

Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan Teknik Example non-Example pada Siswa Kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang

SKRIPSI

diajukan u<mark>ntuk m</mark>emperoleh gelar <mark>Sar</mark>jana Pendidikan oleh

Nama : Septia Parwiyanti

NIM : 2101412046

Program studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Media Film Animasi Adit & Sopo Jarwo dengan Teknik Example non-Example" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan dalam sidang panitia ujian skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Oktober 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Bambang Hartono, M. Hum. Suseno, S.Pd., M.A.

NIP. 196510081993031002

NIP. 197805142003121002

PENGESAHAN KELULUSAN

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

hari

tanggal:

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. (196802131992031002) Ketua

Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd. (198405022008121005) Sekretaris

U'um Qomariyah, S. Pd., M. Hum. (198202122006042002) Penguji I

Suseno, S. P<mark>d., M.A.</mark> (1978051420<mark>031</mark>21002) Penguji II

Drs. Bambang Hartono, M.Hum. (196510081993031002) Penguji III

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,

101 Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (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 ataupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Oktober 2016

Septia Parwiyanti

UNIVERSITIAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- 1. Keajaiban adalah nama lain dari kerja keras (Film To the Beautifull You).
- 2. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Q.S. Al Insyirah: 5).
- 3. Rahasia untuk ma<mark>ju</mark> a<mark>dalah m</mark>emulai (Mark Twa</mark>in).
- 4. Doa adalah kunci pembuka hari <mark>dan sekrup penutup</mark> malam (Mahatma Gandhi).

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1. Ibuku Kastini dan Bapakku Parmin yang senantiasa mendoakanku dan memotivasiku dengan tulus;
- 2. Adikku Paramita Dwi Astini yang selalu menyemangatiku; dan
 - Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan almamaterku.

SARI

Parwiyanti, Septia. 2016. "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Media Film Animasi Adit & Sopo Jarwo dengan Teknik Example non-Example pada Siswa Kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang". Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Bambang Hartono, M. Hum., Pembimbing II: Suseno, M.Pd., M.A.

Kata Kunci: menulis cerpen, media film animasi "Adit & Sopo Jarwo", dan teknik *example nonexample*.

Pembelajaran menulis cerpen kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Hal ini terbukti dari nilai yang diperoleh siswa pada saat menulis cerpen masih di bawah standar ketuntasan minimal, yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yang berpengaruh, yaitu faktor guru dan faktor siswa. Dari sisi guru, ketika pembelajaran guru hanya memberikan penjelasan (ceramah) tentang materi cerpen dan memberikan contoh cerpen secara utuh. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru. Dari sisi siswa, siswa beranggapan bahwa menulis cerpen merupakan kegiatan yang sulit, menjenuhkan, dan hanya orang-orang hebat yang dapat menulis cerpen. Kesulitan tersebut tidak dijadikan tantangan bagi siswa untuk memahami dan menguasai pembelajaran menulis cerpen, tetapi menjadikan mereka malas, tidak tertarik, dan bahkan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran menulis cerpen. Hal ini tentu berpengaruh pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menulis cerpen dengan baik. Oleh karena itu, sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengubah cara yang digunakan guru dalam pembelajaran. Salah satu langkah yang dapat digunakan guru sebagai alternatif dalam pembelajaran, yaitu menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dan teknik example nonexample.

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana proses pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample pada siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang, (2) bagaimana perubahan perilaku sikap siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example bagaimana peningkatan kemampuan menulis nonexample, (3) menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample pada siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang, dan (4) bagaimana tanggapan siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses pembelajaran siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample, (2) mendeskripsikan perubahan perilaku siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam menulis cerpen setelah menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample, (3)* mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam menulis cerpen setelah menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample,* dan (4) mendeskripsikan tanggapan siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample.*

Subjek penelitian ini adalah kemampuan menulis cerpen siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang yang berjumlah 36 siswa. Variabel yang diungkap dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang meliputi dua siklus. Tiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengambilan data dilakukan dengan tes dan nontes. Alat pengambilan data berupa pedoman observasi, jurnal, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi foto.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa kemampuan menulis cerpen siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample telah mencapai hasil yang optimal. Hasil tes menulis cerpen pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 68,39. Setelah dilakukan tindakan siklus II diperoleh nilai rata-rata 77,11 atau meningkat sebesar 8,72 atau 12,75%. Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa telah mencapai hasil yang optimal. Hasil analisis data nontes juga menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa. Siswa merespon positif terhadap pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample yang mencakup kedisiplinan, tanggung jawab, kesungguhan, kerja sama, keaktifan, dan kepercayaan diri/keberanian siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyarankan (1) guru bahasa Indonesia hendaknya menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" menggunakan teknik example noexample dalam pembelajaran menulis cerita pendek, karena teknik dan media ini mampu membuat siswa menjadi disiplin, tanggung jawab, sungguh-sungguh, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, (2) siswa hendaknya dapat memanfaatkan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dan teknik example nonexample selama mengikuti proses pembelajaran dengan baik serta dapat diterapkan pada pembelajaran lain. Siswa juga diharapkan dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan selalu berlatih menulis terutama menulis cerita pendek, dan (3) bagi para peneliti di bidang pendidikan maupun bahasa dapat melakukan penelitian mengenai pembelajaran menulis cerita pendek dengan teknik pembelajaran yang berbeda. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample, karena dengan penerapan media dan teknik ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan lebih menarik.

PRAKATA

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Media Film Animasi Adit & Sopo Jarwo dengan Teknik *Example non-Example* pada Siswa Kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang" dapat terselesaikan dengan baik untuk menyelesaikan Studi Strata I.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Sudah sepatutnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Drs. Bambang HArtono, M. Hum. (Pembimbing I) dan Suseno, S.Pd., M.A. (Pembimbing II) yang telah memberikan bimbingan, saran, motivasi, ilmu yang bermanfaat, serta kerja sama yang baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada

- 1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
- 2. Dr. Haryadi, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi;
- Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman kepada penulis;

Haryoto, M.Pd., kepala SMA Negeri 8 Semarang yang telah memberikan izin

penelitian;

5. Harnanik Caturwuri, S.Pd., guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X.H

SMA Negeri 8 Semarang yang telah membantu dan membimbing penulis

selama proses penelitian;

siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang yang telah berpartisipasi dalam 6.

proses penelitian ini;

seluruh keluarga besar penulis tercinta yang telah memberikan kasih sayang, 7.

doa, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini;

sahabat- sahabat penulis Kost Wisma Paradise 2 dan rombel 2 PBSI 2012 8.

yang memberikan bantuan, motivasi, dan doa sehingga skripsi ini dapat

terselesaikan dengan baik; dan

semua pihak yang telah memberikan bantuan, motivasi, dan doa dalam

penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca dan

dapat menjadi sumbangan bagi dunia pendidikan.

LINDVERSITAS NEGERESEMARANG.

Semarang, Oktober 2016

Penulis,

Septia Parwiyanti

ix

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	V
SARI	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TAB <mark>EL</mark>	xvi
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR DIA <mark>GRAM</mark>	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.2 Landasan Teori	14

2.2.1	Keterampilan Menulis Cerpen	15
	2.2.1.1 Keterampilan Menulis	15
	2.2.1.2 Menulis Cerpen	16
	2.2.1.3 Cerpen	17
2.2.2	Media Film Animasi	29
	2.2.2.1 Pengertian Media	29
	2.2.2.2 Film Animasi	30
	2.2.2.3 Kelebihan Media Film dalam Pembelajaran	31
	2.2.2.4 Kelemahan Media Film dalam Pembelajaran	33
	2.2.2.5 Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo"	33
2.2.3	Teknik Example non-Example	35
	2.2.3.1 Hakikat Example non-Example	35
	2.2.3.2 Kelebihan Example non-Example	35
	2.2.3.3 Kelemahan Example non-Example	36
	2.2.3.4 Langkah-langkah Example non-Example	36
	2.2.3.5 Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan Teknik <i>Example</i>	
	non-Example	38
2.2.4	Kerangka Berpikir	39
2.2.5	Hipotesis Tindakan	40
BAB III MET	ODE PENELITIAN	.42
3.1 Desain	Penelitian	42
3.1.1	Prosedur Tindakan pada Siklus I	45

3.1.1.1 Perencanaan	45
3.1.1.2 Tindakan dan Observasi	45
3.1.1.3 Refleksi	47
3.1.2 Prosedur Tindakan pada Siklus II	48
3.1.2.1 Perencanaan	48
3.1.2.2 Tindakan dan Observasi	48
3.1.2.3 Refleksi	50
3.2 Subjek Penelitian	50
3.3 Variabel Penelitian	51
3.4 Indikator Kinerja	51
3.4.1 Indikator Kuantitatif	51
3.4.2 Indikator Kualitatif	52
3.5 Instrumen Penelit <mark>ian</mark>	52
3.5.1 Instrumen Tes	53
3.5.2 Instrumen Nontes	57
3.5.2.1 Pedoman Observasi	57
	58
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 3.5.2.3 Pedoman Jurnal	59
3.5.2.4 Pedoman Dokumentasi	60
3.6 Teknik Pengumpulan Data	61
3.6.1 Teknik Tes	61
3.6.2 Teknik Nontes	62
3.6.2.1 Observaci	63

3.6.2.2 Wawancara63
3.6.2.3 Jurnal64
3.6.2.4 Dokumentasi
3.7 Teknik Analisis Data65
3.7.1 Teknik Kuantitatif
3.7.2 Teknik Kualitatif
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN68
4.1 Hasil Penelitian68
4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I68
4.1.1.1 Proses Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Media
Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan Teknik
Example non-Example Siklus I69
4.1.1.2 Ha <mark>sil Pe</mark> rilaku Siswa <mark>dalam P</mark> embelajaran Menulis Cerpen
Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo"
dengan Teknik Example non-Example Siklus I73
4.1.1.3 Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerpen Menggunakan
Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan Teknik
Example non-Example Siklus I
4.1.1.4 Tanggapan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerpen
Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo"
dengan Teknik Example non-Example Siklus I87
4.1.1.5 Refleksi Siklus I93
4.1.2 Hasil penelitian Siklus II95

	4.1.2.1 Proses Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Media
	Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan Teknik
	Example non-Example Siklus II95
	4.1.2.2 Hasil Perilaku Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerpen
	Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo"
	dengan Teknik Example non-Example Siklus II99
	4.1.2.3 Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerpen Menggunakan
	Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan Teknik
	Example non-Example Siklus II105
	4.1.2.4 Tanggapan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerpen
	Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo"
	dengan Teknik <i>Example non-Example</i> Siklus II112
	4.1.2.5 Refleksi Siklus II
4.2 Pemba	hasan122
4.2.1	Proses Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Media Film
	Animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan Teknik Example non-
	Example
4.2.2	Perubahan Perilaku Siswa setelah Mengikuti Pembelajaran
	Menulis Cerpen Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo
	Jarwo" dengan Teknik Example non-Example126
4.2.3	Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerpen
	Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan
	Teknik Example non-Example

4.2.4 Tanggapan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerpen	
Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" deng	gan
Teknik Example non-Example1	35
BAB V PENUTUP	140
5.1 Simpulan1	140
5.2 Saran1	42
DAFTAR PUSTAKA1	44
LAMPIRAN1	47



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah Teknik <i>Example non-Example</i>		
Tabel 2.2 Implementasi Teknik Example non-Example dalam Pembelajaran		
Menulis Cerpen Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo		
Jarwo"38		
Tabel 3.1 Rambu-rambu Penilaian Menulis Cerpen Menggunakan Media Film		
Animasi "Adit & Sopo Jarwo" denga <mark>n Teknik</mark>		
Example non-Example53		
Tabel 3.2 Rubr <mark>ik Penilaian Tes Keter</mark> ampilan Menulis Cerpen54		
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Cerpen		
Tabel 3.4 Tabulasi Nilai Siswa		
Tabel 4.1 Hasil Observas <mark>i Proses Pembelajaran Sikl</mark> us I		
Tabel 4.2 Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus I		
Tabel 4.3 Analisis Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerpen Siklus I79		
Tabel 4.4 Rata-rata Perolehan Nilai Tiap Aspek pada Siklus I		
Tabel 4.5 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Aspek Kejelasan		
Tema dan Amanat I.A. I. M. C. H. C.		
Tabel 4.6 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Aspek Kejelasan		
Tokoh dan Watak83		
Tabel 4.7 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Aspek Pengembangan Alur84		
Tabel 4.8 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Aspek Ejaan dan Tanda Baca85		
Tabel 4.9 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Penggambaran Latar atau		
Satting		

Tabel 4.10 Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus II96
Tabel 4.11 Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus II
Tabel 4.12 Analisis Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerpen Siklus II106
Tabel 4.13 Rata-rata Perolehan Nilai Tiap Aspek pada Siklus II107
Tabel 4.14 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Aspek Kejelasan
Tema dan Amanat
Tabel 4.15 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Aspek Kejelasan
Tokoh dan Watak
Tabel 4.16 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Aspek Pengembangan Alur110
Tabel 4.17 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Aspek Ejaan dan Tanda Baca111
Tabel 4.18 Perolehan Nilai Menulis Cerpen Aspek Penggambaran Latar atau
Setting112
Tabel 4.19 Hasil Observa <mark>si Proses Pembelajaran Sik</mark> lus I dan Siklus II123
Tabel 4.20 Perbandingan Hasil Observasi Perilaku Siswa
Siklus I dan Siklus II
Tabel 4.21 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerpen Siklus I dan Siklus II130
Tabel 4.22 Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerpen Tiap Aspek Siklus I dan
LINIVERSITAS NEGERI SEMARANG Siklus II

DAFTAR BAGAN

Ragan 2.1	Keranaka	Remikir	40
Dagan 2.1	Kerangka	perbigii	40



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Hasil Tes Siklus I	81
Diagram 4.2	Hasil Tes Siklus II	107
Diagram 4.3	Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen	
	Siklus I dan Siklus II	131
Diagram 4.4	Peningkatan Keterampil <mark>an</mark> Menulis Cerpen Tiap Aspek Siklus I d	lan
	Siklus II	134



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film Animasi Adit & Sopo jarwo	33
Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan	44
Gambar 4.1 Suasana Kondusif ketika Pembelajaran	70
Gambar 4.2 Keefektifan Proses Pembelajaran	71
Gambar 4.3 Keintens <mark>if</mark> an <mark>Sisw</mark> a Menulis Cerpen	72
Gambar 4.4 Sua <mark>sana Reflektif yang</mark> Terb <mark>angun</mark>	73
Gambar 4.5 Sis <mark>wa Disiplin Mengiku</mark> ti P <mark>embelajaran</mark>	75
Gambar 4.6 Tanggung Jawab Siswa Menulis Cerpen	76
Gambar 4.7 Kesungguhan Siswa dalam Menulis Cerpen	77
Gambar 4.8 Keaktifan Si <mark>swa dalam Pembelajaran M</mark> enulis Cerpen	77
Gambar 4.9 Keberanian Siswa Mengemukakan Hasil Tulisannya	78
Gambar 4.10 Suasana Kondusif ketika Pembelajaran	97
Gambar 4.11 Keefektifan Proses Pembelajaran	98
Gambar 4.12 Keintensifan Siswa Menulis Cerpen	98
Gambar 4.13 Suasana Reflektif yang Terbangun	99
Gambar 4.14 Siswa Disiplin Mengikuti Pembelajaran	101
Gambar 4.15 Tanggung Jawab Siswa Menulis Cerpen	102
Gambar 4.16 Kesungguhan Siswa dalam Menulis Cerpen	102
Gambar 4.17 Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerpen	103
Gambar 4.18 Kerja Sama Siswa dalam Kelompok	104
Gambar 4.19 Keberanian Siswa Mengemukakan Hasil Tulisannya	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	148
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	166
Lampiran 3 Contoh Media dan Materi Pembelajaran	182
Lampiran 4 Daft <mark>ar Nam</mark> a <mark>Siswa Ke</mark> las X.H	216
Lampiran 5 Ped <mark>om</mark> an <mark>Observasi Sikl</mark> us I <mark>dan II</mark>	217
Lampiran 6 Jurnal Guru	219
Lampiran 7 Jur <mark>nal Siswa</mark>	221
Lampiran 8 Pedoman Wa <mark>w</mark> an <mark>c</mark> ara	222
Lampiran 9 Pedoman Do <mark>kume</mark> ntasi Siklus I da <mark>n II</mark>	223
Lampiran 10 Lembar Kerja <mark>Siswa</mark>	224
Lampiran 11 Hasil Analisis Jurnal Siswa Siklus I	227
Lampiran 12 Hasil Analisis Jurnal Siswa Siklus I	229
Lampiran 13 Perbandingan Hasil Jurnal Siswa Siklus I dan II	231
Lampiran 14 Hasil Analisis Nilai Siswa Siklus I	233
Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	285

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu kompetensi dasar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah menulis cerpen yang harus dikuasai siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Keterampilan menulis cerpen merupakan kegiatan untuk mengembangkan kepribadian dan kreativitas siswa. Dengan menulis cerpen, siswa dapat memahami segala ide, gagasan, pemikiran, dan imajinasi yang dimiliki siswa. Keterampilan menulis cerpen ini dapat dikuasai dengan latihan yang berulang-ulang. Hal lain yang dapat menjadikan terampil menulis cerpen adalah adanya kemauan. Kemauan akan memotivasi siswa dan menggerakkan segala informasi atau imajinasi yang ada dalam pikiran untuk dituangkan dalam tulisan.

Menulis cerpen sebagai salah satu bagian dari keterampilan menulis sastra yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Selain itu, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif (Tarigan 1982: 3-4). Bukan hanya menulis rapi, melainkan penulisannya juga harus sesuai dengan kaidah penulisan cerpen. Menulis cerpen yang sesuai dengan kaidah penulisan cerpen dapat dijadikan sebagai bentuk penyesuaian awal agar mereka dapat menulis cerpen dengan baik.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka pembelajaran menulis cerpen harus ditingkatkan.

Melihat pentingnya pembelajaran keterampilan menulis cerpen, sebagai motivator dan fasilitator, guru harus berusaha untuk menarik minat siswa agar lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Subyantoro (2009:215) bahwa dalam proses belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak didik mengembangkan keterampilan berbahasanya. Anak didik merupakan subjek utama, tidak hanya sebagai objek belaka. Oleh karena itu, ciri-ciri dan kebutuhan anak didik harus dipertimbangkan dalam segala keputusan yang terkait dengan pengajaran. Bahan pelajaran dan kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi anak didik jika berhubungan dengan kebutuhan anak didik yang berkaitan dengan pengalaman dan minat anak didik. Karena pengalaman dan minat anak didik dalam lingkungan harus dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan pengajaran dan pembelajaran untuk membuat pelajaran lebih bermakna bagi anak didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru bahasa Linde Ba

sudah merasa kesulitan sehingga siswa kurang bisa mengembangkan alur cerita dalam cerpen tersebut. Faktor lainnya, siswa juga kesulitan dalam memulai tulisan, ide macet di tengah jalan, serta sulit membangun konflik dalam cerita sehingga keterampilan siswa dalam menulis cerpen masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa yang belum mencapai KKM, yaitu 75 sebanyak 72%. Dari 36 siswa, 10 (28%) siswa mendapat nilai 75-85 yang berarti sudah mencapai KKM, 23 (64%) siswa mendapat nilai 64-74, dan 3 (8%) siswa mendapat nilai 60 yang berarti belum mencapai KKM.

Siswa juga beranggapan bahwa menulis cerpen merupakan kegiatan yang sulit, menjenuhkan, dan hanya orang-orang hebat yang dapat menulis cerpen. Kesulitan tersebut tidak dijadikan tantangan bagi siswa untuk memahami dan menguasai pembelajaran menulis cerpen, tetapi menjadikan mereka malas, tidak tertarik, dan bahkan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran menulis cerpen. Hal ini tentu berpengaruh pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu menulis cerpen dengan baik.

LINIVERSITAS NEGERI SEMARANG.

Dari sisi guru, ketika pembelajaran guru hanya memberikan penjelasan (ceramah) tentang materi cerpen dan memberikan contoh cerpen secara utuh. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru. Guru tidak menggunakan media yang mendukung kegiatan pembelajaran. Padahal kehadiran media dalam pembelajaran

mempunyai arti yang cukup penting karena dengan adanya media dapat membantu kerumitan bahan pelajaran yang disampaikan.

Melihat kenyataan tersebut, penulis tergerak melakukan penelitian mengenai keterampilan menulis cerpen di kelas X khususnya kelas X.H menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo". Penggunaan media tersebut diharapkan dapat mengatasi kendala dalam menulis cerpen bagi siswa kelas X SMA Negeri 8 Semarang khususnya kelas X.H dan dapat mengubah perilaku siswa ke arah yang positif. Selain menggunakan media permaianan, penulis juga mengimbangi media tersebut dengan teknik example nonexample. Melalui teknik example nonexample, diharapkan mampu membantu siswa dalam pembelajaran menulis cerpen karena dalam teknik example nonexample guru akan menyajikan contoh-contoh berupa gambar atau video sehingga akan memudahkan siswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian meningkatkan keterampilan menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample* pada siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Kegiatan pendidikan di sekolah berfungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar tumbuh ke arah positif. Kompetensi dasar menulis cerpen dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan membekali siswa pengetahuan dan keterampilan membuat cerpen. Selain

sebagai kompetensi kurikulum yang harus dicapai siswa, pembelajaran menulis cerpen juga dapat dijadikan sebagai alat pendidikan penanaman moral dan budi pekerti kepada siswa.

Keterampilan menulis cerpen siswa sekolah menengah atas masih belum maksimal pelaksanaannya karena ketercapaian indikator dalam kompetensi dasar yang belum memuaskan. Permasalahan ini harus segera diatasi agar hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi faktor penghambat dalam pembelajaran menulis cerpen. Faktor tersebut berasal dari siswa dan guru.

Faktor yang berasal dari siswa, yaitu (1) diketahui bahwa siswa kesulitan dalam menentukan tema, alur, tokoh penokohan, dan amanat yang akan mereka kembangkan menjadi cerpen, hal tersebut disebabkan dari awal penentuan tema, siswa sudah merasa kesulitan sehingga siswa kurang bisa mengembangkan alur cerita dalam cerpen tersebut, (2) siswa kesulitan dalam memulai tulisan, ide macet di tengah jalan, serta sulit membangun konflik dalam cerita sehingga keterampilan siswa dalam menulis cerpen masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa yang belum mencapai KKM, yaitu 75 sebanyak 72%.

Faktor yang berasal dari guru, yaitu (1) ketika pembelajaran guru hanya memberikan penjelasan (ceramah) tentang materi cerpen dan memberikan contoh cerpen secara utuh sehingga siswa tidak tahu langkahlangkah menulis cerpen yang baik dan benar, siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru, (2) guru tidak menggunakan media

yang mendukung kegiatan pembelajaran. Padahal kehadiran media dalam pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting karena dengan adanya media dapat membantu kerumitan bahan pelajaran yang disampaikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka yang akan menjadi bahan penelitian, yaitu keterampilan menulis cerpen yang belum dilaksanakan secara optimal.

Pemilihan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample dilatarbelakangi oleh beberapa faktor, antara lain media ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran kelas, khususnya kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang, dalam film animasi "Adit & Sopo Jarwo" memiliki berbagai macam nilai karakter misalnya, belajar bertanggung jawab, belajar ikhlas, belajar menyelesaikan suatu masalah, dan sebagainya yang baik untuk membentuk karakter siswa. Melalui media ini, diharapkan adanya semangat, minat, dan antusiasme yang tinggi muncul dari siswa karena siswa akan merasakan suasana menyenangkan. Sedangkan, teknik example nonexample dalam penelitian mendukung media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dalam pembelajaran di kelas karena dalam teknik ini akan disajikan contoh menulis cerpen terlebih dahulu sehingga akan mempermudah siswa dalam menulis cerpen.

Dengan demikian penelitian ini akan difokuskan pada pemanfaatan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample* untuk

meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- Bagaimana proses pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample pada siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang?
- 2. Bagaimana perubahan perilaku siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*?
- 3. Bagaimana peningkatan kemampuan menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample* pada siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang?
- 4. Bagaimana tanggapan siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample?*

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- Mendeskripsikan proses pembelajaran siswa kelas X.H SMA Negeri 8
 Semarang dalam menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample.
- 2. Mendeskripsikan perubahan perilaku sikap sosial siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam menulis cerpen setelah menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample.
- 3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam menulis cerpen setelah menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*.
- 4. Mendeskripsikan tanggapan siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang menulis cerpen diharapkan mempunyai manfaat teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang positif bagi pengembangan pembelajaran menulis cerpen, khususnya pembelajaran menulis cerpen ditingkat SMA. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan baru dalam pembelajaran guna mencapai penguasaan

kompetensi menulis cerpen, yaitu menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*. Selain itu, dapat menambah khazanah keilmuan pada pembelajaran menulis cerpen.

2. Manfaat praktis

Secara praktis manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini dibagi menjadi manfaat bagi guru, bagi siswa, dan bagi kepala sekolah.

a. Bagi guru

Melalui penelitian ini, dapat memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

b. Bagi siswa

Bagi siswa penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam menulis cerpen dan memberi pengalaman baru yang menyenangkan dalam menulis cerpen serta menumbuhkan motivasi siswa dalam proses belajar.

c. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik berupa perbaikan kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa pada khususnya dan meningkatkan kualitas sekolah pada umumnya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai keterampilan bersastra, khususnya menulis telah banyak dilakukan oleh pakar atau peneliti bidang sastra, maupun mahasiswa yang melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian tersebut bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran keterampilan menulis yang selama ini berlangsung. Pembelajaran keterampilan menulis diarahkan pada tercapainya kemampuan dan kemahiran siswa untuk menulis dalam berbagai kesempatan sehingga diharapkan bisa menghasilkan siswa-siswi yang terampil menulis.

Pustaka yang mendasari penelitian ini, yaitu karya-karya berupa hasil penelitian terdahulu yang relevan. Berdasarkan sumber yang terjangkau, penelitian mengenai keterampilan berbahasa dan bersastra yang khusus mengkaji keterampilan menulis dewasa ini telah banyak dilakukan. Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dan dapat dijadikan kajian pustaka dalam penelitian ini, antara lain yang dilakukan oleh Broek (2000), Zhang (2006), Saputri (2009), Khoerotunnisa (2014), dan Khoeriyah (2015).

Broek (2000) dalam jurnal *Memory & Cognition* yang berjudul "*The Role of Casual Discourse Structur in Narrative Writing*" mengungkapkan bahwa seorang penulis harus menghasilkan konteks teks dan menghubungkan dengan konvensi wacana. Faktor wacana dalam memahmai bacaan juga menentukan penulis dalam menghasilkan teks. Penulis cenderung menghasilkan teks baru yang

terhubung ke teks sebelumnya, penulis menyukai hubungan sebba akibat untuk menghindari hubungan yang menunjukkan kendala wacana umum menjadi informatif atau memberitahu. Hal yang harus dimiliki oleh seorang penulis ialah harus menghasilkan ide-ide. Penulis menggunakan pengetahuan struktur wacana untuk menentukan ide dan topik yang relevan dalam menulis karangan naratif.

Relevansi penelitian yang dilakukan Broek dengan penelitian ini adalah pentingnya contoh wacana dan struktur wacana dalam pembelajaran menulis. Penelitian Broek memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu pengenalan tentang struktur wacana dalam kegiatan pembelajaran menulis teks, terdapat pemberian contoh teks untuk dipahami dan dianalisis sehingga siswa memiliki bekal kuat dalam menulis.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Broek dengan penelitian ini, yaitu Broek melakukan penelitian dalam pembelajaran menulis karangan narasi dan tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini melakukan tindakan pada pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*.

Zhang (2006) dimuat dalam jurnal *Information & Management* yang berjudul "*Inteructional Video in E-Learning: Assessing the Impact of Interactive Video on Learning Effectiveness*" mengungkapkan bahwa video pembelajaran dalam *e-learning* mempunyai dampak efektif dalam pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, Zhang melakukan empat percobaan dengan metode yang berbeda, yaitu (1) pembelajaran *e-learning* dengan video interakti, (2) pembelajaran *e-learning* dengan video noninteraktif, (3) pembelajaran *e-learning*

tanpa video pembelajaran, dan (4) pembelajaran pada kelas tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa percobaan pertama lebih efektif. Video untuk pembelajaran bergantung pada penyediaan interaktivitas sebagai media pembelajaran sehingga dengan video yang tepat dapat membantu pencapaian prestasi belajar siswa secara signifikan.

Persamaan penelitian Zhang dengan penelitian ini terletak pada media video sebagai media pembelajaran. Penelitian Zhang menyimpulkan bahwa media video dapat digunakan dalam pembelajaran menulis karena efektif untuk merangsang ide-ide imajinatifsiswa untuk menulis. Hal ini juga menguatkan penelitian ini bahwa film animasi yang pada dasarnya juga merupakan video dapat diterapkan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

Adapun perbedaan yang dilakukan oleh Zhang dengan peneliti terletak pada jenis penelitian. Penelitian Zhang merupakan penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pada penelitiannya, Zhang dengan melakukan empat percobaan penerapan media video dalam pembelajaran e-learning, sedangkan penelitian ini menerapkan media film animasi dalam pembelajaran menulis cerpen.

Peneltian yang relevan juga dilakukan oleh Saputri (2009) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Menggunakan Teknik Membuat Kerangka Tulisan dengan Media Lirik Lagu Siswa Kelas X B SMA Negeri 1 Godong Tahun Pelajaran 2008/2009". Berdasarkan analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa teknik membuat kerangka tulisan dan media lirik lagu dapat meningkatkan keterampilan menulis

cerpen. Nilai rata-rata kelas pada tahap prasiklus sebesar 64,54 dan mengalami peningkatan sebesar 7,7% menjadi 69,5. Pada tindakan siklus I kemudian pada siklus II nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 11,62% menjadi 77,58.

Penelitian yang dilakukan Saputri memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya, yaitu pada aspek peningkatan keterampilan menulis cerpen. Perbedaannya penelitian Saputri menggunakan teknik membuat kerangka tulisan dan media lirik lagu sedangkan penelitian ini menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample.

Khoerotunnisa (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Secara Tertulis Menggunakan Metode Latihan Terbimbing dan Media Cerita Petualangan "Si Bolang" Bermuatan Kebudayaan pada Peserta Didik Kelas VII-A SMP Negeri 2 Tengaran Kabupaten Semarang". Berdasarkan analisis data, keterampilan menyusun teks cerita pendek secara tertulis menggunakan metode latihan terbimbing dan media cerita petualangan "Si Bolang" bermuatan kebudayaan mengalami peningkatan 9% dari siklus I ke siklus II.

Penelitian yang dilakukan Khoerotunnisa memiliki persamaan dengan peneliti, yaitu meningkatkan keterampilan menyusun teks cerita pendek. Selain itu, penelitian tersebut juga memiliki perbedaan dengan peneliti, yaitu Khoerotunnisa menggunakan metode latihan terbimbing dan media cerita

petualang "Si Bolang", sedangkan peneliti menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dan teknik *example nonexample*.

Khoeriyah (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Metode Sugesti Imajinasi Melalui Media Film pada Siswa Kelas X-F SMA Negeri 1 Bobotsari Kabupaten Purbalingga". Berdasarkan penelitian yang dilakukannya, terbukti bahwa keterampilan siswa dalam menulis cerpen mengalami peningkatan sekitar 9 atau 36% dari siklun I ke siklus II. Dari rata-rata skor siklus I 69,4 dan siklus II 94,4.

Penelitian yang dilakukan oleh Khoeriyah memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaannya terdapat pada aspek menulis cerpen . Perbedaannya, yaitu pada media yang digunakan. Khoeriyah menggunakan media film, sedangkan peneliti menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, diketahui bahwa penelitian tentang menulis cerpen telah banyak dilakukan dengan metode, teknik, dan media yang berbeda-beda. Penelitian mengenai keterampilan menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample* bersifat melanjutkan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan. Oleh karena itu, sebagai pengembangan penelitian mengenai keterampilan menulis cerpen yang telah ada, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori adalah teori-teori yang digunakan dalam sebuah penelitian. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu keterampilan menulis, menulis cerpen, cerpen, media film animasi, dan teknik *example nonexample*.

2.2.1 Keterampilan Menulis Cerpen

2.2.1.1 Keterampilan Menulis

Menurut Tarigan (1986:3-4) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, sang penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno & Yunus 2008:13). Menulis juga dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Dalman 2013:1). Yunus (2015:9) berpendapat bahwa menulis merupakan keterampilan untuk menuangkan ide dan gagasan secara tertulis.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung yang bersifat produktif dan ekspresif, sedangkan keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam melukiskan lambang atau simbol-simbol bahasa.

2.2.1.2 Menulis Cerpen

Cerpen merupakan salah satu genre sastra yang memaparkan kisah atau cerita tentang manusia beserta seluk beluknya. Cerpen dapat dimaknai sebagai karangan fiktif yang isinya sebagaian kehidupan seseorang dan diceritakan secara ringkas dengan berfokus pada satu tokoh. Di samping itu, cerpen hanya memberikan kesan tunggal dan memusatsan diri pada satu tokoh dan situasi saja (Achmad 2015:18).

Dari teori tentang menulis dan cerpen dapat disimpulkan bahwa menulis cerpen adalah kegiatan menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan yang isinya menceritakan suatu kejadian yang berfokus pada satu tokoh dan memberikan kesan tunggal.

Menurut Yunus (2015:9), menulis kreatif dapat didefinisikan sebagai proses yang bertumpu pada daya cipta dan ekspresi pribadi dalam bentuk tulisan yang baik dan menarik. Menuliskan kreatif menekankan pada proses aktif seseorang untuk menuangkan ide dan gagasan melalui cara yang tidak biasa sehingga mampu menghasilkan karya cipta yang berbeda, yang tidak hanya baik, tetapi juga menarik.

Perpaduan antara kecerdasan dan imajinasi menjadi ciri khas dalam menulis kreatif. Menulis kreatif mengandung makna adanya proses aktif dalam

menulis. Hal tersebut ditunjukkan pada keaktifan seseorang dalam menulis. Menulis kreatif dapat dikatakan sebagai ekspresi cara berpikir dalam menuangkan ide dan gagasan.

Dalam menulis cerpen patut diketahui bahwa kisah yang disajikan bersifat tunggal, tidak memerlukan cerita tambahan. Terjadinya konflik yang memuncak menjadi inti dalam cerpen karena cerpen bukanlah penggalan sebuah novel, bukan pula cerita novel yang disingkat (Yunus 2015:71).

2.2.1.3 Cerpen

2..2.1.2.1 Pengertian Cerpen

Di dalam perkembangan kesustraan Indonesia, bentuk kesustraan yang mendapat tempat tinggi di tengah masyarakat adalah cerpen dan novel. Kedua jenis sastra ini semakin dekat di hati masyarakat sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Televisi swasta yang mengandalkan sinetron sebagai cerita yang berdaya tarik besar memberi peluang kepada penulis untuk membuat cerita baru. Selain itu, merebaknya surat kabar dan majalah juga menyediakan lahan yang luas bagi pemunculan cerita pendek.

Cerita pendek adalah fiksi pendek yang selesai dibaca dalam "sekali duduk". Cerita pendek hanya memiliki satu arti, satu krisis, dan satu efek untuk pembacanya (Sumardjo 2007:202). Cerpen merupakan salah satu genre sastra yang memaparkan kisah atau cerita tentang manusia beserta seluk beluknya. Cerpen dapat dimaknai sebagai karangan fiktif yang isinya sebagaian kehidupan seseorang dan diceritakan secara ringkas dengan berfokus pada satu tokoh. Di

LINDVERSITAS NEGERL SEMARANG.

samping itu, cerpen hanya memberikan kesan tunggal dan memusatsan diri pada satu tokoh dan situasi saja (Achmad 2015:18).

Menurut Sugiarto (2013:37) cerpen atau cerita pendek adalah karya fiksi berbentuk prosa yang selesai dibaca dalam "sekali duduk". Definisi tentang cerpen juga dikemukakan oleh Setiarini dan Artini (2014:37) bahwa cerita pendek atau sering disingkat cerpen adalah suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerita pendek cenderung padat dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi yang lebih panjang, seperti novella (dalam pengertian modern) dan novel. Sementara Purwandari & Qoni'ah (2015:141) mengemukakan bahwa cerpen adalah prosa baru yang menceritakan sebagian kecil dari kehidupan pelakunya yang terpenting dan paling menarik.

Dari beberapa pendapat tentang cerpen tersebut dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah sebuah cerita atau karya fiksi pendek yang mencakup suatu kejadian yang berfokus pada seorang tokoh dan memiliki alur tunggal.

2.2.1.2.2 Struktur Isi Teks Cerpen

Menurut Achmad (2015:146-147) pada umumnya, struktur cerpen terbagi menjadi enam bagian, yakni:

1. Abstrak

Abstrak adalah ringkasan cerita yang akan dikembangkan menjadi rangkaian-rangkaian peristiwa atau gambaran awal dalam cerita.

Abstrak bersifat opsional yang artinya teks cerpen tidak seharusnya menggunakan abstrak.

2. Orientasi

Orientasi berkaitan dengan waktu, suasana, atau tempat.

3. Komplikasi

Komplikasi berisi urutan kejadian-kejadian yang dihubungkan berdasarkan sebab-akibat.

4. Evaluasi

Evaluasi merupakan struktur konflik yang mengarah pada klimaks dan mulai mendapatkan penyelesai.

5. Resolusi

Pada bagian ini, penulis mengungkapkan solusi yang dialami oleh sang tokoh.

6. Koda

Koda merupakan nilai atau pun pelajaran yang dapat diambil oleh pembaca melalui cerita dalam cerpen.

Menurut Priyatni (2014:5-6) secara garis besar struktur isi teks cerpen adalah sebagai berikut.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANGI

a. Judul

Judul teks cerpen menggambarkan keseluruhan isi cerpen atau persoalan utama yang hendak disuarakan pengarang melalui cerpen.

Contoh: Kartini

b. Perkenalan

Perkenalan bertujuan untuk memperkenalkan siapa para pelaku, terutama pelaku utama, apa yang dialami pelaku, dan dimana peristiwa itu terjadi.

Contoh: Memperkenalkan Pak Amat, Bu Amat, tetangga muda bernama Gus, dan Kartini nama bayi dari tetangga muda Pak Amat.

c. Komplikasi

Komplikasi muncul akibat konflik muncul, para pelaku bereaksi terhadap konflik, kemudian konflik meningkat.

Contoh:

1) Awal konflik

Konflik muncul ketika waktu masih sangat pagi (subuh) salah seorang tetangga Pak Amat menggedor pintu untuk meminta Pak Amat memberikan nama untuk anaknya yang baru lahir.

2) Konflik meningkat

- a) Pak Amat dengan tanpa pikir panjang memberi nama: Kartini untuk anak tetangganya tersebut.
- b) Bu Amat marah karena Pak Amat memberikan nama tanpa dipikir dahulu.
- Menurut ramalan dokter, bayi anak tetangganya itu laki-laki, mengapa diberi nama Kartini.

d. Klimaks artinya konflik sampai pada puncaknya

Contoh:

- Pak Amat panik, meminta tetangganya agar tidak jadi memberi nama anaknya Kartini.
- 2) Namun, tetangganya tidak mau, menurutnya nama itu baik, nama pahlawan. Ia berharap anaknya bisa mengikuti jejak R. A. Kartini.

e. Penyelesaian

Penyelesaian adalah suatu keadaan di mana konflik terpecahkan dan menemukan penyelesaiannya.

Contoh:

Ternyata ramalan dokter salah, anak tetangganya itu lahir perempuan bukan laki-laki.

f. Amanat/Pesan Moral

Amanat/pesan moral diberikan pengarang untuk menyuarakan pesan moralnya sebagai tanggapan terhadap konflik yang telah terjadi.

Setiarini dan Artini (2014:39) berpendapat bahwa struktur generik teks cerpen adalah sebagai berikut.

- 1. Orientasi, berisi pengelan tokoh, tempat, dan waktu kejadian cerita (siapa atau apa, kapan dan dimana).
- 2. Komplikasi, berisi permasalahan yang muncul/mulai terjadi dan berkembang.
- 3. Resolusi, masalah selesai secara baik (happy ending) atau buruk (sad ending).

Berikut contoh struktur generik teks cerpen dalam teks.

Gadis Penjaja Tikar

Suasana Kebun Raya Bogor dipenuhi dengan pengunjung. Laki-laki, perempuan, tua maupun muda semuanya ada disana. Saat itu adalah hari libur panjang sekolah sehingga banyak pengunjung yang pergi liburan. Mereka ingin menikmati suasana malam dan menghilangkan kejenuhan.

Seorang anak kecil tiba-tiba datang. Dengan pakaian sederhana, ia menjajakan tikar dari plastik kepada para pengunjung ke pengunjung lain, ia terus menawarkan tikarnya. "Pak, mau sewa tikar?"katanya pada Pak Umar. "Berapa harga sewa satu lembar tikarnya?"tanya Pak Umar. "Lima ribu rupiah, Pak!"jawabnya dengan suara lembut. "Bagaimana kalau Bapak ambil tiga puluh ribu rupiah?"tanya Pak Umar lagi. Gadis itu diam sejenak. Kemudian ia pun berkata,"Baiklah kalau begitu. Silahkan pilih, Pak!"

Pak Umar memilih tikar plastik yang akana disewanya. Dalam hati Pak Umar ada rasa tak tega terhadap gadis itu. Gadis berusia delapan tahun harus bekerja keras untuk mendapatkan uang. "Kamu sekolah?"tanya Pak Umar. "Sekolah, Pak! Saya kelas empat SD. "jawabnya."Mengapa kamu menyewakan tikar plastik ini?"tanya Pak Umar lagi. "Saya harus membantu ibu saya. "jawab gadis itu. "Kemana ayahmu?"Pak Umar bertanya lagi. "Bapak telah lama meninggal dunia. Untuk itu, saya harus membantu ibu untuk mencari uang,"jawab gadis itu pelan. Mendengar cerita gadis tersebut, Pak Umar merasa terharu.

Pak Umar merasa kasihan terhadap anak tersebut. Diambilnya beberapa lembar uang dua puluh ribuan lalu diberikannya kepada gadis kecil itu. "Pak maaf, saya tidak boleh Orientasi

Komplikasi

menerima uang jika tidak bekerja, "katanya sambil menggelenggelengkan kepala.

Resolusi

"Mengapa?" tanya Pak Umar heran. "Kata ibu, saya boleh menerima uang kalau memamg hasil bekerja. Saya tidak boleh meminta belas kasihan dari orang. "Mendengar perkataan gadis itu, Pak Umar makin terharu. Ia tahu kalau ibu gadis kecil itu seorang yang berbudi luhur. "Begini saja, kalau memang harus bekerja, sekarang bantu Bapak beserta keluarga. Tolong kamu bawakan rantang ini. Kita akan makan bersama di bawah pohon yang rindang itu!" kata Pak Umar ramah. Pak Umar dan keluarga menuju ke bawah pohon yang rindang tersebut. Mereka pun menggelar tikar plastik yang baru saja disewanya. Gadis kecil itu pun diajak untuk makan bersama.

2.2.1.2.3 Unsur-unsur Cerpen

Menurut Kosasih (2012: 34-41), unsur-unsur cerpen terbagi menjadi lima unsur, yaitu (1) alur, (2) penokohan, (3) latar, (4) tema, dan (5) amanat. Alur (plot) merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebabakibat. Secara umum, alur terbagi menjadi lima, yaitu pengenalan situasi cerita, pengungkapan peristiwa, menuju pada adanya konflik, puncak konflik, dan penyelesaian. Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Latar atau setting merupakan tempat dan waktu berlangsungnya kejadian dalam cerita. Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan

sebaginya. Amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya itu.

2.2.1.2.4 Kaidah Kebahasaan Teks Cerpen

Menurut Priyatni dan Harsiati (2014:5-6), kaidah kebahasaan teks cerita pendek adalah sebagai berikut.

- a. Menggunakan waktu lampau
 - Contoh: Subuh hari pintu rumah Amat digedor.
- b. Penyebutan tokoh (nama, sebutan, dan kata ganti)
 - Contoh: Pak Amat, Bu Amat, Bapak Muda, Gus.
- c. Kata-kata yang menunjukkan latar (waktu, tempat, dan suasana)

 Contoh: Subuh, depan rumah, depan pintu, darah Pak Amat yang tadinya sudah naik langsung surut.
- d. Memuat kata-kata yang mendeskripsikan pelaku, penampilan fisik atau kepribadiannya
 - Contoh: Tapi besoknya Bu Amat malah marah-marah. Seorang tetangga muda muncul di depan pintu dengan muka berbinar-binar.
- e. Memuat kata kerja yang menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami para pelaku

Contoh:

- 1) Subuh hari pintu rumah Pak Amat digedor.
- 2) Darah Amat yangi tadinya naik langsung surut.

- 3) Amat terperanjat.
- f. Memuat sudut pandang pengarang (point of view)

Sudut pandang maksudnya adalah seoarang penguarang dalam memaparkan ceritanya dapat memilih pencerita yang bertugas untuk memaparkan ide dan peristiwa-peristiwa dalam prosa fiksi. Secara garis besar, pengarang dapat memilih pencerita AKUAN atau DIAAN.

- 1) Pencerita akuan maksudnya adalah tokoh utama sebagai pencerita dengan menggunakan kata saya atau aku.
- 2) Pencerita diaan maksudnya adalah pengamat yeng bercerita dengan menggunakan kata dia, ia, mereka, atau menyebut nama pelaku (Pak Amat)

Contoh: Subuh hari pintu rumah Amat digedor. Seorang tetangga muda muncul dengan muka berbinar-binar.

Penjelasan:

Cerita tersebut menggunakan sudut pandang orang ketiga/diaan dengan menyebut nama orang, yakni Amat.

Kasnadi (2009:194) menyatakan bahwa bahasa di dalam sebuah cerita yang dapat memikat ditandai dengan beberapa hal, seperti (1) pilihan kata, idiom, dan frase yang berbobot, (2) kalimat yang luwes (fleksibel), (3) pengolahan paragraf yang padat, kohesif, dan koherensif, (4) disesuaikan dengan bahasa pada karakter dan tokoh serta *setting*, (5) disesuaikan dengan bahasa pada aspek sosial

yang membingkainya, (6) memanfaatkan aspek bunyi untuk dapat mempercantik bahasa, dan (7) memadukan organisasi teksnya.

Berdasarkan pendapat Priyatni dan Harsiati serta pendapat Kasnadi dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks cerita pendek meliputi (1) menggunakan pilihan kata, idiom, dan frase, (2) pengolahan paragraf (isi cerita) yang kohesi dan koherensi, dan (3) bahasa disesuaikan dengan aspek sosial (latar belakang cerita) yang membingkainya.

2.2.1.2.5 Langkah-langkah Menulis Cerpen

Yunus (2015:71-72) berpendapat bahwa dalam menulis cerpen ada lima tahap yang harus dilakukan. Lima tahap menulis cerpen adalah sebagai berikut.

- 1. Tahap persiapan, dilakukan dengan mennetukan tema, amanat, tokoh, latar, dan sudut pandang yang akan disajikan dalam cerita.
- 2. Tahap inkubasi, dilakukan dengan membuat rincian tema cerita dan merangsang penyajian rangkaian cerita untuk memperkaya proses penceritaan saat dituliskan.
- 3. Tahap inspirasi, dilakukan dengan menemukan inspirasi-inspirasi baru LIMINERSITAS KECEHI SEMAHANG hasil dari rincian peristiwa inkubasi yang dilakukan sehingga dapat mengalirkan jalan cerita secara lebih mmudah. Sentuhan imajiansi penulis memiliki peranan yang sangat penting dalam tahap ini.
- 4. Tahap penulisan, dilakukan dengan menuliskan cerita secara konkret, tanpa menunda lagi. Tahap ini hanya menuliskan cerpen secara tuntas sesuai dengan struktur cerita yang disajikan.

5. Tahap revisi, dilakukan dengan membaca kembali cerpen yang sudah dibuat dengan mengoreksi bagian cerita yang perlu disempurnakan agar dapat memberi kesan dan pengalaman batin yang kuat pada pembaca.

Menurut Achmad (2015:148-149) langkah-langkah menulis cerpen adalah sebagai berikut.

- Menentukan bentuk tulisan cerpen, sebelum menulis paragraf pertama, pada tahap ini menentukan terlebih dahulu bentuk cerpen yang akan ditulis. Bentuk cerpen hanya dengan narasi, kombinasi narasi dan dialog, atau dialog saja.
- 2. Memberikan kemerdekaan imaji selama proses penulisan, selama proses penulisan cerpen harus diberi kebebasan dalam berimaji tanpa mengabaikan alur cerita yang runtut dan unsur konflik serta penyelesain cerita.
- 3. Membuat *ending* yang menarik, tahap membuat *ending* adalah hal yang paling sulit dalam penulisan cerpen sehingga seorang penulis cerpen harus memahami *ending* yang diminati oleh pembaca.
- 4. Membubuhkan tempat dan *titimangsa*, setelah menulis cerpen membubuhkan tempat dan *titimangsa* juga diperlukan. Hal ini penting bagi pembaca yang ingin mengetahui kapan dan dimana karya itu ditulis.

5. Menyunting dan mengoreksi aksara, setelah cerpen selasai ditulis perlu dilakukan penyuntingan dalam penulisan cerpen tersebut. Hal yang disunting dalam cerpen adalah isi cerpen, alur cerpen, konflik dalam cerpen, dan akhir cerpen, serta tanda baca yang ada pada cerpen.

Sumardjo (2007:75-78) mengungkapkan bahwa menulis cerita pendek dapat dilakukan melalui empat tahap proses kreatif menulis, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap saat inspirasi, dan (4) tahap penulisan. Pada tahap persiapan, penulis telah menyadari apa yang akan ditulis dan bagaimana menuliskannya. Munculnya gagasan menulis membantu penulis untuk segera memulai menulis atau masih mengendapkannya. Tahap inkubasi ini berlangsungpada saat gagasan yang telah muncul disimpan, dipikirkan matang-matang, dan ditunggu sampai waktu yang tepat untuk menuliskannya. Tahap inspirasi adalah tahap terjadi desakan pengungkapan gagasan yang telah ditemukan sehingga gagasan tersebut mendapat pemecahan masalah. Tahap penulisan adalah tahap untuk mengungkapkan gagasan yang terdapat dalam pikiran penulis agar hal tersebut tidak hilang atau terlupa dari ingatan penulis.

Sementara Sugiarto (2013:47-58) mengungkapkan bahwa tahap-tahap menulis cerita pendek adalah sebagai berikut: (1) memilih bahan, pada tahap ini pengarang tidak hanya memilih bahan tetapi langsung menuliskannya; (2) membuat judul, pada tahap ini sebaiknya judul ditulis sebelum menulis isi cerpen, hal ini dilakukan agar cerpen yang ditulis dapat fokus apada satu judul saja; (3) menulis opini, pada tahap inimenulis opini berdasarkan pada bahan

LINDVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang telah dipilih sehingga isi cerita menjadi lebih luas; (4) berkhayal, pada tahap ini unsur imajinasi atau khayalan merupakan unsur yang sangat penting sehingga cerita akan lebih menarik; (5) mengembangkan khayalan, pada tahap ini imajinasi ditulis melalui apa saja yang terlintas dan berkaitan dengan bentuk kasar cerita; dan (6) baca ulang, pada tahap ini membaca ulang cerpen sebagai bentuk untuk memperhatikan kesalahan yang terdapat di dalam cerita, berkaitan dengan tanda baca dan urutan cerita.

Dari beberapa pendapat tentang langkah-langkah menulis cerpen, peneliti menyimpulkan ada empat langkah yang mendasar dalam menulis cerpen. Berikut ini adalah empat langkah menulis cerpen.

- 1. Tahap persiapan diawali dengan menentukan tema/topik.
- 2. Tahap inkubasi dimulai dengan menyusun kerangka cerpen.
- 3. Tahap inspira<mark>si dilak</mark>ukan dengan <mark>neng</mark>embangkan kerangka menjadi
- 4. Tahap penulisan dilakukan dengan menulis cerpen secara baik dan runtut.
- 5. Tahap revisi dilakukan dengan membaca ulang cerpen dan menandai kesalahan dalam penulisan cerpen kemudian memperbaiki cerpen agar lebih baik.

Jadi, dalam proses pembelajaran menulis cerpen ada empat langkah yang harus dilalui. Pertama, siswa menentukan tema/topik yang akan menjadi ide pokok dalam cerpen. Kedua, setelah siswa menentukan tema/topik cerpen yang

akan ditulis, siswa menyusun kerangka cerpen guna mempermuda dalam menulis cerpen. Ketiga, setelah siswa menyusun kerangka cerpen, siswa kemudian mengembangkan kerangka yang telah disusun menjadi beberapa bagian/ kalimat. Keempat, setelah siswa mengembangkan kerangka, siswa mulai menulis cerpen berdasarkan kerangka yang dikembangkan dengan baik dan runtut

2.2.2 Media Film Animasi

2.2.2.1 Pengertian Media

Menurut Arsyad (2009:3) 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. Sadiman (dalam Kustandi dan Sutjipto 2011:7) mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Daryanto (2010:5) kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media yang sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Djamarah dan Zain (2010: 122) mengatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyususn kembali informasi visual atau verbal

(Kustandi 2011:7). Selain itu media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau eprangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasiantara komunikator dan komunikan (Asyhar 2012:5).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2.2.2.2 Film Animasi

Film sebagai media audio visual adalah film yang bersuara. Slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara bukan alat audio visual yang lengkap karena suara dan rupa berada terpisah (Usman dan Asnawir 2002: 95).

Film atau gambar merupakan kumpulan gambar-gambar dalam *frame*. Dalam media ini, setiap *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Kustandi dan Sutjipto 2011:64). Animasi adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak (Sugono 2014:70).

Sumarno (1996:16) mengemukakan bahwa film animasi memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. Jadi, film animasi adalah kumpulan gambar-gambar dalam *frame* yang satu dengan yang lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar akan tampak bergerak.

LIND/ERSITAS NEGERESEMARANG

2.2.2.3 Kelebihan Media Film dalam Proses Pembelajaran

Kelebihan media film dan video sebagai media belajar adalah sebagai berikut (Kustandi dan Sutjipto 2011:64).

- a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar, dan bahkan dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- b. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan. Misalnya, langkahlangkah dan cara yang benar dalam berenang.
- c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor, dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya keberhasilan makanan dan lingkungan.
- d. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

 Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.

f. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang, mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

Menurut Usman dan Asnawir (2002:95-96) keuntungan dan manfaat film sebagai media pengajaran adalah sebagai berikut.

- 1. Film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
- 2. Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
- 3. Penggambarannya bersifat 3 dimensional.
- 4. Suara yang dihas<mark>ilkan d</mark>apat menimb<mark>ulkan r</mark>ealita pada gambar dan bentuk ekspresi murni.
- 5. Dapat menyampaikan suara seseorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
- 6. Kalau film tersebut bewarna akan menambah realita objek yang diperagakan.
- 7. Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.

2.2.2.4 Kelemahan Media Film dalam Proses Pembelajaran

Kelemahan/keterbatasan media film dan video sebagai media belajar adalah sebagai berikut (Kustandi dan Sutjipto 2011:65).

- Pengadaan film dan video pada umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang untuk kebutuhan sendiri.

2.2.2.5 Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo"



Gambar 2.1 Film Animasi Adit & Sopo Jarwo

Film animasi "Adit & Sopo Jarwo adalah salah satu film animasi karya anak bangsa Indonesia yang tayang di salah satu stasiun televisi swasta di

Indonesia. Film animasi ini berkisah tentang Adit dan teman-temannya yang selalu berusaha meraih mimpi dengan usaha yang sungguh-sungguh. Tetapi, usaha mereka tidak selalu berjalan lancar karena ada Sopo dan Jarwo yang terkadang mengganggu mereka. Meskipun demikian, beruntunglah ada Pak Haji yang selalu memberikan solusi setiap masalah yang ditimbulkan oleh Sopo dan Jarwo.

Film animasi "Adit & Sopo Jarwo" mengisahkan persahabatan Adit dan Dennis serta Adelya, adik perempuan Adit. Adit berperan sebagai penggerak, motivator, juga inspirator bagi para sahabatnya untuk melewati hari-hari dalam menggapai mimpi pada masa mendatang. Akan tetapi, perjalanan Adit dalam menggapai mimpi selalu mengalami kendala. Adit dan temannya harus menghadapi Sopo Jarwo yang selalu mencari celah untuk mendapatkan keuntungan tanpa usaha. Perbedaan paham atau cara pandanng merupakan pemicu utama dalam "perseteruan" abadi antara Adit dan Sopo Jarwo.

Perseteruan anatara Adit dan Sopo Jarwo bukanlah perseteruan secara fisik maupun emosional. Di tengah-tengah perseteruan antara Adit dan Sopo Jarwo ada Bang Haji Udin, ketua RW yang telah menjabat selama belasan tahun, yang selalu menasihati perbuatan Sopo Jarwo yang kurang terpuji. Petuah bijak yang disampaikan Bang Haji Udin sangat ringan dan lugas mampu mengembalikan suasana gaduh menjadi teduh.

2.2.3 Teknik Example non-Example

2.2.3.1 Hakikat *Example non-Example*

Example nonexample adalah metode belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat diperoleh dari kasus atau gambar yang relevan dengan KD (Hamdani 2011:94). Model pembelajaran ini didasarkan atas contoh. Contoh dapat diambil dari kasus/gambar yang relevan dengan kompetensi dasar (Aqib 2014:17).

Model ini bertujuan untuk mendorong siswa agar belajar berpikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam ncontoh-contoh gambar yang telah dipersiapkan terlebih dahulu (Kurniasih dan Sani 2015:31-32).

2.2.3.2 Kelebihan *Example non-Example*

Menurut Kurniasih dan Sani (2015:33) kelebihan *example* nonexample adalah sebagai berikut.

- 1. Siswa memiliki pemahaman dari sebuah definisi dan selanjutnya digunkan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih lengkap.
- Model ini mengantarkan siswa agar terlibat dalam sebuah penemuan dan mendorong mereka untuk membangun konsep secara progesif melalui pengalaman dari gambar-gambar yang ada.
- 3. Model ini akan membuat siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar.

Hamdani (2011:94) mengemukakan kelebihan *example* nonexample sebagai berikut.

- 1. Siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar.
- 2. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
- 3. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

2.2.3.3 Kelemahan Example non-Example

Kelemahan dari metode *example nonexample* adalah sebagai berikut (Hamdani 2011:94).

- a. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
- b. Memakan waktu yang lama.

Solusi untuk mengatasi kelemahan teknik example nonexample adalah sebagai berikut.

- 1. Jika materi yang disajikan belum ada gambar yang mendukung maka dapat dibuatkan gambar atau ilustri sendiri, tetapi jika memang materi tidak memungkinkan disajikan dalam bentuk gambar lebih baik tidak menggunakan teknik ini.
- Tidak menggunakan banyak gambar dan memilih video dengan durasi waktu yang singkat sekitar 7-10 menit.

2.2.3.4 Langkah-langkah *Example non-Example*

Langkah-langkah pembelajaran dengan teknik *example nonexample* (Suprijono 2014:125)

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP.
- c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memerhatikan/menganalisis gambar.
- d. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas.
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya.
- f. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- g. Simpulan.

Tabel 2.1 Langkah-langkah Teknik Example non-Example

Fase	Kegiatan
I	a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai
	dengan tujuan pembelajaran.
	b. Guru menempelkan gambar di papan atau
	ditayangkan melalui OHP.
II UND	1 l a. Guru memberi petunjuk dan kesempatan kepada
10000	siswa untuk memerhatikan dan menganalisis
	gambar.
	b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk
	berdiskusi 2-3 orang.
	c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk
	mengemukakan pendapatnya
III	a. Guru menjelaskan materi sesuai dengan tujuan
	yang ingin dicapai.
	b. Guru memberikan simpulan

2.2.3.5 Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan Teknik *Example non-Example*

Pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.2 Implementasi Teknik *Example non-Example* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Media Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo"

Fase	Kegiatan
I	a. Guru menyiapkan contoh film film animasi "Adit &
Pemahaman	Sopo Jarwo''
Konsep	b. Guru menayangkan film animasi "Adit & Sopo
	Jarwo"
II	a. Guru memberi petunjuk dan kesempatan kepada
Analisis Masalah	siswa untuk menonton tayangan film animasi "Adit
	& Sopo Jarwo".
	b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk
	menganalisis film animasi "Adit & Sopo Jarwo"
	yang ditayangkan baik secara individu maupun
	kelompok.
	c. Siswa mengemukakan hasil analisisnya.
III	a. Guru memberikan contoh cerpen dari film animasi
Kesimpulan	"Adit & Sopo Jarwo" yang ditayangkan dan
UN	menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
VIII VIII VIII VIII VIII VIII VIII VII	b. Siswa melihat tayangan film animasi "Adit & Sopo
	Jarwo" kemudian menulis cerpen dari tayangan
	tersebut.
	c. Guru memberikan simpulan.

2.2.4 Kerangka Berpikir

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif. Keterampilan ini memerlukan latihan berulang untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Tanpa latihan dan kemauan yang keras, kemampuan menulis tidak akan meningkat. Begitu pula dengan menulis cerpen, tanpa latihan yang teratur akan sulit membuat cerpen yang baik dan berkualitas.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo". Media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" ini dapat membantu siswa dalam menulis cerpen. Dengan media film ini, siswa akan memperoleh gambaran dari cerita, terutama unsur pembangun cerpen. Mulai dari tema, tokoh penokohan, alur, latar, sudut pandang dan tema. Siswa dapat mengembangkan cerpen dari media film animasi "Adit & Sopo Jarwo".

Dalam penelitian ini juga menggunakan teknik *example nonexample*.

Dengan digunakannya teknik ini, akan mempermudah siswa dalam mengembangkan cerpen dari media yang telah disediakan karena dalam teknik ini, langkah yang diberikan adalah guru memberikan contoh terlebih dahulu terkait dengan menulis cerpen dari media animasi "Adit & Sopo Jarwo" baru kemudian siswa bekerja secara mandiri setelah memahami contoh yang diberikan guru.

Keterampilan menulis cerpen kelas Х.Н Materi langkahlangkah menulis cerpen Menggunakan Dengan teknik media film example animasi "Adit nonexample & Sopo Jarwo" Keterampilan menulis cerpen kelas X.H meningkat Bagan 2.1 Kerangka Berpikir UNIVERSITAS NEGERI SEMARANGI

Berikut ini adalah bagan yang menjadi pola pikir dalam penelitian.

2.2.5 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian (Azwar 2015: 49). Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis yang diajukan adalah adanya peningkatan keterampilan menulis cerpen dan mengetahui pembelajarannya serta perubahan sikap dan perilaku yang positif pada siswa kelas

X.H SMA Negeri 8 Semarang jika dalam pembelajarannya menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*. Secara lebih rinci hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- Terjadi peningkatan proses pembelajaran siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample.
- 2. Adanya perubahan perilaku sikap sosial siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam menulis cerpen setelah menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*
- 3. Meningkatnya kemampuan siswa X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam menulis cerpen setelah menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*.
- 4. Terjadi perubahan ke arah yang lebih baik pada siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian peningkatan keterampilan menulis cerita pendek menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample pada siswa Kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang, Kota Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1. Terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran menulis menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample. Berdasarkan hasil nontes pada siklus I dan siklus II dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran yang meliputi empat aspek, yaitu (1) proses pembelajaran yang kondusif, (2) keefektifan proses pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik example nonexample, (3) keintensifan siswa ketika menulis cerpen, dan (4) suasana reflektif yang terbangun sehingga siswa mampu menyadari kekurangan saat proses pembelajaran dan mengetahui apa yang akan dilakukan setelah proses pembelajaran menunjukkan adanya perubahan LIND/ERSITAS NEGERESEMARANG ke arah yang lebih baik.
- 2. Terdapat perubahan perilaku sosial ke arah yang lebih baik pada siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang, Kota Semarang setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil nontes yang meliputi hasil observasi, jurnal siswa, jurnal

guru, wawancara dengan siswa, dan dokumentasi foto. Pada pembelajaran siklus I kedisiplinan , tanggung jawab, kesungguhan, keaktifan, kerja sama, dan keberanian atau kepercayaan diri siswa sudah cukup baik, namun masih perlu untuk ditingkatan kembali dikarenakan masih ada siswa yang tidak merespon dan memperhatikan apa yang dijelaskan guru, dan juga pada siklus I rasa percaya diri siswa masih kurang. Pada pembelajaran siklus II siswa terlihat lebih disiplin ketika pembelajaran berlangsung, tanggung jawab dan kerja sama siswa terlihat ketika berlatih menulis cerpen secara berkelompok, kesungguhan siswa terlihat dalam diskusi kelompok dan saat menulis cerita pendek, serta kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas.

3. Terjadi peningkatan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas X.H SMA Negeri 8 Semarang, Kota Semarang setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*. Peningkatan kemampuan cerita pendek dapat diketahui dari hasil siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata kemampuan menulis cerita pendek dapat diketahui dari hasil siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata kemampuan menulis cerita pendek pada siklus I sebesar 68,39 atau dalam kategori cukup dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,72 atau 12,75% menjadi 77,11 dalam kategori baik dan telah memenuhi kriteria ketuntasan, yaitu 75 atau ≥75.

4. Terdapat berbagai tanggapan yang positif sehingga pembelajaran menulis cerpen lebih menyenangkan dan terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Hal ini dibuktikan dengan antusias dan kesungguhan siswa ketika mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample*. Hal ini diketahui dari data nontes yang berupa hasil wawancara, hasil jurnal siswa, hasil jurnal guru, dan hasil observasi ketika pembelajaran.

5.2 Saran

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

- 1. Guru bahasa Indonesia hendaknya menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" menggunakan teknik *example noexample* dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena teknik dan media ini mampu membuat siswa menjadi disiplin, tanggung jawab, sungguh-sungguh, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- 3. Bagi para peneliti di bidang pendidikan maupun bahasa dapat melakukan penelitian mengenai pembelajaran menulis cerita pendek dengan teknik

pembelajaran yang berbeda. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu menggunakan media film animasi "Adit & Sopo Jarwo" dengan teknik *example nonexample* karena dengan penerapan media dan teknik ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan lebih menarik.



DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Sri Wintala. 2015. *Panduan Lengkap Menjadi Penulis Handal*. Yogyakarta: Araska.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- _____. 2014. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Azwar, Saifuddin. 2015. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Broek, Paul van den et al. 2000. The Role of Casual Discourse Structur in Naratif Writing. Memory & Cognition. 28(5) (2000), 711.7211.
- Dalman. 2013. Menulis Karya Ilmiah. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Panduan Operasional Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kheriyah, Amanatul. 2015. "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Metode Sugesti Imajinasi melalui Media Film pada Siswa Kelas X-F SMA Negeri 1 Bobotsari Kabupaten Purbalingga". *Skripsi*. Unnes.

- Khoirotunnisa, Riska Ulfia. 2014. "Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Secara Tertulis Menggunakan Metode Latihan Terbimbing dan Media Cerita Petualangan "Si Bolang" Bermuatan Kebudayaan Pada Peserta Didik Kelas VII-A SMP Negeri 2 Tengaran Kabupaten Semarang". *Skripsi*. Unnes.
- Kosasih, E. 2012. Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra. Bandung: Yrama widya.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Priyatni, Endah Tri dan Harsiati, Titik. 2014. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwandari, Retno dan Qoni'ah. 2015. Buku Pintar Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Istana Media.
- Purwanto. 2012. *Instrumen Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Pene<mark>liti</mark>an Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur.*Jakarta: Kencana.
- Saputri, Purwadyani. 2009. "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Menggunakan Teknik Membuat Kerangka Tulisan dengan Media Lirik Lagu Siswa Kelas X B SMA Negeri 1 Godong Tahun Pelajaran 2008/2009". *Skripsi*. Unnes.
- Setiarini, Indah Wukir dan Artini, Santi. 2014. *Cakap Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Yudhistira.
- Subyantoro. 2009. Pelangi Pembelajaran Bahasa. Semarang: Unnes Press.
- _____. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: Unnes Press.
- Sugiarto, Eko. 2013. *Cara Mudah Menulis Pantun Puisi Cerpen*. Yogyakarta: Khitah Publishing.

- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, Dendy dkk. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Keempat.*Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Sumardjo, Jakob. 2013. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Suparno & Yunus, Muhammad. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Paraton Publishing.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2015. Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Jogjakarta. Diva Press.
- Syamsuddin dan Damaianti, Vismaia. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Tarigan, Henry Guntur. 1982. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Usman, Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yunus, Syarifudin. 2015. Kompetensi Menulis Kreatif. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Zhang, Dongsong, dkk. 2005. Instructional Video in E-Learning: Assessing the Impact of Interactive Video on Learning Effectiveness. Information & Management. 43 (2006) 15-27.