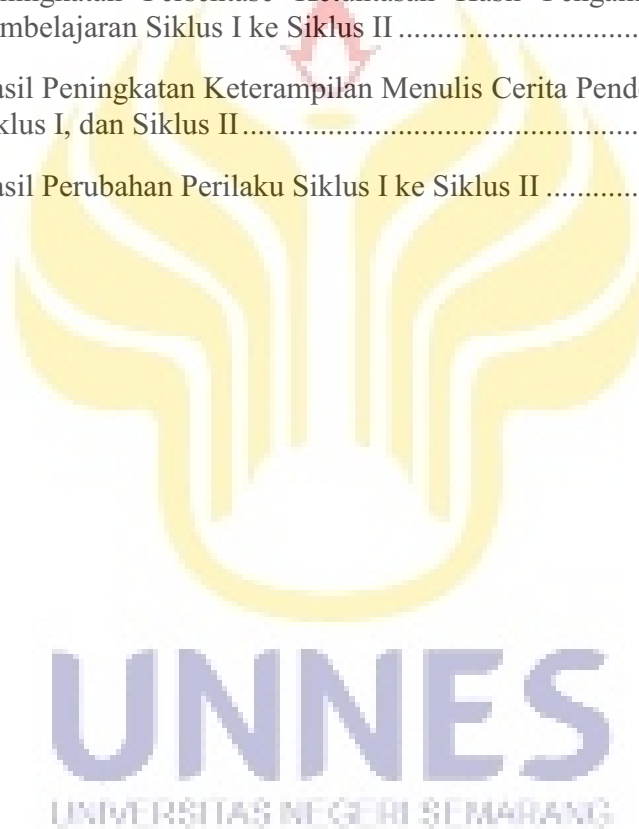
**LAMPIRAN**..... 176



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1Aspek Penilaian Tes Keterampilan Menulis Cerpen .....	60
Tabel 3.2Pedoman Penilaian Menulis Cerita Pendek .....	61
Tabel 3.3Kriteria Penilaian Kemampuan Menulis Cerpen .....	63
Tabel 4.1Nilai Prasiklus Keterampilan Menulis Cerita Pendek.....	75
Tabel 4.2 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Tiap Aspek pada Prasiklus .....	76
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Menulis Teks Berita SiklusI .....	78
Tabel 4.4Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siklus I.....	89
Tabel 4.5 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Tiap Aspek pada Siklus I .....	90
Tabel 4.6 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Kesesuaian Isi dengan Tema.....	91
Tabel 4.7 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Organisasi Isi .....	91
Tabel 4.8 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Tata Bahasa .....	92
Tabel 4.9 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Diksi .....	93
Tabel 4.10 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Mekanik .....	94
Tabel 4.11 Persentase Hasil Observasi Siklus I.....	95
Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Siklus II .....	110
Tabel 4.13 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siklus II .....	120
Tabel 4.14 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Tiap Aspek Siklus I .....	121
Tabel 4.15 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Kesesuaian Isi dengan Tema.....	122
Tabel 4.16 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Organisasi Isi .....	123

	Halaman
Tabel 4.17 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Tata Bahasa.....	123
Tabel 4.18 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Diksi.....	124
Tabel 4.19 Hasil Tes Menulis Cerita Pendek Aspek Mekanik .....	125
Tabel 4.20 Persentase Hasil Observasi Siklus II.....	125
Tabel 4.21 Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus I ke Siklus II .....	141
Tabel 4.22 Hasil Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Presiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	152
Tabel 4.23 Hasil Perubahan Perilaku Siklus I ke Siklus II .....	157



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Siswa yang tidak Menyimak Penjelasan Guru dengan Maksimal ..	81
Gambar 4.2 Siswa yang Kurang Aktif dalam Diskusi Kelompok .....	83
Gambar 4.3 Siswa yang Kurang Intensif dalam Menulis Cerita Pendek .....	85
Gambar 4.4 Kekondusifan Siswa Saat Menempelkan Hasil Karya pada Mading Sekolah Siklus I .....	86
Gambar 4.5 Kegiatan Refleksi Siklus I .....	87
Gambar 4.6 Kesiapan Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I .....	98
Gambar 4.7 Siswa Memperhatikan Materi dan Contoh yang Disampaikan oleh Guru Siklus I .....	99
Gambar 4.8 Siswa Mendengarkan dan Menjawab Beberapa Pertanyaan Pancingan dari Guru Siklus I .....	100
Gambar 4.9 Siswa Berkelompok dan Melakukan Diskusi dalam Kelompok Siklus I .....	102
Gambar 4.10 Siswa Mengerjakan Proyek Berupa Menulis Cerita Pendek .....	103
Gambar 4.11 Seorang Siswa Sedang Menulis Cerita Pendek Siklus I .....	104
Gambar 4.12 Kegiatan Siswa dalam Menyimak Penjelasan Guru Siklus II .....	113
Gambar 4.13 Kekondusifan Siswa Bekerja Sama dengan Kelompoknya dalam Mengamati Contoh Cerpen .....	114
Gambar 4.14 Keintensifan Siswa dalam Cerita Pendek Melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus II .....	116
Gambar 4.15 Kekondusifan Siswa saat Menempelkan Hasil Karya pada Mading Sekolah Siklus II .....	117
Gambar 4.16 Kerefleksian Kegiatan Refleksi siklus II .....	118
Gambar 4.17 Siswa Siap Mengikuti Pembelajaran Siklus II .....	129
Gambar 4.18 Siswa Memperhatikan Materi dan Contoh yang Disampaikan oleh Guru Siklus II .....	130

Gambar 4.19	Siswa Mendengarkan dan Menjawab Beberapa Pertanyaan Pancingan dari Guru.....	132
Gambar 4.20	Siswa Diminta untuk Berkelompok dan Melakukan Diskusi dalam Kelompok Tersebut Siklus II .....	133
Gambar 4.21	Siswa Mengerjakan Proyek Berupa Menulis Cerita Pendek Siklus II .....	134
Gambar 4.22	Masing-Masing Siswa Menulis Cerita Pendek Siklus II .....	135
Gambar 4.23	Perubahan Keintensifan Siswa dalam Menyimak Penjelasan dari Guru Siklus I ke Siklus II.....	143
Gambar 4.24	Perubahan Kekondusifan Siswa Bekerja Sama dengan Kelompoknya .....	144
Gambar 4.25	Keintensifan Siswa dalam Menulis Cerita Pendek dari Siklus I ke Siklus II .....	146
Gambar 4.26	Kekondusifan Siswa Pada Saat Menempelkan Hasil Karya Mereka Pada Mading Sekolah dari Siklus I ke Siklus II .....	148
Gambar 4.27	Kerefleksian Kegiatan Refleksi dari Siklus I ke Siklus II.....	150
Gambar 4.28	Siswa Siap Mengikuti Pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II....	158
Gambar 4.29	Siswa Memperhatikan Materi dan Contoh yang Disampaikan oleh Guru dari Siklus I ke Siklus II .....	159
Gambar 4.30	Perubahan Keantusiasan Siswa dalam Mendengarkan dan Menjawab Beberapa Pertanyaan dari Guru dari Siklus I ke Siklus II .....	160
Gambar 4.31	Siswa Diminta untuk Berkelompok dan Melakukan Diskusi dalam Kelompok Tersbut dari Siklus I ke Siklus II.....	162
Gambar 4.32	Perubahan Keintensifan Siswa dalam Mengerjakan Proyek Berupa Menulis Cerita Pendek dari Siklus I ke Siklus II.....	163
Gambar 4.33	Masing-Masing Siswa Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh dari Siklus I ke Siklus II.....	165

## DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 4.1 Nilai Prasiklus Keterampilan Menulis Cerita Pendek.....	75
Diagram 4.2 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siklus I.....	89
Diagram 4.3 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siklus II .....	120
Diagram 4.4 Peningkatan Persentase Nilai Rata-Rata Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	155
Diagram 4.5 Perubahan Perilaku Siswa dengan Kategori Baik pada setiap Langkah.....	165
Diagram 4.6 Perubahan Perilaku Siswa dengan Kategori Cukup pada setiap Langkah.....	167
Diagram 4.7 Perubahan Perilaku Siswa dengan Kategori Kurang pada setiap Langkah.....	168



**DAFTAR BAGAN**

	Halaman
Bagan 2.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas .....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembeajaran Siklus I.....	176
Lampiran 2 Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus I.....	191
Lampiran 3 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerpen Siklus I.....	196
Lampiran 4 Hasil Jurnal Guru Siklus I.....	204
Lampiran 5 Hasil Jurnal Siswa Siklus I.....	205
Lampiran 6 Hasil Wawancara Siswa Siklus I.....	207
Lampiran 7 Hasil Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerpen Prasiklus.....	213
Lampiran 8 Hasil Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerpen Siklus I.....	214
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	215
Lampiran 10 Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh Siklus II.....	226
Lampiran 11 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerpen Siklus II.....	231
Lampiran 12 Hasil Jurnal Guru Siklus II.....	236
Lampiran 13 Hasil Jurnal Siswa Siklus II.....	237
Lampiran 14 Hasil Wawancara Siswa Siklus II.....	239
Lampiran 15 Hasil Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerpen Siklus II.....	245
Lampiran 16 Pedoman Jurnal Guru Siklus I dan II.....	246
Lampiran 17 Pedoman Jurnal Siswa Siklus I dan II.....	247
Lampiran 18 Pedoman Wawancara Siswa Siklus I dan II.....	248
Lampiran 19 Pedoman Dokumentasi Siklus I dan II.....	249
Lampiran 20 Pedoman Observasi Proses Pembelajaran Siklus I dan II.....	250
Lampiran 21 Pedoman Observasi Perubahan Sikap Siklus I dan II.....	251
Lampiran 22 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	254
Lampiran 23 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	255
Lampiran 24 Surat Keterangan Telah Lulus UKDBI.....	236
Lampiran 25 Lembar Bimbingan Bersama Pembimbing 1.....	237
Lampiran 26 Lembar Bimbingan Bersama Pembimbing 2.....	240



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

KTSP merupakan strategi pengembangan kurikulum yang bertujuan untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi. Tujuan umum pendidikan menengah dalam KTSP adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Mulyasa 2006). Artinya, yang menjadi fokus KTSP adalah agar siswa lebih produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. KTSP juga bertujuan mencetak generasi yang memiliki karakter yang baik dari sikap keagamaan dan sosialnya. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam KTSP adalah untuk mewujudkan siswa yang terampil dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis.

Keterampilan menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa, mempunyai peranan yang sangat penting. Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno dan Yunus 2008:1.3). Ini berarti bahwa melalui kegiatan menulis bisa dikembangkan melalui gagasan. Menulis sebagai salah satu komponen

keterampilan berbahasa dan bersastra, memiliki kedudukan yang strategis dalam pendidikan dan keguruan.

Ada dua jenis tulisan yaitu tulisan yang berisi kebahasaan dan tulisan kesusastraan. Selama ini, menulis kebahasaan dianggap sebagai keterampilan yang lebih mudah dibanding dengan menulis sastra. Salah satu contoh menulis sastra adalah menulis cerita pendek. Menulis cerita pendek merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Keterampilan siswa dalam hal menulis cerita pendek tertuang dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar KTSP yaitu pada SK yang berbunyi “Mengungkapkan pendapat, informasi, dan pengalaman dalam bentuk resensi dan cerpen” dan KD yang berbunyi “Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar)” pada standar kompetensi dan kompetensi dasar bahasa Indonesia sekolah menengah atas (SMA)/madrasah aliyah (MA) kelas XII. Oleh karena itu, keterampilan menulis cerita pendek penting untuk dikuasai oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran menulis cerita pendek akan membantu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta rasa, dan menunjang pembentukan watak atau karakter.

MA Al Asror adalah salah satu lembaga pendidikan formal setara SMA yang di dalamnya juga terdapat beberapa jenjang, yaitu kelas X, XI, dan kelas XII. Kurikulum yang digunakan oleh MA AL Asror adalah KTSP. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai oleh kelas XII adalah menulis cerpen. Menurut hasil observasi dan pengamatan secara langsung, kemampuan menulis cerpen siswa kelas XII khususnya kelas XII IPS 2 masih kurang. Kekurangan tersebut disebabkan oleh

rendahnya minat siswa untuk membaca. Banyak anak yang menghabiskan waktu istirahatnya di perpustakaan, namun tidak untuk membaca melainkan untuk menonton TV atau sekadar bertukar cerita dengan teman-teman. Hal ini mengakibatkan lemahnya imajinasi siswa dalam menulis. Siswa seringkali merasa kesulitan dalam menentukan tema dan pokok permasalahan yang akan mereka tulis.

Ada beberapa kesulitan siswa kelas XII MA Al Asror dalam menulis cerita pendek, pertama terletak pada penentuan tema dan mengembangkannya menjadi sebuah cerita. Kedua, siswa kesulitan dalam mengembangkan ide-ide yang telah mereka temukan menjadi beberapa paragraf yang dapat dinikmati pembaca. Selanjutnya siswa juga kesulitan mencari amanat yang terkandung dalam cerpen yang mereka tulis sendiri, sehingga tujuan menulis cerpen tidak dapat tercapai secara maksimal. Oleh sebab itu, dibutuhkan model pembelajaran dan media yang dapat membantu para siswa untuk menemukan ide dan mengembangkan gagasan sehingga tercipta karya yang dapat dinikmati dan bermanfaat bagi pembacanya.

Penerapan model pembelajaran yang sesuai merupakan hal yang sangat penting dalam upaya peningkatan mutu proses belajar-mengajar bahasa Indonesia, khususnya menulis cerita pendek di MA Al Asror. Melalui penerapan model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai, siswa mampu meningkatkan motivasinya untuk aktif mengikuti proses pembelajaran dan memiliki semangat yang tinggi dalam mata pelajaran apa pun.

Berdasarkan fenomena di atas, model pembelajaran yang tepat diperlukan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran sehingga yang diharapkan dapat

terwujud. Salah satu model pembelajaran yang dapat diaplikasikan adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Pembelajaran berbasis proyek adalah proyek perseorangan atau kelompok yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Pembelajaran berbasis proyek memiliki ciri khas, yaitu melibatkan para siswa dalam desain proyek, penyelidikan pemecahan masalah, atau pengalaman yang memberi perluasan waktu kepada para siswa untuk bekerja secara otonom.

Pembelajaran berbasis proyek diterapkan untuk memotivasi siswa lebih aktif dan berinisiatif untuk memperoleh hal-hal yang mereka inginkan baik pada sisi pengetahuan, pemahaman, maupun keterampilannya. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga mengondisikan dan memaksa siswa mencari solusi pemecahan masalah dalam menyelesaikan proyeknya. Melalui model pembelajaran seperti ini, siswa akan terbantu dan lebih mudah menulis cerita pendek. Siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam menentukan ide-ide yang akan dikembangkan, menulis kerangka cerita, dan mengembangkan kerangka menjadi cerita utuh.

Selanjutnya, untuk menanamkan sikap atau karakter yang baik sesuai dengan standar kompetensi adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media harus bersifat mendukung pembelajaran, sesuai dengan teks yang diajarkan, dan bernilai karakter. Oleh sebab itu, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kata-kata inspiratif Mario Teguh sebagai media bagi siswa dalam menulis cerita pendek. Kata-kata inspiratif Mario Teguh juga akan mengajarkan kepada siswa untuk gemar membaca. Siswa akan memahami bahwa dengan membaca maka wawasan dan pengetahuan mereka akan bertambah. Terbukti dengan membaca kata-kata inspiratif

Mario Teguh yang hanya beberapa kalimat saja mereka dapat menciptakan sebuah cerita pendek. Selain sesuai dengan tujuan pembelajaran, media kata-kata inspiratif Mario Teguh ini juga akan menjadi sesuatu yang baru bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran.

Mario Teguh adalah seorang inspirator yang terkenal di Indonesia. Beliau memberikan inspirasi melalui dialog terbuka di salah satu stasiun televisi. Selain itu, Mario Teguh juga menulis beberapa buku yang dapat menginspirasi pembacanya. Buku-buku tersebut berjudul *Becoming a Star*, *One Million Second Chances*, *Life Charngel*, dan *Leadership Golden Ways*.

Menurut Ambarwati (2010) dalam penelitiannya yang berjudul *Tuturan Representatif dan Direktif Mario Teguh dalam Mario Teguh Golden Ways serta Kemungkinan Efek yang Ditimbulkannya* menyatakan bahwa efek atau daya pengaruh yang ditimbulkan dari tuturan Mario Teguh dalam Mario Teguh Golden Ways ada dua yaitu efek positif dan efek negatif. Efek positif yang ditimbulkan oleh tuturan Mario Teguh, yaitu mendorong untuk menepati janji, mendorong untuk memperbaiki system kepemimpinan yang ada, mendorong untuk melakukan suatu tindakan yang arahnya untuk memperbaiki diri sendiri, menumbuhkan rasa optimis, membuat tertawa, menimbulkan rasa bangga, membuat lebih percaya diri, menumbuhkan rasa ikhlas. Efek negatif yang ditimbulkan dari tuturan Mario Teguh adalah timbulnya rasa tidak senang atau tersinggung, menimbulkan rasa jengkel, menimbulkan rasa tidak nyaman, merasa tidak adil, dan menolak memberikan sesuatu.

Berdasarkan penjelasan di atas, melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh siswa dapat terdorong untuk menulis cerita pendek. Kata-kata inspiratif itu juga yang akan memberikan ilham kepada siswa untuk menemukan sebuah konflik yang selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah cerita pendek.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi di MA Al Asror, ada kelemahan siswa dalam menulis teks cerita pendek. Lemahnya keterampilan siswa dalam menulis cerita disebabkan oleh faktor siswa yang kurang gemar membaca dan berlatih menulis cerita pendek. Faktor lainnya adalah faktor pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan lemahnya keterampilan menulis cerpen pada siswa.

Selain faktor tersebut, ada juga siswa yang menganggap bahwa menulis cerpen itu sulit dan membuat mereka tidak bisa menuangkan gagasan mengenai peristiwa secara tepat. Siswa cenderung berhenti menulis ketika sudah mendapatkan satu hal yang menjadi pokok, karena merasa kesulitan untuk melanjutkan dengan kata-kata yang sesuai.

Selama ini guru cenderung menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dan tugas, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Untuk itu, seorang guru dituntut mampu menjadi perancang pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan tepat bagi siswa. Selama ini guru kurang tepat dalam memilih maupun mengoptimalkan media pembelajaran sehingga terkesan pembelajaran menulis cerita pendek merupakan hal

yang kurang menarik bagi siswa. Untuk itu, guru dituntut mampu memilih maupun membuat media pembelajaran yang mampu menarik daya imajinasi siswa dalam menulis cerpen agar siswa mudah untuk mendapatkan tema cerpen yang akan ditulis siswa.

Permasalahan siswa dalam menulis cerpen diantaranya adalah menentukan tema cerita, siswa kesulitan memilih tema cerita yang sesuai dengan cerita yang mereka miliki, sehingga terkadang tema dan ceritanya kurang sesuai. Kesulitan kedua adalah mekanik atau tata tulis, banyak sekali kesalahan penulisan huruf dan tanda baca. Hal ini disebabkan oleh kurangnya latihan menulis pada siswa. Kesulitan selanjutnya adalah menentukan alur atau jalannya cerita, siswa sering kebingungan ketika akan melanjutkan cerita. Beberapa ide tidak siswa rinci dengan baik, sehingga alurnya menjadi tidak padu. Selanjutnya pemilihan setting cerita, *setting* atau keterangan tempat, waktu, dan suasana kurang bervariasi.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini terdapat pada kemampuan siswa dalam menulis cerpen menggunakan model dan media. Kesulitan siswa dalam menulis cerpen di antaranya terdapat pada pemilihan tema, mekanik, penyusunan alur, dan pemilihan *setting*. Model yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek. Model ini bukan hanya mengutamakan hasil akhir, tapi juga proses yang dilalui oleh siswa dalam menulis cerpen. Media yang digunakan adalah kata-kata inspiratif Mario Teguh yang akan

membantu siswa dalam mengembangkan ide. Media ini juga akan mengajak siswa untuk gemar membaca.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses pembelajaran menulis cerpen menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh pada siswa kelas XII MA Al Asror?
- 2) Bagaimanakah peningkatan keterampilan menulis cerpen menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh pada siswa kelas XII MA Al Asror?
- 3) Bagaimanakah perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh pada siswa kelas XII MA Al Asror?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.



- 1) Mendeskripsi proses pembelajaran menulis cerpen menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh pada siswa kelas XII MA Al Asror.
- 2) Mendeskripsi peningkatan keterampilan menulis cerpen menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh pada siswa kelas XII MA Al Asror.
- 3) Mendeskripsi perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan media kata-kata inspiratif Mario Teguh pada siswa kelas XII MA Al Asror.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua manfaat yang meliputi manfaat teoretis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan teori menulis cerpen dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh.
- 2) Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran menulis cerita pendek pada siswa kelas XII MA Al Asror.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

Pada bab ini akan diuraikan mengenai kajian pustaka, landasan teoretis, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan. Bagian kajian pustaka berisi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Bagian landasan teoretis berisi teori-teori yang akan menjadi landasan dalam penelitian ini. Bagian kerangka berpikir berisi uraian rincian pencapaian tujuan akhir penelitian. Bagian hipotesis tindakan berisi dugaan sementara terhadap permasalahan yang akan diteliti.

#### 2.1 Kajian Pustaka

Suatu penelitian biasanya mengacu pada penelitian sebelumnya. Dengan demikian, peninjauan terhadap penelitian lain sangat penting karena dapat digunakan untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah dilaksanakan dengan penelitian yang akan dilakukan. Telah banyak penelitian tentang pengembangan menulis cerpen dengan model dan media tertentu. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Erkaya (2005), Ambarwati (2010), S. Guo dan Y. Yang (2012), Mubarak (2014), dan Pradana (2014).

Berkenaan dengan bidang kajian penelitian yaitu teks cerita pendek, Erkaya (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *Benefit of Using Short Stories in the EFL Context* menjelaskan pemanfaatan sebuah teks cerita pendek untuk pembelajaran bahasa dalam konteks EFL. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk membiasakan instruktur EFL dengan keefektifan penggunaan sastra dalam pengajaran bahasa.

Sekarang ini masih banyak instruktur EFL yang hanya fokus pada manfaat linguistik saja, sehingga akhirnya siswa akan berkomunikasi dalam bahasa target saja, banyak yang telah menyadari bahwa sastra yang telah terintegrasi dalam kurikulum menambahkan dimensi baru pada ajaran EFL. Sastra dalam pembelajaran bahasa dapat membantu siswa untuk belajar empat keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Melalui pembelajaran langsung dengan menggunakan teks cerita pendek, siswa EFL belajar untuk mengenal elemen sastra, seperti unsur-unsur sederhana yaitu karakter, pengaturan plot, konflik, klimaks, resolusi, dan lain-lain. Adapula manfaat pengajaran budaya, teks cerita pendek efektif ketika mengajar budaya kepada siswa EFL. Teks cerita pendek mengirimkan budaya orang-orang tentang siapa kisah yang ditulis. Belajar tentang budaya berarti siswa belajar tentang masa lalu dan sekarang, dan tentang adat istiadat serta masyarakat. Budaya mengajarkan siswa untuk memahami dan menghargai perbedaan. Sebagai siswa menghadapi budaya baru, mereka menjadi lebih sadar budaya mereka sendiri. Mereka mulai membandingkan budaya yang telah ada dengan budaya lain untuk melihat apakah mereka menemukan persamaan atau perbedaan antara dua budaya. Dari semua manfaat dari teks cerita pendek, berpikir tingkat tinggi adalah yang paling menarik. Siswa dapat menganalisis bacaan yang mereka baca. Oleh karena itu, mereka mulai berpikir kritis ketika membaca cerita. Dapat dikatakan bahwa mengintegrasikan teks cerita pendek ke dalam kurikulum akan membantu siswa EFL untuk menjadi profesional karena teks

cerita pendek mengajar lebih dari keterampilan yang diperlukan. Cerita pendek mengajarkan sastra, budaya dan manfaat berpikir tingkat tinggi.

Persamaan antara penelitian Erkaya dengan penelitian ini adalah bidang kajiannya yaitu cerita pendek. Perbedaannya yaitu dalam penelitian ini teks cerita pendek digunakan sebagai media atau sarana mengantarkan siswa untuk belajar keterampilan berbahasa, baik membaca, mendengarkan, menulis, maupun berbicara ataupun belajar sastra, kebudayaan, dan berpikir tingkat tinggi. Namun pada penelitian ini lebih memfokuskan pada menulis teks cerita pendek.

Ambarwati (2010) dalam penelitiannya yang berjudul *Tuturan Representative dan Direktif Mario Teguh dalam Mario Teguh Golden Ways Serta Kemungkinan Efek yang Ditimbulkannya* menjelaskan bahwa tuturan representatif dan direktif Mario Teguh dalam *Mario Teguh Golden Ways* serta kemungkinan efek yang ditimbulkannya menunjukkan tuturan representatif dan direktif. Tuturan representative dan direktif yang digunakan adalah (1) tuturan representative meliputi (a) menyatakan, (b) menuntut, (c) mengakui, (d) melaporkan, (e) menunjukkan, (f) member kesaksian, dan (g) berspekulasi, (2) tuturan direktif yang digunakan adalah (a) memerintah atau meminta, (b) mendesak, (c) memohon, (d) memaksa, (e) mengajak, (f) menyarankan, (g) memberi aba-aba, (3) efek yang ditimbulkan meliputi (a) efek positif dan (b) efek negatif.

Efek atau daya pengaruh yang ditimbulkan dari tuturan Mario Teguh dalam *Mario Teguh Golden Ways* yang ditemukan dalam penelitian ini ada dua yaitu efek positif dan efek negatif. Efek positif yang ditimbulkan oleh tuturan Mario Teguh,

yaitu mendorong untuk menepati janji-janji, mendorong untuk melakukan suatu tindakan yang arahnya memperbaiki diri sendiri, menumbuhkan rasa optimis, membuat tertawa, menimbulkan rasa bangga, membuat lebih percaya diri, menumbuhkan rasa ikhlas. Efek negatif yang ditimbulkan dari tuturan Mario Teguh adalah timbulnya rasa tidak senang atau tersinggung, menimbulkan rasa jengkel, menimbulkan rasa tidak nyaman, merasa tidak adil, menolak memberikan sesuatu.

Persamaan dari penelitian oleh Ambarwati dengan penelitian ini adalah tokoh dan kajian yang diteliti yaitu tuturan Mario Teguh. Perbedaannya adalah Ambarwati menjadikan tuturan Mario Teguh sebagai materi utama dalam penelitiannya, sedangkan dalam penelitian ini tuturan Mario Teguh digunakan sebagai media pembelajaran menulis cerpen. Namun, penelitian Ambarwati menjadi bukti bahwa tuturan Mario Teguh dapat mendorong atau memberikan inspirasi pembaca atau pendengarnya. Sama halnya dengan efek positif, efek negatif yang ditimbulkan oleh kata-kata Mario Teguh juga bisa memotivasi pembacanya untuk menulis sebuah cerita. Efek negatif tersebut dapat menciptakan cerita yang berisi ungkapan kurang setuju, namun tetap memiliki nilai tersendiri. Setiap kata inspiratif pasti ada sejarah atau latar belakang kata-kata tersebut diucapkan, latar belakang tersebut berupa cerita atau kisah nyata yang dialami oleh manusia. Oleh sebab itu, digunakan tuturan atau kata-kata inspiratif Mario Teguh sebagai media bagi siswa dalam menulis cerpen. Tujuannya adalah memberi kebebasan kepada siswa mencari cerita atau kisah apa yang ingin mereka jadikan latar belakang dari kata-kata inspiratif tersebut.

S. Guo dan Y. Yang dalam penelitiannya berjudul *“Project-Based Learning: an Effective Approach to Link Teacher Professional Development and Students Learning”* menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang mencakupi kegiatan penyelidikan kolaboratif yang memberikan dukungan terbesar bagi guru dan siswa agar memiliki wawasan yang lebih luas. Bagi guru, pembelajaran berbasis proyek menjadikan kelas menjadi terkondisikan dan siswa menjadi lebih aktif, membangun kemampuan untuk mengoordinasi dan mengatur proses menyelesaikan proyek yang telah diberikan, dan merupakan pembelajaran yang praktis dan inovatif. Bagi siswa, pembelajaran berbasis proyek membantu siswa dalam membangun kerjasama dalam sebuah kelompok, membantu mengidentifikasi permasalahan dan mencari pemecahan masalah. Siswa yang benar-benar terlibat dalam proyek dalam berbagai tingkat kinerja lebih baik daripada mereka yang hanya “mengerti” atau “tidak tahu” dalam semua aspek evaluasi. Pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang efektif untuk menghubungkan pengembangan profesional guru dan siswa berprestasi.

Relevansi penelitian yang dilaksanakan oleh S. Guo dan Y. Yang yang berjudul *“Project-Based Learning: an Effective Approach to Link Teacher Professional Development and Students Learning”* dengan penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek. Perbedaannya adalah objek penelitian, S. Guo dan Y. Yang berhasil menerapkan pembelajaran berbasis proyek dalam menghubungkan pengembangan profesional

guru dan siswa berprestasi. Sedangkan penelitian ini akan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dalam peningkatan keterampilan menulis cerpen melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh.

Mubarok (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Menyusun Teks Cerpen Melalui Media Gambar Berseri dengan Menggunakan Model Project Based Learning pada Siswa Kelas VII D SMP N 2 Boja* menjelaskan bahwa media foto berseri melalui model *project based learning* yang digunakan siswa dalam menyusun teks cerpen dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi proses menunjukkan siswa kelas VII D SMP N 2 Boja menunjukkan proses pembelajaran yang kondusif, aktif, dan antusias. Hal tersebut dapat dilihat melalui peningkatan setiap indikator pada pedoman observasi proses dari siklus I ke siklus II.

Relevansi penelitian Mubarok dengan penelitian ini adalah bentuk media yang digunakan yaitu media visual berupa gambar atau foto. Penelitian ini juga menerapkan media dalam bentuk visual yaitu kartu yang berisi gambar yang diperjelas oleh kata-kata inspiratif Mario Teguh. Namun yang digunakan sebagai media atau acuan dalam menulis cerpen adalah kata-kata inspiratif yang ada dalam kartu tersebut.

Selanjutnya Pradana (2014) menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Media Komik pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Sukorejo* bahwa dengan model pembelajaran berbasis proyek kemampuan menyusun teks cerita pendek siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Sukorejo mengalami

peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan oleh terjadinya peningkatan pada keseriusan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dengan baik; keaktifan dan keseriusan siswa dalam membaca contoh cerita pendek; keaktifan siswa bertanya dan berdiskusi menyimpulkan pengertian, unsur pembangun, dan struktur teks cerite pendek; keseriusan siswa dalam pembahasan desain pembelajaran dan pembagian kelompok; keseriusan dan kecermatan siswa dalam mengamati komik dan mengubahnya menjadi cerita pendek pada tahap penyusunan teks cerpen berkelompok; dan keseriusan siswa dalam menyusun cerita pendek secara pribadi pada tahap penyusunan teks cerpen individu.

Berdasarkan penjelasan di atas, sudah jelas bahwa upaya peningkatan keterampilan menulis sudah banyak dilakukan, dengan menggunakan model dan media yang berbeda-beda. Namun, upaya peningkatan harus tetap dikukan dan dikembangkan dengan menggunakan berbagai cara, agar pendidikan di Indonesia terus berkembang. Salah satu upaya peningkatan kemampuan menulis yang dipilih adalah upaya peningkatan kemampuan menulis cerpen menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh.

Model pembelajaran berbasis proyek sudah pernah berhasil digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek, namun penelitian ini menggunakan media yang berbeda. Sebelumnya media kata-kata inspiratif Mario Teguh belum pernah digunakan sebagai media peningkatan keterampilan menulis cerita pendek. Akan tetapi, sudah terbukti melalui penelitian murni oleh Ambarwati (2010) bahwa tuturan Mario Teguh dapat mendorong atau memberikan inspirasi



pembaca atau pendengarnya, termasuk mendorong siswa untuk menulis cerita pendek.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang meliputi dua siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan observasi, dan refleksi. Pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan teknik tes dan non tes. Instrumen nontes merupakan pedoman observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto. Selanjutnya, data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

## **2.2 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan seperangkat definisi yang telah disusun secara sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Landasan teori akan menjadi dasar dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan. Variabel yang menjadi landasan teori dalam penelitian ini adalah (1) hakikat menulis, (2) hakikat cerita pendek, (3) model pembelajaran berbasis proyek, (4) media kata-kata inspiratif mario teguh, dan (5) penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif mario teguh untuk meningkatkan ketrampilan menulis cerpen.

### **2.2.1 Hakikat Menulis**

Menurut Suparno dan Yunus (2008:1.3) menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan suatu simbol atau lambang bahasa yang dapat

dilihat dan disepakati pemakaiannya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat: penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

Pengertian menulis juga dikemukakan oleh Tarigan. Tarigan (2008:22), menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang melambangkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang tersebut kalau mereka memahami bahasa dan grafik tersebut. Gambar atau lukisan mungkin dapat menyampaikan makna-makna, tetapi tidak menggambarkan kesatuan-kesatuan bahasa. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa.

Selanjutnya menurut Doyin dan Wagiran (2011:12) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Berdasarkan sifatnya, menulis juga merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan reseptif.

Berdasarkan ketiga batasan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan berkomunikasi dengan menggunakan tulisan sebagai medianya atau penggunaan simbol-simbol dalam bentuk tulisan sebagai media pengungkapan gagasan dan pikiran.

### 2.2.1.1 Menulis Kreatif

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu belajar menulis di sekolah adalah perbaikan proses belajar menulis. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses belajar menulis harus berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Belajar menulis kreatif adalah prosedur atau tahap-tahap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dengan penekanan pada penciptaan kondisi belajar menulis untuk mencapai kompetensi dasar menulis yang ditentukan dengan belajar berpusat pada siswa dan pemanfaatan media belajar.

Istilah kreatif berarti (1) memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan; (2) bersifat (mengandung) daya cipta. Kekreatifan berarti perihal kreatif. *Creator* berarti pencipta atau pencetus gagasan. Kreatifitas berarti kemampuan untuk mencipta. Jadi, menulis kreatif adalah aktifitas menuangkan gagasan secara tertulis atau melahirkan daya cipta berdasarkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau karangan dalam teks. Contoh aktifitas menulis kreatif yaitu menulis pengalaman pribadi, autobiografi, biografi, kisah perjalanan, cerpen, novel, hikayat, legenda, dongeng, naskah drama, scenario film cerita, puisi, surat, teks berita, naskah pidato, proposal, hasil penelitian, dan lain-lain (Sukirno 2010:2).

Tujuan menulis kreatif yaitu memberikan informasi kepada orang lain atau pembaca, menceritakan sesuatu peristiwa, melaporkan sesuatu, mengisahkan kejadian, melukiskan tindak tanduk manusia pada sebuah peristiwa yang menimbulkan daya khayal/imajinasi pembacanya, dan menarik suatu makna baru di luar apa yang diungkapkan secara tersurat. Keterampilan menulis kreatif juga sangat

bermanfaat bagi kehidupan manusia, yaitu sebagai pemberi informasi, hiburan, pengembangan imajinasi, dokumentasi, laporan, pengungkapan tokoh dan penokohan, pengungkapan keruntutan berfikir, penceritaan latar, penyaluran hobi, dan memperoleh penghasilan untuk hidup layak.

#### 2.2.1.2 Manfaat Menulis

Seorang ahli yang bernama Dr. Pennebaker dalam *Quantum Writing* yang dieditori oleh Hernowo (2005:52) menyebutkan beberapa manfaat aktifitas menulis kalau dilakukan oleh seseorang antara lain sebagai berikut.

- a. Menulis menjernihkan pikiran. Dengan menulis seseorang dilatih untuk memetakan persoalan yang rumit, misalnya dengan memetakan atau menyederhanakan masalah yang jlimet. Dengan menulis orang bisa menyelesaikan masalah dengan pikiran yang tenang dan jernih.
- b. Menulis mengatasi trauma yang menghalangi penyelesaian tugas-tugas penting. Dengan menulis seseorang bisa mengurangi trauma masa lalu. Berusaha melupakan dan menyederhanakan bahkan melihat dari sudut pandang kelucuannya. Sehingga bisa melihat hidup secara lebih luas dan picik.
- c. Menulis membantu mendapatkan dan mengingat informasi baru. Dengan menulis seseorang terlatih untuk mengingat atau mengabadikan informasi atau peristiwa masa lalu yang telah terjadi. Bahkan bisa diinformasikan kepada orang lain secara lebih luas.

- d. Menulis membantu memecahkan masalah. Dengan menulis seseorang bisa melihat segala permasalahan dengan kepala dingin, pikiran tenang, dengan memetakan dan menyederhanakan masalah kemudian mencari solusinya.
- e. Menulis-bebas membantu kita ketika terpaksa harus menulis. Maksudnya, dengan menulis bebas yang biasa dilakukan, seseorang akan terlatih dalam kondisi apapun terutama saat terpepet. Dia terbiasa menuangkan gagasan dan pendapat sehingga dalam waktu mendesak ia mampu menulis dengan sistematis dan runtut.

Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para siswa berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis. Dapat juga memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam gaya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman (Tarigan 2008:22).

### 2.2.1.3 Menulis sebagai Suatu Proses

Menulis merupakan kegiatan yang tidak muncul secara tiba-tiba. Menulis merupakan kegiatan atau proses menghasilkan sebuah tulisan. Proses tersebut membutuhkan tahapan atau langkah-langkah agar tulisan yang dihasilkan bisa berkualitas. Tidak hanya sekadar tulisan saja, tetapi tulisan tersebut akan menjadi berguna dan manfaat untuk orang lain dan diri sendiri. Langkah-langkah atau tahap-tahap proses menulis agar tulisan berkualitas, Suparno dan Yunus (2008 : 1.15) menyajikan tiga tahap, yaitu: (1) *pramenulis* (persiapan), (2) *penulisan*

(pengembangan isi karangan), dan (3) *pascapenulisan* (telaah dan revisi atau penyempurnaan tulisan).

Pertama, tahap *pramenulisan* fase persiapan menulis, seperti halnya pemanasan (*warning up*) bagi orang yang berolahraga. Tahap ini merupakan fase mencari, menemukan, dan mengingat kembali pengetahuan atau pengalaman yang diperoleh dan diperlukan penulis. Tujuannya adalah untuk mengembangkan isi serta mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam menulis sehingga apa yang ingin ditulis dapat disajikan dengan baik. Pada fase prapenulisan terdapat aktivitas memilih topik, menetapkan tujuan dan sasaran, mengumpulkan bahan dan informasi yang diperlukan, serta mengorganisasikan ide atau gagasan dalam bentuk kerangka karangan.

Kedua adalah tahap penulisan atau pengembangan isi karangan. Pada tahap ini penulis telah menentukan topik dan tujuan karangan, mengumpulkan informasi yang relevan, serta membuat kerangka karangan. Dengan selesainya itu semua, penulis siap untuk mulai menulis. Mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan, dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah dipilih dan dikumpulkan.

Jika pengembangan karangan sudah dilakukan, artinya penulis telah menyelesaikan buram (*draft*) pertama karangan. Tahap berikutnya yaitu tahap ketiga adalah memeriksa, menilai, dan memperbaiki buram itu sehingga benar-benar menjadi karangan yang baik. Tahap ini disebut tahap pascapenulisan.

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan melahirkan pikiran dalam bentuk tulis yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis kreatif berarti menulis yang memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Tujuan menulis kreatif yaitu memberikan informasi kepada orang lain atau pembaca, menceritakan sesuatu peristiwa, melaporkan sesuatu, mengisahkan kejadian, melukiskan tindak tanduk manusia pada sebuah peristiwa yang menimbulkan daya khayal/ imajinasi pembaca, dan menarik suatu makna baru di luar apa yang diungkapkan secara tersurat.

Secara umum, ada enam manfaat menulis. *Pertama*, menimbulkan rasa ingin tahu dan melatih kepekaan dalam melihat realitas sekitar. *Kedua*, mendorong penulis mencari referensi, sehingga menambah wawasan dan ilmu pengetahuan. *Ketiga*, menjadikan pemikiran dan argumentasi yang runtut, sistematis, dan logis. *Keempat*, mengurangi ketegangan dan stres pikiran. *Kelima*, mendapatkan kepuasan tersendiri karena tulisannya dapat diterbitkan atau dipublikasikan. *Keenam*, jika buku dibaca oleh orang banyak, maka penulis tersebut akan menjadi terkenal atau populer.

Dapat disimpulkan bahwa menulis kreatif adalah aktifitas menuangkan gagasan secara tertulis atau melahirkan daya cipta berdasarkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau karangan dalam teks. Aktifitas menulis memiliki banyak manfaat, diantaranya adalah menjernihkan pikiran, mengatasi trauma yang menghalangi penyelesaian tugas-tugas penting, membantu mendapatkan dan mengingat informasi baru, membantu memecahkan masalah, dan masih banyak lagi

manfaat menulis lainnya. Walaupun demikian, menulis merupakan kegiatan yang tidak muncul tiba-tiba. Menulis merupakan kegiatan atau proses menghasilkan sebuah tulisan. Proses tersebut membutuhkan tahapan dan langkah-langkah agar tulisan yang dihasilkan bias berkualitas.

## **2.2.2 Hakikat Cerpen**

Inti sari atau dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang berkaitan dengan cerpen. Di antaranya pengertian cerpen dan unsur-unsur pembangun cerpen yang meliputi tema, alur atau plot, tokoh dan penokohan, latar atau *setting*, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

### **2.2.2.1 Pengertian Cerpen**

Cerpen adalah karangan yang melukiskan suatu peristiwa secara ringkas. Ceritanya memusat pada satu peristiwa pokok. Tokohnya hanya satu atau dua orang saja. Kalau di dalamnya terdapat tokoh lain, itu hanya pelengkap belaka. Di dalam cerita pendek dapat dikatakan “watak” dijabarkan melalui rentetan peristiwa. Proses cerita pendek lebih merupakan tanggapan mental pelakunya atas suatu pengalaman tertentu (Suhadi 2007:77).

Nuryatin (2010:3) menyatakan bahwa cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan; cerita pendek memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi tertentu. Secara etimologis cerpen pada dasarnya adalah karya fiksi atau “sesuatu yang



dikonstruksikan, ditemukan, dibuat atau dibuat-buat”. Hal itu menunjukkan bahwa cerpen tidak terlepas dari fakta. Fiksi yang merujuk pada pengertian rekaan atau konstruksi dalam cerpen terdapat pada unsure fiksinya. Sementara fakta yang merujuk pada relitas dalam cerpen terkandung dalam temanya. Dengan demikian, cerpen dapat disusun berdasarkan fakta yang dialami oleh penulisnya.

Pengertian lain tentang cerpen dikemukakan oleh Haryati (2012:7) bahwa cerita pendek atau cerpen adalah cerita berbentuk prosa yang relatif pendek. Isi pendek di sini bukan ditentukan oleh banyaknya halaman untuk mewujudkan cerita itu, atau sedikitnya tokoh yang ada di dalamnya, melainkan lebih disebabkan oleh ruang lingkup permasalahan yang ingin disampaikan lewat bentuk karya itu. Ruang lingkup permasalahan yang diungkapkan di dalam cerpen adalah sebagian kecil dari kehidupan tokoh yang paling menarik perhatian pengarang. Cerpen hanya memusatkan perhatian pada tokoh utama dan permasalahannya yang paling menonjol yang menjadi pokok cerita. Oleh karena itu, kepaduan merupakan syarat utama sebuah cerpen.

Jadi, sebuah cerita pendek senantiasa hanya akan memusatkan perhatiannya pada tokoh utama dan permasalahannya yang paling menonjol dan menjadi pokok cerita pengarang, dan sebuah cerita pendek belum tentu dapat digolongkan ke dalam jenis cerita pendek, jika ruang lingkup permasalahan yang diungkapkan tidak memenuhi persyaratan yang dituntut oleh cerita pendek.

### 2.2.2.2 Unsur Pembangun Cerpen

Cerpen tersusun atas unsur-unsur pembangun cerita yang saling berkaitan erat antara satu dengan yang lainnya, keterkaitan tersebut membentuk identitas yang bersifat abstrak, yang menentukan keindahan dan keberhasilan dalam penulisan cerpen sebagai suatu bentuk ciptaan sastra. Oleh karena itu, dalam penulisan cerpen sangatlah penting memperhatikan unsur-unsur intrinsiknya. Unsur-unsur pembangun cerpen akan dipaparkan sebagai berikut.

#### 1) Tema

Tema yang terkandung dalam cerpen biasanya tidak ditampilkan secara terang-terangan. Meskipun demikian tema dari sebuah cerpen dapat ditemukan melalui pemahaman yang serius. Hal ini dilakukan untuk memperoleh kesimpulan yang mendekati kebenaran seperti yang dimaksudkan penulis. Tema dalam karya sastra dapat tersurat dan tersirat. Jadi, tema tersebut dapat langsung diketahui tanpa penghayatan atau melalui penghayatan.

Menurut Widyamartaya (2005:10) tema tidak sama dengan judul karangan. Judul karangan adalah bagian dari karangannya sendiri, tampak, dan tertulis. Sedangkan tema adalah pemersatu seluruh karangan, tetapi bukan bagian dari karangan itu sendiri. Judul karangan berfungsi sebagai alat perangsang agar pembaca berminat dan terpicat untuk membaca karangan yang dihadapinya. Meskipun judul berada pada permulaan karangan, namun dapat ditentukan setelah tulisan itu jadi. Sedangkan tema harus sudah ditentukan sebelum mulai menulis, sebab tema itulah

yang harus mendasari dan mengikat seluruh karangan atau cerita dari paragraph pertama hingga paragraf terakhir.

Tema adalah pokok permasalahan sebuah cerita, makna cerita, gagasan pokok, atau dasar cerita. Istilah tema sering disamakan dengan topik, padahal kedua istilah ini memiliki pengertian yang berbeda. Topik dalam suatu karya adalah pokok pembicaraan, sedangkan tema adalah gagasan sentral, yakni sesuatu yang hendak diperjuangkan melalui karya fiksi. Tema suatu cerita biasanya bersifat tersirat (tersembunyi) dan dapat dipahami setelah membaca keseluruhan cerita (Kusmayadi 2010:19).

Tema adalah unsur cerpen yang harus disiapkan pertama kali. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat tema adalah jenis cerpen yang akan kita tulis, cerita apa yang akan disampaikan melalui cerpen tersebut. Tema yang mudah adalah tema yang berasal dari kehidupan nyata diramu dengan fiksi, atau menceritakan kembali suatu cerita dengan cara penulis. Contoh tema di antaranya adalah percintaan, misteri, pendidikan, persahabatan, sosial, dan lain sebagainya. Setelah menemukan sebuah tema, misalnya persahabatan, maka mulailah dengan mencari pokok permasalahan. Setelah menentukan pokok permasalahan, mulailah menentukan tempat dan tokoh yang sesuai dengan pokok permasalahan tersebut.

## 2) Alur atau Plot

Suhariato (2005:18) menyatakan bahwa plot adalah cara pengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun dengan memperhatikan sebab akibat sehingga merupakan kesatuan yang padu, bulat, dan utuh. Plot terdiri atas lima bagian yaitu,

- a) Pemaparan atau pendahuluan.
- b) Penggawatan, yakni bagian yang melukiskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita mulai bergerak.
- c) Penanjakan, yakni bagian cerita yang menjelaskan konflik.
- d) Puncak atau klimaks, yakni bagian yang melukiskan peristiwa mencapai puncak.
- e) Peleraian, yakni bagian yang berisi tentang pemecahan masalah atau konflik.

Dilihat dari cara menyusun bagian – bagian plot tersebut, plot atau alur cerita dapat di bedakan menjadi alur lurus dan alur sorot balik [flashback]. Suatu cerita disebut beralur lurus apabila cerita tersebut disusun mulai kejadian awal di teruskan dengan kejadian–kejadian berikutnya dan berakhir pada pemecahan masalah. Apabila suatu cerita di susun sebaliknya, yakni dari bagian akhir dan bergerak ke muka menuju titik awal cerita, alur cerita demikian di sebut alur sorot balik.

Disamping itu ada pula cerita yang menggunakan kedua alur tersebut secara bergantian, maksudnya sebagian ceritanya menggunakan alur lurus dan sebagian lagi menggunakan alur sorot balik. Tetapi keduanya dijalin dalam kesatuan yang padu sehingga tidak menimbulkan kesan adanya dua buah cerita atau peristiwa yang terpisah baik waktu maupun tempat kejadiannya.

Menurut Nadaek (2006:99) plot adalah pemecahan persoalan yang dihadapi oleh tokoh utama. Sebuah kisah tanpa plot yang kuat mungkin saja diterbitkan karena unsure emosi yang begitu mencuat; namun demikian tetap tidak memuaskan pembaca. Sebuah plot yang bagus ialah apabila logis.

Mengenai proses penyusunan alur cerpen, Kenney (dalam Nuryatin 2010:12) menyatakan bahwa ada tiga hal yang harus diperhatikan. Alur cerpen harus mengandung *plausability*, *surprise*, dan *suspense*. Alur cerpen harus mengandung *plausability*, maksudnya, peristiwa yang terdapat di dalam cerpen harus masuk akal, rasional, dapat dipahami nalar. Alur cerpen harus mengandung *surprise*, maksudnya, urutan satu peristiwa dengan peristiwa berikutnya yang membangun cerpen tidak mudah diduga, rangkaian peritwanya dapat memunculkan keterkejutan. Alur cerpen harus mengandung *suspense*, maksudnya, rangkaian atau jalinan peristiwa yang membangun cerpen memunculkan ketegangan pada pembacanya.

Seorang pengarang dalam menyajikan karyanya tentu mempunyai tujuan, agar karya ciptaannya dapat diterima pembaca secara mudah. Hal ini akan tercapai apabila dalam cerita tersebut disusun dengan menggunakan alur. Alur cerita membuat pembaca dapat mengikuti rangkaian peristiwa yang berlangsung dalam cerita tersebut.

### 3) Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita atau *character* adalah pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai

peristiwa yang di ceritakan. Dalam cerpen tokoh cerpen tidak harus berwujud manusia melainkan juga dapat berupa binatang atau suatu objek yang lain yang biasanya merupakan bentuk personifikasi manusia (Nuryatin 2010:7).

Tokoh–tokoh cerpen hadir sebagai seseorang yang berjati diri yang kualitasnya tidak semata–mata berkaitan dengan cirri fisik, melainkan terlebih berwujud kualitas nonfisik. Oleh karena itu, tokoh cerita dapat dipahami sebagai kumpulan kualitas mental, emosional, dan social yang membedakan seseorang dengan orang lain.

Kusmayadi (2010:20) menyatakan bahwa aspek tokoh dalam fiksi pada dasarnya aspek yang lebih menarik perhatian. Dalam membaca atau memahami suatu karya sastra, pembaca sering tidak mempertanyakan apa yang kemudian terjadi, tetapi kita sering mempertanyakan “peristiwa yang terjadi kemudian menimpa siapa?”. Sebagian besar pembaca mengharapkan tokoh-tokoh cerita yang bersifat alamiah (natural). Artinya, bahwa tokoh-tokoh ini memiliki “kehidupan” atau berciri “hidup” seperti halnya kehidupan sehari-hari.

Menurut Esten (dalam Nuryatin 2010:8) ada tiga langkah yang dapat ditempuh dalam usaha menentukan tokoh utama dalam sebuah cerita. Pertama, melihat masalahnya (tema), lalu mencari tokoh mana yang paling banyak berhubungan atau terlibat dalam masalah tersebut. Kedua, mencari tokoh mana yang paling banyak berhubungan dengan tokoh-tokoh lainnya. Ketiga, mencari tokoh mana yang paling banyak memerlukan waktu penceritaan. Tokoh yang paling banyak memenuhi persyaratan yang demikian itu adalah sebagai tokoh utama.

Oleh sebab itu pemilihan nama tokoh tidak serta merta dipilih sesuka hati, karena tokoh merupakan perwakilan penulis dalam menyampaikan cerita. Nama tokoh harus disesuaikan dengan tema yang telah ditentukan. Misalkan tema yang dipilih adalah keindahan alam dan mengerucut pada keindahan alam pedesaan, maka nama yang harus digunakan adalah nama-nama orang desa pada umumnya seperti Siti, Bejo, Tono, dan lain sebagainya. Begitu pula dengan perwatakannya, harus menyesuaikan dengan tema yang telah ditentukan.

Menurut Suharianto (2005:20) penokohan atau perwatakan ialah pelukisan mengenai tokoh cerita: baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa: pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, dan adat-istiadatnya. Peristiwa dalam karya sastra seperti halnya peristiwa dalam kehidupan sehari-hari, diperankan oleh tokoh atau pelaku-pelaku tertentu. Pelaku yang memerankan peristiwa dalam cerita fiksi disebut dengan tokoh. Sedangkan cara menampilkan tokoh disebut dengan penokohan.

Penokohan atau penampilan tokoh dalam cerita dapat dilakukan dengan beberapa cara. Hudson (dalam Nuryatin 2010:8) menyampaikan bahwa penokohan dapat tampil dengan cara langsung (analitik) dan cara tak langsung (dramatik). Booth (dalam Nuryatin 2010:8) menyebutnya dengan teknik uraian dan ragaan (*telling* dan *showing*). Teknik uraian dilakkan dengan cara pengarang menguraikan secara langsung sifat dan tingkah laku sang tokoh sehingga setiap pembaca akan terpengaruh olehnya, setiap pembaca akan memilih dan menolak yang sama, seakan-akan tidak ada pilihan lain. Teknik ragaan dilakukan dengan cara pengarang menetralkan cerita,

sehingga pembaca dapat menentukan sendiri pilihannya tentang watak atau sifat sang tokoh setelah berdialog dengan cerita.

#### 4) Latar atau *Setting*

Istilah latar adalah terjemahan dari istilah Inggris *setting*. Suatu cerita terjadi di suatu tempat dan pada waktu tertentu. Waktu dan tempat itu oleh Hudson disebut *setting*. Karena aksi tokoh – tokoh terjadilah peristiwa pada suatu waktu dan dalam ruang tertentu. Latar adalah gambaran tentang tempat dan waktu atau masa terjadinya cerita (Nuryatin 2010:13).

Latar dapat dibedakan atas dua macam, yakni latar material ialah alam sekeliling, dan latar sosial ialah tatakrama, adat istiadat, serta pandangan hidup. Kegunaan latar dalam cerita biasanya tidak hanya sekedar sebagai petunjuk kapan dan di mana cerita itu terjadi, melainkan juga sebagai tempat pengambilan nilai–nilai yang ingin yang diungkapkan pengarang melalui ceritanya. Latar erat sekali hubungannya dengan tokoh dan peristiwa. Tugas latar yang terutama menyongkong penokohan dan alur.

Secara garis besar latar cerita dapat dibagi menjadi tiga bagian, yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial (Kusmayadi 2010:24).

- a) Latar tempat adalah hal yang berkaitan dengan masalah geografis. Latar tempat menyangkut deskripsi tempat suatu peristiwa terjadi.



- b) Latar waktu berkaitan dengan masalah sejarah (historis), mengacu pada saat terjadi peristiwa. Melalui pemberian waktu kejadian yang jelas, akan tergambar tujuan cerita secara jelas pula.
- c) Latar sosial berkaitan dengan kehidupan kemasyarakatan. Latar sosial merupakan lukisan status yang menunjukkan seorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya.

Latar dalam penulisan cerita fiktif bukan hanya sebagai *background* saja, tetapi juga dimaksudkan untuk mendukung unsur cerita lainnya. Penggambaran tempat, waktu, dan situasi akan membuat cerita tampak hidup lebih logis, latar juga dimaksudkan untuk membangun atau menciptakan suasana tertentu yang dapat menggerakkan emosi dan perasaan pembaca. Oleh sebab itu, pemilihan latar harus disesuaikan dengan tema, agar dapat mendukung cerita. Misalkan tema yang dipilih adalah persahabatan semasa sekolah, maka tempat yang digunakan adalah sekolah, kantin, kelas, dan lain sebagainya. Waktunya pada pagi hari, waktu istirahat, ketika bel berbunyi, dan lain sebagainya. Suasananya hangat, menyenangkan, mengharukan, dan lain sebagainya.

##### **5) Sudut Pandang**

Sudut pandang (*point of view*) adalah posisi fisik, tempat persona/ pembicara melihat dan menyajikan gagasan-gagasan atau peristiwa-peristiwa, merupakan perspektif/pemandangan fisik dalam ruang dan waktu yang dipilih oleh penulis bagi

personanya, serta mencakup kualitas-kualitas emosional dan mental persona yang mengawasi sikap dan nada (Tarigan 2008:136).

Ada dua kelompok pandangan atas istilah pusat pengisahan dan sudut pandang. Sebagian ahli sastra yang membedakan antara keduanya, sementara sebagian yang lain ahli sastra menyamakannya. Ahli sastra membedakan keduanya berpendapat bahwa yang dimaksud dengan pusat pengisahan adalah “titik tumpu penceritaan”, pangkal sebuah cerita dikisahkan oleh pengarang, pelaku yang digunakan pengarang untuk memaparkan kisahnya. Bentuk kisah pengisahan mencakupi (1) Orang Pertama Tunggal, atau Akuan; (2) Orang Ketiga Tunggal, atau Diaan; (3) Campuran antara Diaan dan Akuan. Adapun sudut pandang adalah posisi yang diambil oleh pencerita dalam memaparkan cerita. Bentuk sudut pandang mencakupi (1) Pengarang Serba tahu, atau Pengarang sebagai Dalang; (2) Pengarang Observer, atau Pengarang sebagai Pengamat (Nuryatin 2010:15).

Sebagai ahli sastra yang menyamakan antara istilah pusat pengisahan dan sudut pandang menyatakan bahwa keduanya sama. Istilah sudut pandang disebut juga pusat pengisahan. Bentuknya adalah campuran antara bentuk pusat pengisahan dan sudut pandang yang dideskripsikan oleh kelompok ahli sastra yang membedakan antara keduanya.

Sudut pandang atau pusat pengisahan pada sebuah cerita yang dikisahkan merupakan cara dan sudut pandang yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa dalam karya fiksi. Dalam

penulisan cerita fiksi sudut pandang berfungsi melebur atau menggabungkan antara tema dengan fakta cerita.

## 6) Gaya Bahasa

Suhariato (2005:26) menjelaskan bahwa bahasa dalam karya sastra memiliki fungsi ganda. Bahasa bukan hanya sebagai alat penyampai maksud pengarang, melainkan juga sebagai penyampai perasaannya.

Menurut Kusmayadi (2010:27) gaya bahasa adalah teknik pengelolaan bahasa oleh pengarang dalam upaya menghasilkan karya sastra yang hidup dan indah. Pengolahan bahasa harus didukung oleh pemilihan kata yang tepat. Gaya merupakan cara pengungkapan seseorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya juga diartikan cara pengarang menggunakan bahasa. Gaya seorang pengarang tidak akan sama apabila dibandingkan dengan gaya pengarang lainnya. Sebab, pengarang tertentu selalu menyajikan hal – hal yang berhubungan erat dengan selera pribadinya dan epikaannya terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya.

## 7) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karya sastra yang ditulisnya. Amanat dalam karya fiksi senantiasa berisikan tentang pesan moral yang berhubungan erat dengan sifat-sifat luhur kemanusiaan. Memperjuangkan hak dan martabat manusia (Kusmayadi 2010:32).

Amanat dapat disampaikan oleh penulis melalui dua cara. Cara pertama, amanat disampaikan secara tersurat; maksudnya, pesan yang hendak disampaikan

oleh penulis ditulis secara langsung di dalam cerpen; biasanya diletakkan pada bagian akhir cerpen. Dalam hal ini pembaca dapat langsung mengetahui pesan yang disampaikan oleh penulis. Cara yang kedua, amanat disampaikan secara tersirat; maksudnya, pesan tidak dituliskan secara langsung dalam teks cerpen melainkan disampaikan melalui unsur-unsur cerpen. Pembaca diharapkan dapat menyimpulkan sendiri pesan yang terkandung di dalam cerpen yang dibacanya.

Pemaparan di atas memberi kesimpulan bahwa cerita pendek adalah cerita fiksi yang bentuknya pendek dan ruang lingkup permasalahannya menyuguhkan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh yang menarik perhatian para pengarangnya. Unsur pembangun cerpen ada tujuh, yaitu (1) Tema adalah pokok permasalahan sebuah cerita, makna cerita, gagasan pokok, atau dasar cerita, (2) plot adalah cara pengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun, (3) Tokoh cerita atau *character* adalah pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya, (4) latar adalah gambaran tentang tempat dan waktu atau masa terjadinya cerita, (5) Sudut pandang (*point of view*) adalah posisi fisik, tempat persona/ pembicara melihat dan menyajikan gagasan, (6) gaya bahasa adalah teknik pengelolaan bahasa oleh pengarang dalam upaya menghasilkan karya sastra yang hidup dan indah, dan (7) amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karya sastra yang ditulisnya. Setiap unsur yang ada pada cerpen harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan, agar cerita menjadi padu, serasi, dan indah, serta pesan yang terkandung pada cerita dapat tersampaikan secara maksimal.

### 2.2.3 Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran proyek adalah melaksanakan tugas melalui serangkaian aktivitas. Aktivitas pertama adalah mengamati dengan menghitung, mengukur, menimbang, mengklasifikasi, mencari hubungan dengan ruang dan waktu. Kedua, membuat hipotesis atau prediksi. Ketiga, merencanakan penerapan kegiatan seperti kegiatan penelitian atau eksperimen (mengendalikan variable). Keempat, menginterpretasi kejadian-kejadian dalam kegiatan dan menganalisisnya. Kelima, menyusun kesimpulan dengan mendeskripsikan hasil atau memecahkan masalah yang ada. Keenam, mengomunikasikannya (Dananjaya 2010:101).

Keenam kegiatan pokok tersebut berikut perincian-perinciannya adalah serangkaian perilaku para ilmuwan dalam penemuan-penemuan atau pemecahan masalah. Melibatkan siswa dalam rangkaian ini adalah proses belajar atau pembelajaran yang tidak terbatas untuk mengetahui, tetapi juga mengembangkan potensi fisik dan psikis bahkan mendorong prakarsa dan kreativitas siswa.

Istilah pembelajaran berbasis proyek merupakan istilah pembelajaran yang diterjemahkan dari istilah bahasa Inggris *project based learning*. *Project based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. (Al-Tabany 2014:41)

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan metode belajar yang sistematis, yang melibatkan siswa dalam belajar pengetahuan dan

keterampilan melalui proses pencarian/penggalian (inkuiri) yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek adalah suatu metode mengajar sistematis yang dapat melibatkan siswa untuk belajar memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui suatu pengembangan proses inkuiri yang distrukturisasi secara kompleks, dengan pertanyaan otentik dan di disain dengan hati-hati untuk memperoleh produk.

Dengan demikian *project based learning* adalah penggerak yang unggul untuk membantu siswa belajar melakukan tugas-tugas autentik dan multidisipliner, menggunakan sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain. Pengalaman di lapangan baik dari guru maupun dari siswa bahwa *project based learning* menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran, selain itu memiliki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar siswa. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari *project based learning*.

- 1) Meningkatkan motivasi, di mana siswa tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum yang lain.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks.
- 3) Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja keompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Belajar

adalah fenomena sosial, dan bahwa siswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.

- 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, bila diimplementasikan secara baik maka siswa akan belajar dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Meski demikian, *project based learning* memiliki beberapa kekurangan diantaranya:

- 1) Kondisi kelas agak sulit dikontrol dan mudah menjadi ribut saat pelaksanaan proyek, karena ada kebebasan pada siswa sehingga memberi peluang untuk bertindak sesuka hati mereka, untuk itu diperlukan kecakapan guru dalam penguasaan dan pengelolaan kelas yang baik.
- 2) Walaupun sudah mengatur alokasi waktu yang cukup, masih saja memerlukan waktu yang lebih banyak untuk pencapaian hasil yang maksimal.

Namun kekurangan tersebut bisa diatasi dengan penguasaan dan pengelolaan kelas yang baik oleh guru, sehingga proyek dapat terselesaikan tepat waktu.

### **2.2.3.1 Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

*Project based learning* memiliki karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Hal terpenting yang perlu di perhatikan oleh guru pada saat mengimplementasikan *Project based learning*, bahwa guru harus memperhatikan

komponen-komponen penting yang mendukung pelaksanaan *Project based learning*. Komponen-komponen itu meliputi beberapa hal: Pertama, isi kurikulum. Guru dan siswa bertanggung jawab atas dasar standard an tujuan yang jelas serta mendukung proses belajar. Kedua, komponen multimedia. Bahwa siswa diberi kesempatan untuk menggunakan teknologi secara efektif sebagai alat perencanaan, perkembangan, atau penyajian proyek.

Ketiga, komponen petunjuk siswa. Bahwa petunjuk siswa harus dirancang untuk siswa dalam membuat keputusan, berinisiatif, dan memberi materi untuk mengembangkan dan menilai pekerjaannya. Keempat, kerja sama. Bahwa PBL memberi siswa kesempatan bekerja sama diantara siswa maupun dengan guru serta anggota kelompok yang lain. Kelima, komponen hubungan dengan dunia nyata. *project based learning* dihubungkan dengan dunia nyata menuju persoalan yang relevan untuk kehidupan siswa atau kelompok dan juga komunikasi dengan dunia luar kelas melalui internet, serta bekerja sama dengan anggota kelompok. Keenam, kerangka waktu, yang mana dalam pembelajaran harus member siswa kesempatan merencanakan, merevisi, membayangkan pembelajarannya dalam kerangka waktu berpikir untuk materi dan waktu yang mendukung pembelajaran tersebut. Ketujuh, penilaian. Proses penilaian dilakukan secara terus menerus dalam setiap pembelajaran, seperti menilai guru, teman, menilai dan merefleksi diri.



### 2.2.3.2 Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Langkah-langkah pelaksanaan *project based learning* yaitu sebagai berikut:

**a. Dimulai dengan pertanyaan yang esensial**

Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan suatu investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik, dan ide siswa mengenai tema proyek yang akan diangkat.

**b. Perencanaan aturan pengerjaan proyek**

Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

**c. Membuat jadwal aktivitas**

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.

**d. Me-monitoring perkembangan proyek siswa**

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama pengerjaan proyek. *Monitoring* dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses.

**e. Penilaian hasil kerja siswa**

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi timbale balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

**f. Evaluasi pengalaman belajar siswa**

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

Guru berperan hanya memberikan bantuan secukupnya, dengan tujuan agar sedemikian rupa siswa dapat menyelesaikan tugas/ proyeknya. Oleh karena itu, kreativitas peserta didik dan gaya/ cara berpikir siswa dalam menyelesaikan suatu proyek yang diberikan oleh guru akan sangat membantu perkembangan intelektual siswa sendiri. Tujuan paling akhir dari kegiatan pembelajaran menggunakan *project based learning*, diharapkan dengan belajar mandiri, siswa dapat mengasah kemampuannya dan belajar dengan multi intelligence untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

**2.2.4 Media Kata-kata inspiratif Mario Teguh**

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara

atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad 2013:3).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi perantara pesan dalam proses belajar mengajar dari sumber informasi dan penerima informasi sehingga terjadi proses belajar yang kondusif. Istilah media sering dibedakan dengan alat peraga, tetapi ada juga yang menganggap sama, sehingga satu benda terkadang disebut media tetapi juga disebut alat peraga. Sebetulnya perbedaan antara keduanya hanyalah pada fungsi, bukan pada substansi maupun bendanya sendiri. Sesuatu disebut alat peraga bila fungsinya hanya sebagai alat bantu belaka, dan disebut media bila merupakan bagian integral dari seluruh kegiatan pembelajaran, serta ada pembagian tanggung jawab antara guru di satu pihak dan media di pihak lain (Sufanti 2010:63).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*),

komunikasi pandang–dengar (*audio visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas (Kustandi dan Sutjipto 2011:9).

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya diletakkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi pada visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Arsyad 2013: 91).

Media berbasis visual yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah kata-kata inspiratif Mario Teguh. Kata-kata inspiratif Mario Teguh ini berupa kartu yang berisi kata-kata inspiratif yang kemudian akan menjadi inti permasalahan dari cerita pendek yang ditulis oleh siswa.

Inspirasi berarti sesuatu yang menggerakkan hati untuk mencipta. Inspiratif berarti yang menginspirasi. Dapat disimpulkan bahwa kata-kata inspiratif adalah kata-kata yang dapat memberi dorongan bagi siswa atau menggerakkan hati siswa untuk menciptakan sesuatu. Dalam penelitian ini kata-kata inspiratif digunakan sebagai media untuk siswa dalam menciptakan sebuah karya tulis berupa cerita pendek.

Setiap kata inspiratif yang dikemukakan oleh Mario Teguh pasti berasal dari sebuah kisah nyata yang dialami oleh seseorang. Tujuan dari penggunaan media Kata-kata inspiratif Mario Teguh berarakter ini adalah untuk memudahkan siswa

dalam menemukan tema untuk cerpen yang akan mereka tulis. Seperti halnya kata-kata di bawah ini,



Melalui kata-kata di atas, Mario Teguh menyampaikan bahwa seseorang tidak akan bisa meraih apa yang ia inginkan jika ia tidak berusaha. Sesulit apapun rintangan yang dihadapi dalam usaha meraih keinginan tersebut, pasti ada jalan. Dalam kata-kata tersebut jelas tersimpan sebuah kisah tentang seseorang yang memiliki cita-cita yang akan menjadi tokoh utama dalam cerita pendek yang akan ditulis oleh siswa.

### **2.2.5 Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Media Kata-Kata Inspiratif Mario Teguh untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen.**

Karakteristik pembelajaran menulis cerpen adalah lebih menekankan pada pembelajaran yang bersifat praktik dibanding dengan teori. Hal ini disebabkan menulis cerpen merupakan sebuah keterampilan yang harus diperoleh melalui tindakan bukan melalui pengetahuan. Dengan sering berlatih mengungkapkan gagasan

atau ide kedalam bentuk tulisan, siswa bisa mengatasi kesulitan yang dihadapi selama menulis karena sudah terbiasa.

Model pembelajaran berbasis proyek ini sangat sesuai jika diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen karena selain hasil yang memuaskan, pembelajaran berbasis proyek ini juga menuntut proses yang maksimal dalam mencapai hasil akhir. Setelah didapatkan sebuah hasil, kemudian hasil tersebut dipublikasikan kepada khalayak umum.

Implementasi penggunaan model ini adalah melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

*Pertama adalah mengajukan pertanyaan yang esensial*, termasuk dalam langkah ini ialah penetapan masalah yang akan dibahas. Dalam langkah ini guru merangsang anak-anak agar mereka dapat memikirkan, mengusulkan dan mendiskusikan apa yang perlu mereka tulis. Guru bisa menanyakan pada siswa pernahkah mereka menulis cerpen atau seberapa sering mereka menulis. Dengan demikian siswa terpancing untuk membahas terkait dengan menulis.

*Kedua, perencanaan aturan pengerjaan proyek* yang dilakkan siswa dengan bimbingan guru. Siswa bersama guru mulai mengatur urutan kegiatan yang akan dijalankan dalam penulisan cerpen melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh. Aturan pengerjaan proyek tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan tema
- 2) Menyusun kerangka karangan berdasarkan kartu yang telah diberikan.

- 3) Kerangka yang sudah jadi dikembangkan menjadi sebuah cerita pendek dengan tetap memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
- 4) Mulai mengoreksi tanda baca dan ejaan yang sesuai. Satu kalimat terdiri atas satu pokok pikiran, dan paragraf berpindah jika sudah berganti dengan hal atau topik lain.
- 5) Jika sudah selesai, bisa ditambah dengan ilustrasi, foto, gambar, dan kartu yang didapat ditempel pada lembar pekerjaannya.
- 6) Pameran dan bisa dilanjutkan dengan pembukuan.

*Ketiga membuat jadwal* pengerjaan proyek oleh siswa. Siswa bersama guru menjadwalkan pengerjaan waktu menulis cerpen melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh. *Keempat adalah Me-monitoring* perkembangan proyek siswa yang dilakukan oleh guru. Selama siswa mengerjakan proyek berupa menulis cerpen, guru selalu berada disekitarsiswa dan senantiasa mengawasi sekaligus membimbing siswa dalam pengerjaan proyek.

*Kelima* adalah penilaian yang dilakukan oleh guru. Setelah dinilai karya ditempelkan pada mading sekolah untuk dipamerkan. Bentuk penilaian yang sering dilakukan ialah dengan mengadakan pameran. Semua hasil kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak di pameran. Seluruh warga kelas memperhatikan apa yang di pameran itu, memberikan tanggapan, kritik, menambah hal-hal yang dirasa masih kurang, dan sebagainya. Pada akhir kegiatan suatu proyek, anak-anak diminta membuat catatan pada buku proyeknya masing-masing. Buku proyek ini sifatnya

perorangan sehingga bentuk dan isi buku proyek anak satu dapat berbeda dengan anak yang lain.

*Tahap terakhir* adalah evaluasi proses belajar siswa dalam menulis cerpen. Melalui kegiatan ini akan ditemukan kekurangan dalam pembelajaran, sehingga guru bisa menyiapkan strategi selanjutnya.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Menulis cerpen merupakan salah satu jenis tulisan fiksi. Keterampilan menulis merupakan bagian dari aspek komponen penggunaan dalam kurikulum 2006 (KTSP) yang bertujuan agar siswa mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan dalam berbagai bentuk tulisan sastra melalui menulis cerpen, dan menciptakan karya sastra berdasarkan berbagai setting atau latar. Keterampilan menulis merupakan aspek bahasa yang diindikasikan sulit sehingga memerlukan banyak latihan. Peran seorang guru sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerpen dan mengatasi kesulitan-kesulitannya.

Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menulis cerita pendek. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh.

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh, siswa diperlihatkan gambar atau yang sudah disediakan dengan kalimat penjelasnya. Gambar tersebut berisi kata-kata inspiratif Mario Teguh



dan kalimat penjelas gambar dapat dijadikan sebagai *stimulus* bagi siswa sehingga dapat mempermudah siswa menulis cerita pendek.

Respon yang diharapkan muncul dari para siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh dalam menulis cerpen berupa kemampuan mengungkapkan ide kreatif siswa lewat model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh dapat dijadikan sebagai media menumbuhkan kreativitas siswa dalam menulis cerpen.

#### **2.4 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan landasan teoretis dan kerangka berpikir, hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah dengan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh maka kemampuan siswa kelas XII MA Al Asror dalam menulis cerita pendek mengalami peningkatan. Selain itu terjadi perubahan perilaku kearah yang positif jika guru memanfaatkan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan, simpulan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh pada siswa MA Al Asror Semarang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Proses pembelajaran berjalan sesuai dengan model pembelajaran berbasis proyek. Keintensifan siswa dalam menyimak penjelasan guru mengalami peningkatan sebesar 24%. Kekondusifan siswa bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan tugas kelompok mengalami peningkatan 20%. Keintensifan siswa dalam menulis cerita pendek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh mengalami peningkatan sebesar 20%. Siswa lebih kondusif dalam menempelkan karya berupa cerita pendek pada mading sekolah. Terbukti dengan meningkatnya aspek tersebut pada siklus II yaitu sebesar 20%. Kereflektifan kegiatan refleksi juga mengalami peningkatan sebesar 24%.
- 2) Keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XII MA Al Asror setelah mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek dengan model pembelajaran

berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan keterampilan menulis cerita pendek tersebut diketahui dari hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata keterampilan menulis cerita pendek prasiklus hanya 65.92 atau dalam kategori cukup. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 75.32 atau dalam kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi yaitu sebesar 82.32 atau dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata menulis cerita pendek dari prasiklus ke siklus I sebesar 14.26%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9.29% dan peningkatan dari prasiklus ke siklus II sebesar 24.9%.

- 3) Perilaku siswa kelas XII IPS 2 MA AL Asror selama mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek dengan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan perilaku siswa ini dapat dibuktikan dengan data nontes. Data nontes tersebut antara lain berupa observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto. Perilaku yang diamati antara lain (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) perhatian siswa pada materi dan contoh cerita pendek yang diberikan, (3) keantusiasan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, (4) kerjasama siswa dalam berkelompok, (5) siswa mengerjakan proyek berupa cerita pendek dengan langkah-langkah yang telah ditentukan, (6) siswa menulis cerita pendek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh. Perilaku siswa yang semula pada siklus I masih kurang baik, menjadi lebih baik pada siklus II.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

- 1) Guru Bahasa dan Sastra Indonesia hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan media kata-kata inspiratif Mario Teguh dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena terbukti meningkatkan keterampilan siswa ke arah positif yang ditampakkan siswa selama proses pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui media kata-kata inspiratif Mario Teguh berlangsung.
- 2) Siswa hendaknya memiliki motivasi dan keinginan untuk belajar menulis cerita pendek karena keterampilan menulis cerita pendek memiliki banyak manfaat. Cerita pendek merupakan salah satu contoh dari menulis kreatif yang sangat bermanfaat, diantaranya sebagai pemberi informasi, hiburan, pengembangan imajinasi, dokumentasi, laporan, pengungkapan tokoh dan penokohan, pengungkapan keruntutan berfikir, penceritaan latar, penyaluran hobi, dan memperoleh penghasilan untuk hidup layak. Hasil karya siswa dapat ditampilkan pada madding sekolah, dijadikan buku kumpulan cerpen, atau dikirim ke surat kabar atau majalah sehingga dapat diapresiasi oleh orang lain. Selain itu, dalam penulisan cerita pendek, siswa hendaknya memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek, kemenarikan judul, dan mekanik atau kaidah penulisan

sehingga cerita pendek yang dihasilkan dapat dimuat di surat kabar, majalah, atau media massa lainnya.

- 3) Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan melakukan penelitian lebih lanjut terkait keterampilan menulis cerita pendek dengan model, metode, teknik atau media pembelajaran lain yang lebih variatif, kreatif, dan inovatif sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Persada
- Al-Tabani, 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ambarwati. 2010. "Tuturan Representative dan Direktif Mario Teguh dalam Mario Teguh Golden Ways serta Kemungkinan Efek yang Ditimbulkannya". *SKRIPSI*. Semarang: Unnes.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- BA, A. Widyamartaya. 2005. *Kreatif Mengarang*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Doyin, Mukh dan Wagiran. 2011. *Bahasa Indonesia: Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES PRESS.
- Erkaya, Odilea Rochi. 2015. "Benefits of Using Short Stories in the EFL Context". 1-3. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2014 dari [http:// Asianefljournal.com/teaching-articles/2005/11/05/benefits-of-using-short-stories-in-the-efl-context/#thete-1-4](http://Asianefljournal.com/teaching-articles/2005/11/05/benefits-of-using-short-stories-in-the-efl-context/#thete-1-4).
- Guo, Shaoqing dan Yanjun Yang. 2012. "Project-based learning: an effective approach to link teacher professional development and students learning". *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 5(2), 41-56.
- Haryati, Nas. 2012. *Apresiasi Prosa Indonesia*. Semarang: UNNER PRESS.
- Hernowo. 2005. *Quantum Writing*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Kusmayadi, Ismail. 2010. *Lebih Dekat dengan Cerpen*. Jakarta: Trias Yoga Kresindo.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Graha Indonesia.
- Komaidi, Didik. 2007. *Aku Bisa Menulis*. Yogyakarta: Madya Media.
- Mubarok, Muhammad afif. 2014. "Peningkatan Menyusun Teks Cerpen Melalui Media Gambar Berseri dengan Menggunakan Model Project Based Learning pada Siswa Kelas VII D SMP N 2 Boja". *SKRIPSI*. Semarang: Unnes.

- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nadeak, Wilson. 2006. *Bagaimana Menjadi Penulis yang Sukses*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nuryatin, Agus. 2010. *Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Pradana, Kurnia Bayu. 2014. "Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Media Komik pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Sukorejo". *SKRIPSI*. Semarang: Unnes.
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Widya Karya.
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugihastuti dan Rossi Abi Al Irsyad. 2007. *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suhadi. 2007. *Memenangkan Lomba Mengarang*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suharianto, S. 2005. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sukirno. 2010. *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Kuantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suparno dan Muhammad Yunus. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.