



**KEEFEKTIFAN VIDEO PEMENTASAN DRAMA  
DAN VIDEO IKLAN PELAYANAN MASYARAKAT  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MENYUSUN CERITA PENDEK DENGAN MODEL INKUIRI  
PADA SISWA SMP KELAS VII**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Nama : Umi Nur Laili M

NIM : 2101412131

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

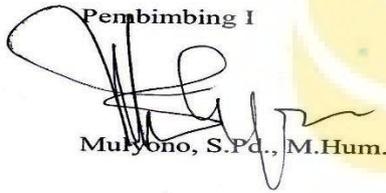
**2016**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 8 Agustus 2016

Pembimbing I

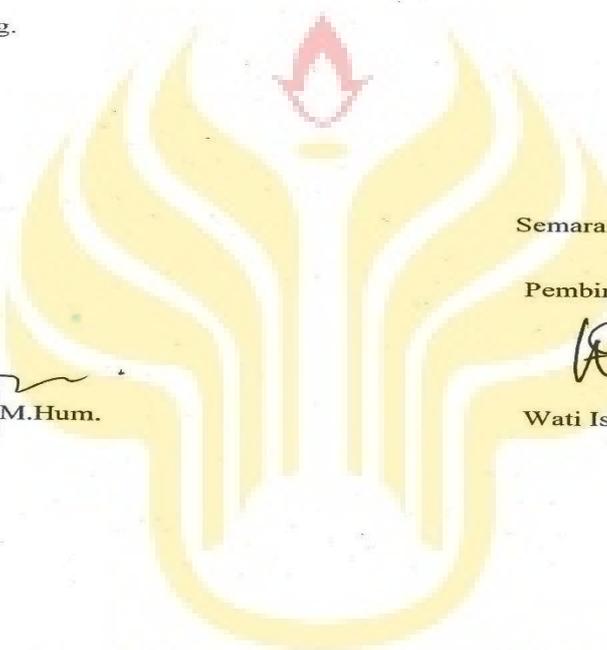


Mulyono, S.Pd., M.Hum.

Pembimbing II



Wati Istanti, S.Pd., M.Pd.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

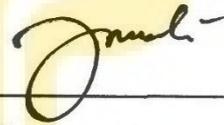
## PENGESAHAN KELULUSAN

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

hari : Senin  
tanggal : 15 Agustus 2016

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua  
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.  
NIP 196107041988031003



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



Penguji I  
Suseno, S.Pd., M.A.  
NIP 197805142003121002

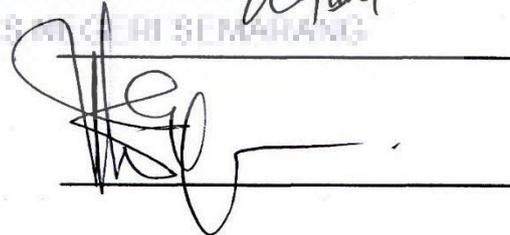


Penguji II  
Wati Istanti, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198504102009122004

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Penguji III  
Mulyono, S.Pd., M.Hum.  
NIP 1972061620021001



### Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



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

### PERNYATAAN

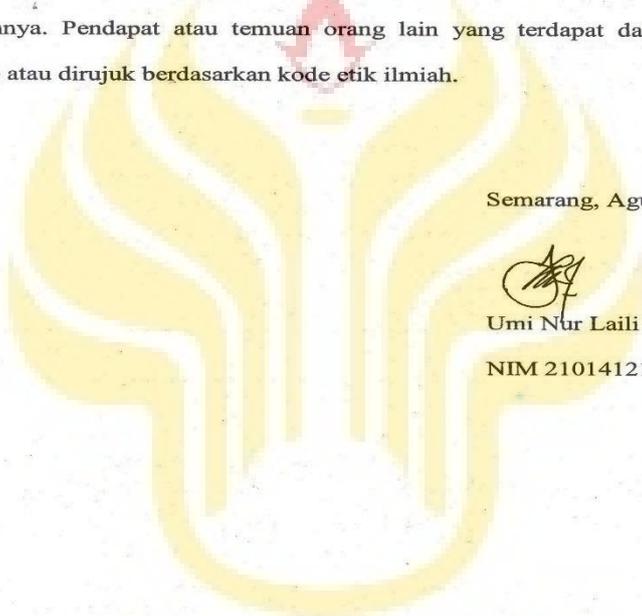
Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2016



Umi Nur Laili M

NIM 2101412131



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1. Orang yang hidup bagi dirinya sendiri akan hidup sebagai orang kerdil dan mati sebagai orang kerdil, tetapi orang yang hidup bagi orang lain akan hidup sebagai orang besar dan mati sebagai orang besar (Sayyid Quthb).
2. Mengedukasi pikiran tanpa mengedukasi hati sama dengan tak mengedukasi apa-apa (Aristoteles).
3. Kaum muda, wanita dan pria, seharusnya berhubungan. Mereka seorang demi seorang dapat berbuat sesuatu untuk mengangkat martabat bangsa kita (R.A Kartini).

### Persembahan

Skripsi ini penulis persembahkan kepada

1. Orang tua dan adik-adik yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini;
2. Bapak/ibu dosen bahasa dan sastra Indonesia;
3. Almamater saya, Universitas Negeri Semarang.

## SARI

Masluchah, Umi Nur Laili. 2016. "Keefektifan Video Pementasan Drama dan Video Iklan Pelayanan Masyarakat Sebagai Media Pembelajaran Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri Pada Siswa SMP Kelas VII". Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Mulyono, S.Pd., M.Hum. Pembimbing II: Wati Istanti, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci** : video pementasan drama, video iklan pelayanan masyarakat, pembelajaran menyusun teks cerita pendek.

Menyusun cerita pendek secara tertulis merupakan salah keterampilan yang harus dikuasai siswa. Fenomena yang terjadi di sekolah, siswa mengalami permasalahan yang dapat menghambat proses pembelajaran menyusun cerita pendek, yaitu pemilihan diksi yang masih rendah, sulit menentukan tema, kurangnya pengalaman menulis, dan kesulitan mengembangkan paragraf. Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi keefektifan pembelajaran di kelas serta memotivasi siswa lebih aktif dan kreatif. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan tingkat keefektifan video pementasan drama sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri pada siswa SMP kelas VII; (2) Mendeskripsikan tingkat keefektifan video iklan pelayanan masyarakat sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri pada siswa SMP kelas VII; (3) Mendeskripsikan perbedaan tingkat keefektifan video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri pada siswa SMP kelas VII.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* (eksperimen semu) yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Metode pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling* (sampel bertujuan). Sampel penelitian ini adalah keterampilan menyusun cerita pendek siswa kelas VII 9 SMP Negeri 2 Rembang (kelas eksperimen) dan kelas VII 7 SMP Negeri 2 Rembang (kelas kontrol). Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media video pementasan drama dengan model inkuiri, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan media video iklan pelayanan masyarakat dengan model inkuiri. Sebelum diberi perlakuan, diberi *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa. Selanjutnya setelah diberi perlakuan, siswa diberi *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* aspek pengetahuan mencapai 73,59% dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 81,56%, sedangkan pada aspek keterampilan nilai rata-rata *pretest* mencapai 75,15% dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 81,71%. Adapun pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* aspek pengetahuan mencapai 72,50% dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 79,84%, sedangkan pada

aspek keterampilan nilai rata-rata *pretest* mencapai 72,18% dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 81,40%. Hasil *posttest* pada kedua kelas meningkat, hanya saja hasil *posttest* kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, sehingga media yang efektif digunakan dalam pembelajaran menyusun cerita pendek adalah video pementasan drama. Selain itu, dari hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pementasan drama lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menyusun cerita pendek daripada media video iklan pelayanan masyarakat. Mengacu pada simpulan tersebut, peneliti menyarankan agar guru bahasa Indonesia menggunakan media video pementasan drama dalam pembelajaran menyusun cerita pendek. penerapan media tersebut sebaiknya disesuaikan dengan kondisi siswa dan kondisi lingkungan sekolah.



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada nama-nama berikut ini:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum.,Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mewujudkan skripsi ini;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Mulyono, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing I dan Wati Istanti, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
6. Kepala SMP Negeri 2 Rembang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;

7. Sebagai guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang telah membimbing selama penelitian;
8. Siswa kelas VII 7 dan VII 9 SMP Negeri 2 Rembang yang telah bersedia menjadi responden penelitian;
9. Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa;
10. Teman-teman rombel 4 PBSI 2012 yang selalu memberi motivasi dan berbagi pengalaman;
11. Semua sahabat yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan.

Semoga Allah membalas kebaikan dari berbagai pihak yang telah membantu. Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya untuk kemajuan pendidikan yang akan datang.

Semarang, 8 Agustus 2016

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Umi Nur Laili M

## DAFTAR ISI

	halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>SARI</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	11
2.1 Tinjauan Pustaka.....	13

2.2 Landasan Teoretis.....	13
2.2.1 Cerita Pendek.....	19
2.2.1.1 Pengertian Cerita Pendek.....	20
2.2.1.2 Unsur-unsur Cerita Pendek.....	21
2.2.1.3 Struktur Cerita Pendek.....	30
2.2.1.4 Ciri Kebahasaan Cerita Pendek.....	31
2.2.2 Menyusun Cerita Pendek.....	32
2.2.2.1 Langkah-langkah Menyusun Cerita Pendek.....	33
2.2.3 Model Pembelajaran Inkuiri.....	35
2.2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri.....	36
2.2.3.2 Konsep Dasar Model Pembelajaran Inkuiri.....	36
2.2.3.3 Prinsip-prinsip Penggunaan Inkuiri.....	38
2.2.3.4 Proses Inkuiri.....	39
2.2.3.5 Tahap-tahap Pembelajaran Inkuiri.....	40
2.2.4 Media Pembelajaran.....	42
2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	43
2.2.4.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	44
2.2.4.3 Video Pementasan Drama.....	45
2.2.4.3.1 Hakikat Video Pementasan Drama.....	49
2.2.4.3.2 Kelebihan Media Video Pementasan Drama.....	50
2.2.4.4 Video Iklan Pelayanan Masyarakat.....	52
2.2.4.4.1 Hakikat Iklan Pelayanan Masyarakat.....	53
2.2.4.4.2 Iklan Pelayanan Masyarakat via Internet.....	53

2.2.5 Penerapan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran	57
Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri.....	61
2.2.6 Penerapan Media Video Iklan Pelayanan Masyarakat dalam Pembelajaran Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri.....	62
2.3 Kerangka Berpikir.....	63
2.4 Hipotesis.....	65
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>66</b>
3.1 Desain Penelitian.....	66
3.2 Populasi dan Sampel.....	68
3.2.1 Populasi.....	68
3.2.2 Sampel.....	68
3.3 Variabel Penelitian.....	69
3.4 Instrumen Penelitian.....	70
3.4.1 Instrumen Tes.....	70
3.4.2 Instrumen Nontes.....	76
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	81
3.6 Teknik Analisis Data.....	82
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>88</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	88
4.1.1 Uji Persyaratan Hipotesis.....	88
4.1.1.1 Analisis Data Awal ( <i>Pretest</i> ).....	88
4.1.1.2 Analisis Data Akhir ( <i>Posttest</i> ).....	96

4.1.1.3 Analisis Selisih Nilai Rata-rata.....	105
4.1.1.4 Analisis Peningkatan Nilai Belajar Siswa.....	105
4.1.1.5 Uji Ketuntasan Belajar.....	106
4.1.2 Proses Pembelajaran pada Kelas Eksperimen.....	106
4.1.2.1 Persiapan Pembelajaran.....	107
4.1.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	117
4.1.2.3 Hasil Pembelajaran.....	118
4.1.3 Proses Pembelajaran pada Kelas Kontrol.....	118
4.1.3.1 Persiapan Pembelajaran.....	118
4.1.3.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	119
4.1.3.3 Hasil Pembelajaran.....	129
4.2 Pembahasan.....	130
4.2.1 Bukti Keefektifan Video Pementasan Drama Sebagai Media Pembelajaran Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri.....	130
4.2.2 Bukti Keefektifan Video Iklan Pelayanan Masyarakat Sebagai Media Pembelajaran Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri.....	134
4.2.3 Bukti Perbedaan Keefektifan Video Pementasan Drama dan Video Iklan Pelayanan Masyarakat Sebagai Media Pembelajaran Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri.....	137
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>141</b>
5.1 Simpulan.....	141
5.2 Saran.....	143

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>145</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>149</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap-tahap Pembelajaran Inkuiri.....	42
Tabel 3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	67
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengetahuan.....	71
Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Kompetensi Pengetahuan.....	71
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Pengetahuan.....	72
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengetahuan.....	73
Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek...	74
Tabel 3.7 Rubrik Penilaian Keterampilan.....	76
Tabel 3.8 Indikator Pengamatan Sikap Spiritual dan Sosial.....	77
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial.....	78
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Tes Awal ( <i>Pretest</i> ) Kelas Ekesperimen dan Kelas Kontrol.....	89
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data Awal Aspek Pengetahuan Kelas Eksperimen.....	90
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Awal Aspek Pengetahuan Kelas Kontrol.....	91
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Awal Aspek Keterampilan Kelas Eksperimen.....	92
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data Awal Aspek Keterampilan Kelas Kontrol.....	92
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Data Awal Aspek Pengetahuan.....	94

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data Awal Aspek Keterampilan.....	94
Tabel 4.8 Hasil Uji T Data Awal Aspek Pengetahuan.....	95
Tabel 4.9 Hasil Uji T Data Awal Aspek Keterampilan.....	96
Tabel 4.10 Ringkasan Hasil Tes Akhir( <i>Posttest</i> ) Kelas Ekesperimen dan Kelas Kontrol.....	97
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Akhir Aspek Pengetahuan Kelas Eksperimen.....	97
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Akhir Aspek Pengetahuan Kelas Kontrol.....	98
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data Akhir Aspek Pengetahuan Kelas Eksperimen.....	99
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data Akhir Aspek Pengetahuan Kelas Kontrol.....	100
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir Aspek Pengetahuan.....	102
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir Aspek Keterampilan.....	102
Tabel 4.17 Hasil Uji T Data Akhir Aspek Pengetahuan.....	103
Tabel 4.18 Hasil Uji T Data Akhir Aspek Keterampilan.....	104
Tabel 4.19 Hasil Analisis Selisih Nilai Rata-rata.....	105
Tabel 4.20 Hasil Analisis Peningkatan Nilai Belajar Siswa.....	105
Tabel 4.21 Hasil Uji Ketuntasan Belajar.....	106
Tabel 4.22 Hasil Observasi Kelas Eksperimen.....	114
Tabel 4.23 Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	126

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Paradigma Berpikir.....	64
Gambar 4.1 Proses pembelajaran ketika siswa berdiskusi tentang hakikat cerita pendek.....	116
Gambar 4.2 Kegiatan berdiskusi dengan anggota kelompok.....	117
Gambar 4.3 Proses pembelajaran menyusun cerita pendek menggunakan media video pementasan drama.....	117
Gambar 4.4 Kegiatan siswa berdiskusi tentang hakikat cerita pendek.....	128
Gambar 4.5 Siswa mempresentasikan hasil diskusi.....	129
Gambar 4.6 Proses pembelajaran menyusun cerita pendek.....	



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	149
Lampiran 2 Rencana Pembelajaran Kelas Kontrol.....	172
Lampiran 3 Soal Aspek Pengetahuan.....	180
Lampiran 4 Soal Aspek Keterampilan.....	193
Lampiran 5 Nilai Kelas Eksperimen.....	195
Lampiran 6 Nilai Kelas Kontrol.....	196
Lampiran 7 Hasil Pengamatan Kelas Eksperimen.....	197
Lampiran 8 Hasil Pengamatan Kelas Kontrol.....	201
Lampiran 9 Jurnal Siswa Kelas Eksperimen.....	205
Lampiran 10 Jurnal Siswa Kelas Kontrol.....	206
Lampiran 11 Hasil <i>Pretest</i> Aspek Pengetahuan Kelas Eksperimen.....	207
Lampiran 12 Hasil <i>Pretest</i> Aspek Pengetahuan Kelas Kontrol.....	208
Lampiran 13 Hasil <i>Pretest</i> Aspek Keterampilan Kelas Eksperimen.....	209
Lampiran 14 Hasil <i>Pretest</i> Aspek Keterampilan Kelas Kontrol.....	210
Lampiran 15 Hasil <i>Posttest</i> Aspek Pengetahuan Kelas Eksperimen.....	211
Lampiran 16 Hasil <i>Posttest</i> Aspek Pengetahuan Kelas Kontrol.....	213
Lampiran 17 Hasil <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Kelas Eksperimen.....	215
Lampiran 18 Hasil <i>Posttest</i> Aspek Keterampilan Kelas Kontrol.....	217
Lampiran 19 Surat Keterangan Lulus UKDBI.....	219
Lampiran 20 Penetapan Dosbing.....	220
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian.....	221

Lampiran 22 Surat Keterangan Penelitian.....	222
Lampiran 23 Daftar Siswa Kelas VII 9.....	223
Lampiran 24 Daftar Siswa Kelas VII 7.....	225
Lampiran 25 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	227
Lampiran 27 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	229



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang berbasis teks dapat membantu siswa memperoleh wawasan pengetahuan yang lebih luas agar dapat berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Melalui teks maka peran bahasa Indonesia sebagai penghela dan pengintegrasikan ilmu lain dapat dicapai. Belajar bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa Indonesia untuk menyampaikan materi belajar, tetapi juga digunakan sebagai alat pemersatu bangsa.

Siswa diharapkan dapat menguasai empat aspek keterampilan berbahasa dengan baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu keterampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Keterampilan menyusun teks secara tertulis merupakan pembahasan dalam kurikulum 2013 untuk keterampilan menulis. Menyusun sebuah teks berarti kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bentuk teks tertulis agar bisa dipahami orang lain. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa SMP kelas VII adalah KD 4.2 Menyusun teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan

berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung (Rosidi 2009:2). Berdasarkan definisi tersebut, menulis berarti menyusun kalimat menjadi sebuah wacana yang bermakna agar dipahami oleh pembaca. Melalui tulisan, seseorang dapat berkomunikasi dengan pembaca secara tidak langsung.

Ada beberapa teks berbentuk tulisan yang dipelajari oleh siswa, seperti eksposisi, eksplanasi, cerita pendek, dan lain sebagainya. Tulisan dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yakni tulisan fiksi dan nonfiksi. Cerita pendek merupakan salah satu jenis tulisan fiksi. Cerita pendek biasanya melukiskan satu peristiwa dari seluruh kehidupan yang luas tentang tokoh yang diceritakan. Cerita pendek merupakan karya sastra berbentuk prosa. Dibanding dengan novel, cerita pendek lebih singkat dan memusatkan diri pada satu tokoh. Oleh karena itu, cerita pendek pada umumnya memiliki jalan cerita sederhana. Dalam menyusun cerita pendek, dibutuhkan persiapan yang matang untuk menghasilkan karya yang bagus dan memiliki manfaat bagi pembaca.

Menyusun cerita pendek secara tertulis merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam menuangkan ide melalui tulisan dan mengekspresikan diri dengan kemampuan bahasa yang dimiliki. Selain itu, menyusun cerita pendek juga dapat menjadi proses permulaan yang baik untuk menjadi penulis profesional. Menulis merupakan suatu proses yang kemampuan, pelaksanaan dan hasilnya diperoleh secara bertahap (Barrs dalam Suparno dan Yunus 2008: 1.14). Artinya, untuk menghasilkan tulisan yang baik umumnya seseorang melakukannya berkali-kali. Selain itu,

proses yang berulang-ulang perlu ditunjang dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu siswa menggali ide-ide yang cemerlang untuk menyusun teks cerita pendek.

Fenomena yang terjadi di sekolah, siswa mengalami permasalahan yang dapat menghambat proses pembelajaran menyusun cerita pendek. Permasalahan tersebut karena adanya faktor internal maupun eksternal. Faktor internal siswa dalam menyusun cerita pendek yaitu (1) pemilihan diksi yang masih rendah. Pilihan kata yang digunakan siswa dalam menyusun cerita pendek masih kurang baik karena masih belum terbiasa menulis sebuah karangan. Perbendaharaan kata yang dimiliki siswa belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga siswa belum dapat menggunakan kata-kata yang tepat untuk mewakili suatu perasaan yang diungkapkan. (2) Hambatan yang selanjutnya adalah sulit menentukan tema. Siswa sering merasa bingung memilih tema yang akan disusun menjadi cerita. Hal ini karena siswa kurang memperhatikan hal-hal di sekitar mereka yang bisa menjadi inspirasi sebuah cerita.

(3) Selain itu, kurangnya pengalaman siswa dalam menyusun sebuah teks juga dapat menghambat pembelajaran menyusun cerita pendek. Kurangnya pengalaman itu disebabkan karena kurangnya jam pelajaran menyusun sebuah teks di sekolah. Menyusun sebuah cerita sebagai proses latihan di luar tugas yang diberikan guru seharusnya dapat dilakukan siswa untuk menambah pengalaman. Jika tidak sering berlatih maka akan

kebingunganketika ingin menyusun teks cerita pendek. (4) Hal lain yang menjadi hambatan adalah siswa merasa kesulitan mengembangkan paragraf. Siswa kebingunganketika akan memulai menyusun kalimat. Sebelum menyusun, siswa mempunyai banyak ide yang sudah tersimpan dalam otaknya, tetapi ketika mulai menyusun beberapa kalimat, ide yang sudah tersimpan di otak habis. Siswa harus mengulang berkali-kali untuk menghasilkan cerita yang baik. Hambatan ini masih banyak dijumpai di sekolah karena siswa malas berlatih menulis.

Hambatan eksternal yang dialami siswa yaitu belum adanya fasilitas sekolah untuk menunjang pembelajaran menyusun cerita pendek, model dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, serta sumber belajar yang digunakan guru masih minim.

Banyaknya hambatan yang dialami siswa baik internal maupun eksternal menyebabkan siswa semakin kesulitan menyusun cerita pendek secara tertulis. Siswa akan semakin jenuh mengikuti pembelajaran menyusun cerita pendek. Jika permasalahan ini tidak segera diatasi akan menyebabkan pembelajaran menyusun cerita pendek di sekolah berjalan kurang maksimal.

Berdasarkan kendala-kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran menyusun cerita pendek, maka yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran adalah penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar menyusun cerita pendek. Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi keefektifan pembelajaran di kelas serta memotivasi siswa lebih aktif dan kreatif.

Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk mengerjakan tugas dengan baik dan benar sesuai petunjuk guru. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran menyusun cerita pendek adalah video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat. Kedua media tersebut dapat menjadi media pembelajaran karena kecenderungan siswa lebih suka menonton daripada membaca atau menulis. Media yang berbentuk video dapat merangsang siswa dalam menggali ide-ide untuk menyusun cerita pendek.

Salah satu video yang dapat menjadi media pembelajaran adalah video pementasan drama. Pementasan drama merupakan karya kolektif yang dikoordinasikan oleh sutradara, yaitu pekerja teater yang dengan kecakapan dan keahliannya memimpin aktor-aktris dan pekerja teknis dalam pementasan (Waluyo 2002:34). Seiring perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi memungkinkan pementasan drama dapat ditayangkan kembali dalam bentuk video yang berguna sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan media video pementasan drama, siswa dapat memvisualisasikan dan mengembangkan imajinasi dari cerita yang ada dalam drama yang telah disaksikan.

Adapun media lain berbentuk video untuk pembelajaran menyusun teks cerita pendek yaitu video iklan pelayanan masyarakat. Menurut Tinaburko (dalam Shahab 2013:314), definisi iklan pelayanan masyarakat adalah alat untuk menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat. Sebagai media yang

bergerak dalam bidang sosial, iklan pelayanan masyarakat pada umumnya berisi pesan tentang kesadaran nasional dan lingkungan. Video iklan pelayanan masyarakat dapat digunakan sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan memperhatikan pesan yang disampaikan dalam video tersebut. Dengan pesan-pesan tersebut, siswa berimajinasi untuk mengembangkan ide menentukan sebuah topik cerita.

Penggunaan media video iklan pelayanan masyarakat dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk menciptakan ide kreatif melalui pesan sosial yang disampaikan. Media video iklan pelayanan masyarakat merupakan media audiovisual yang mampu merangsang minat siswa dalam belajar dan kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Selain penggunaan media yang menunjang pembelajaran juga perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran menyusun cerita pendek adalah model inkuiri. Menurut Sanjaya (dalam Zulfadrial 2012:126), model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban yang sudah pasti dari suatu masalah yang dipertanyakan. Dengan model ini, siswa dapat berimajinasi dan menemukan ide dari video yang telah ditonton baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian dilakukan dengan metode eksperimen untuk mengetahui keefektifan kedua media tersebut dengan model inkuiri dalam pembelajaran menyusun cerita pendek secara tertulis siswa SMP

kelas VII. Keefektifan kedua media pembelajaran tersebut untuk pembelajaran menyusun cerita pendek akan diuji dalam penelitian ini. Kedua media ini dianggap efektif untuk pembelajaran menyusun cerita pendek karena memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah video dapat diambil dari berbagai sumber yang dipilih dan disesuaikan dengan pembelajaran, biaya yang dikeluarkan murah, media dapat disimpan dalam CD, dan tahan lama. Selain itu, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang karena adanya adegan yang dimainkan disajikan dalam sebuah video. Hal itu diharapkan dapat mendorong siswa agar menyusun cerita pendek dengan baik.

Keefektifan media video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat dengan model inkuiri dalam pembelajaran menyusun cerita pendek dilihat dari keefektifan proses pembelajaran yakni kedua media tersebut dapat menggali ide siswa dalam menyusun cerita pendek dan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin baik, serta terlaksanakannya unsur-unsur model inkuiri. Adapun keefektifan hasil belajar dapat dilihat dari ketercapaian nilai siswa di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada kompetensi dasar menyusun cerita pendek.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masih banyak kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yakni memahami materi yang diajarkan guru. Begitupun dalam pembelajaran menyusun cerita pendek. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi bahwa

permasalahan yang ada dalam pembelajaran menyusun cerita pendek adalah sebagai berikut.

Faktor yang berasal dari siswa adalah (1) pemilihan diksi masih rendah, (2) sulit menentukan tema, (3) kurangnya pengalaman siswa dalam menulis cerita pendek, dan (4) kesulitan mengembangkan paragraf. Dalam mengembangkan ide, siswa belum bisa memilih kata dengan tepat.

Pilihan kata yang digunakan siswa dalam menyusun cerita pendek masih kurang baik. Siswa masih menggunakan diksi yang kurang tepat dan urutan kalimat yang disusun juga belum benar. Ide atau gagasan yang ingin diungkapkan belum tersampaikan secara maksimal.

Siswa juga merasa kesulitan ketika menentukan tema karena mereka belum mempunyai bayangan untuk membuat sebuah cerita pendek yang sesuai dengan ide atau gagasan yang telah dipikirkan sebelumnya. Biasanya siswa cenderung memikirkan tema yang terlalu bagus, padahal peristiwa dalam kehidupan sehari-hari dapat dijadikan tema dalam menyusun cerita pendek.

Menyusun cerita pendek bukanlah hal yang mudah bagi seseorang yang belum pernah menulis sebuah karangan. Kurangnya pengalaman siswa dalam menulis cerita pendek dipicu dari kebiasaan siswa yang merasa malas menuangkan ide dan gagasannya ke dalam sebuah tulisan. Siswa malas berlatih menulis karena merasa takut jika tulisan yang dibuat kurang bagus.

Biasanya siswa mempunyai ide yang cemerlang, tetapi merasa kesulitan ketika akan menuangkan ide tersebut ke dalam sebuah paragraf. Hal ini sering

dijumpai di sekolah karena model dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang sesuai dengan pembelajaran.

Banyak permasalahan yang dihadapi siswa dalam menyusun cerita pendek. Guru harus bisa memberikan semangat dan motivasi kepada siswa agar gemar menulis. Suasana pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan akan menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran menyusun cerita pendek.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yakni pemilihan diksi masih rendah, sulit menentukan tema, kurangnya pengalaman siswa dalam menulis, dan kesulitan mengembangkan paragraf, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat dengan model inkuiri untuk pembelajaran menyusun cerita pendek pada siswa SMP kelas VII. Penelitian ini membandingkan keefektifan video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat sebagai media pembelajaran menyusun teks cerpen dengan model inkuiri pada siswa SMP kelas VII untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ada di sekolah. Dengan demikian, kedua media tersebut dapat diketahui keefektifannya dalam pembelajaran menyusun cerita pendek. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari segi proses dan hasil pembelajaran. Keefektifan proses dilihat dari kecocokan dua media tersebut untuk pembelajaran dan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta terlaksanakannya unsur-unsur model inkuiri. Adapun keefektifan hasil belajar

dapat dilihat dari ketercapaian nilai siswa di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada kompetensi dasar menyusun cerita pendek yakni dengan KKM 80.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berpedoman dari latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahan yang menjadi pembahasan pada penulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut;

- 1) Bagaimana tingkat keefektifan video pementasan drama sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri pada siswa SMP kelas VII?
- 2) Bagaimana tingkat keefektifan video iklan pelayanan masyarakat sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri pada siswa SMP kelas VII?
- 3) Media manakah yang lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran menyusun cerita pendek antara video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat dengan model inkuiri?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan tingkat keefektifan video pementasan drama sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri pada siswa SMP kelas VII.

- 2) Mendeskripsikan tingkat keefektifan video iklan pelayanan masyarakat sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri pada siswa SMP kelas VII.
- 3) Mendeskripsikan perbedaan tingkat keefektifan video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri pada siswa SMP kelas VII.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah :

#### **A. Manfaat Teoretis**

- 1) Hasil penelitian ini merupakan pembuktian dari teori-teori yang sudah ada.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya yang sejenis dalam rangka meningkatkan keterampilan menyusun cerita pendek pada khususnya dan keterampilan menyusun pada umumnya.

#### **B. Manfaat Praktis**

- 1) Bagi Siswa  
Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini memperoleh pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dan mempermudah pembelajaran menyusun cerita pendek.
- 2) Bagi Guru  
Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai pilihan membelajarkan menyusun cerita pendek.

3) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

4) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini merupakan pengalaman yang sangat berharga dan menjadi pertimbangan pada penelitian berikutnya.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai pembelajaran menyusun teks cerita pendek sudah sering dilakukan dengan menggunakan metode atau media yang bervariasi. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian menyusun cerita pendek antara lain dilakukan oleh Yvonne (2011), Budiarti (2013), Arifin (2013), Mbithi (2014), dan Zamaludin (2015).

Yvonne, dkk (2011) melakukan penelitian yang berjudul “*Validating and Optimizing the Effects of Model Progression in Simulation-Based Inquiry Learning*”. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan model inkuiri. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model inkuiri atau yang disebut kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Hal ini selanjutnya berdampak pada peningkatan prestasi akademik siswa.

Keefektifan penelitian ini sesuai dengan pernyataan berikut “*Result showed that high-school students in the ‘standard’ model progression condition (n=19), who could enter subsequent phases at will, outperformed students from a control condition (n=30) without model progression. The unrestricted condition (n=22) had the additional option of returning to previous phases, whereas the restricted condition (n=20) disallowed such downward progressions as well as upward progressions in case insufficient knowledge was acquired.*”

Berdasarkan pernyataan tersebut, model pembelajaran inkuiri digunakan untuk mata pelajaran fisika. Siswa dapat melakukan uji coba rangkaian listrik

menggunakan alat yang telah disediakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Siswa yang memperoleh perlakuan menggunakan model ini mengalami perubahan dalam bidang akademik dibandingkan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Penelitian Yvonne, dkk. menerapkan model pembelajaran inkuiri pada siswa SMA dan terbukti efektif dalam pembelajaran. Penelitian Yvonne, dkk. mempunyai relevansi dengan penelitian ini dan menjadi dasar untuk melakukan penelitian setopik dengan cakupan yang lebih luas.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Budiarti (2013) yang berjudul “Penggunaan Media Tayangan Iklan Layanan Masyarakat dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Pasundan 3 Cimahi”. Penelitian ini menggunakan media tayangan iklan layanan masyarakat sebagai media yang akan ditranformasikan menjadi sebuah puisi.

Dalam tayangan iklan layanan masyarakat terdapat nilai edukasi dalam kehidupan sehari-hari karena iklan tersebut dibuat oleh badan nasional seperti BNN, KPK, dan instansi pemerintah lainnya. Media ini pun mudah ditemui siswa di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Menulis puisi adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa, sehingga pemanfaatan media yang menarik dan tepat guna dapat membantu siswa meningkatkan imajinasi dalam pembelajaran menulis kreatif puisi.

Penelitian serupa dilakukan oleh Arifin (2013) yang berjudul “Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian berupa *Pretest-posttest control group design*.

Dalam praktik pembelajaran bermain peran menggunakan media video pementasan drama terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu siswa mencermati media video pementasan drama bagian pertama. Setelah pementasan drama tersebut selesai, penyaji atau moderator mengulas secara singkat dan dilanjutkan dengan pementasan drama berikutnya. Setelah mengamati, maka dilakukan diskusi singkat mengenai pementasan drama yang sudah disajikan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari enam dan empat anggota. Guru dan mahasiswa peneliti membagikan naskah drama yang sudah disiapkan. Kegiatan siswa setelah melakukan pembacaan naskah adalah presentasi yang dilanjutkan dengan diskusi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran. Selain itu, setelah dilakukan uji-t *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen menggunakan media video pementasan drama

efektif. Penelitian yang dilakukan Arifin dapat menjadi relevansi pada penelitian ini.

Busro (2014) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Cerita Pendek dengan Teknik Alih Wahana Melalui Media Cuplikan Film Bermuatan Nilai Moral Pada Peserta Didik Kelas XI IIS-3 SMA Negeri 3 Magelang” menunjukkan bahwa setelah dilakukan penelitian keterampilan memproduksi teks cerita pendek dengan teknik alih wahana melalui media cuplikan film bermuatan nilai moral, keberlangsungan proses pembelajaran memproduksi teks cerita pendek pada peserta didik kelas XI IIS-3 SMA Negeri 3 Magelang semakin baik. Pada siklus I aspek pengamatan proses pembelajaran masih belum maksimal. Namun, pada siklus II setiap aspek pengamatan proses pembelajaran mengalami peningkatan. Aspek keantusiasan peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan 25% dari siklus I ke siklus II. Aspek keantusiasan peserta didik dalam memproduksi teks cerita pendek dengan teknik alih wahana pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 10% dari siklus I. Persentase ketuntasan keefektifan dan keantusiasan peserta didik menggunakan media cuplikan film bermuatan nilai moral juga mengalami peningkatan sebesar 5% pada siklus II. Adapun aspek keaktifan dan keantusiasan peserta didik dalam proses refleksi pembelajaran meningkat 25% pada siklus II. Rata-rata peningkatan persentase ketuntasan hasil pengamatan proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II meningkat 16,25%.

Penelitian yang dilakukan oleh Busro (2014) mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada masalah yang dikaji, yaitu memproduksi cerita pendek yang memiliki persamaan makna dengan menyusun cerita pendek. Perbedaannya terletak pada media dan metode atau teknik yang digunakan. Peneliti menggunakan media video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat dengan model inkuiri, sedangkan Busro menggunakan media cuplikan film bermuatan nilai moral dengan teknik alih wahana.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Mbithi (2014) yang berjudul "*Multilingualism, Language Policy and Creative Writing in Kenya*". Mbithi menyatakan bahwa penggunaan bahasa dan menulis kreatif itu berjalan beriringan. Untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa, diperlukan sebuah proses yang berkelanjutan dan literatur yang sesuai. Studi sastra juga terlibat dalam proses mengeksplorasi bahasa. Di Kenya, pola penulisan kreatif dikaitkan dengan kebijakan bahasa. Isu multilingualisme adalah pusat apresiasi sastra yang digunakan dalam mengkaji penulisan kreatif.

Penelitian Mbithi menggunakan studi sastra secara umum yang dikaitkan dengan pola penulisan kreatif, sedangkan penelitian ini lebih dikhususkan pada menulis kreatif prosa yakni cerita pendek. dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa ada beberapa masalah struktural yang membuat kebijakan bahasa teks sastra klasik lebih sulit daripada teks sastra modern. Permasalahan yang muncul pada genre tertentu biasanya terletak pada

penggunaan kata yang memiliki makna ganda. Oleh karena itu penelitian Mbithi menjadi dasar untuk melakukan penelitian setopik dengan cakupan yang lebih luas.

Zamaluddin (2015) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek dengan Metode Terbimbing Melalui Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 3 Larangan Kabupaten Brebes” menyimpulkan bahwa kualitas proses pembelajaran menyusun teks cerita pendek dengan metode latihan terbimbing melalui media komik berbasis pendidikan karakter pada siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Larangan Kabupaten Brebes sudah baik sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran. Ada peningkatan kualitas proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Kualitas proses pembelajaran menyusun teks cerita pendek dengan metode latihan terbimbing melalui media komik berbasis pendidikan karakter, dilihat dari empat aspek yakni a) keaktifan dan keantusiasan siswa dalam proses pembelajaran; b) keaktifan siswa saat diskusi kelompok; c) keantusiasan siswa saat proses menyusun teks cerita pendek; dan d) kekondusifan siswa saat memaparkan hasil menyusun teks cerita pendek.

Keterkaitan penelitian Zamaluddin dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti keterampilan menyusun teks cerita pendek. Menurut Zamaluddin (2015) guru dapat mengajarkan siswa melalui latihan-latihan secara terbimbing untuk dijadikan sebuah cerita pendek dengan media komik berbasis pendidikan karakter. Adapun menurut peneliti, media video

pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menyusun cerita pendek yang dipadukan dengan penggunaan model inkuiri.

Dari tinjauan pustaka tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian yang relevan dengan penelitian ini sudah banyak dilakukan. Akan tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan masih rendahnya keterampilan menyusun cerita pendek, sehingga peneliti menganggap masih perlu dilakukan penelitian yang sejenis. Penelitian ini dimaksudkan untuk menginovasi hasil penelitian sebelumnya dengan media pembelajaran serta subjek yang berbeda, khususnya penelitian tentang keterampilan menyusun cerita pendek.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Landasan teoretis yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi : (1) Cerita Pendek; (2) Menyusun Cerita Pendek; (3) Model Pembelajaran Inkuiri; (4) Media Pembelajaran; (5) Penerapan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri; (6) Penerapan Media Video Iklan Pelayanan Masyarakat dalam Pembelajaran Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri.

### **2.2.1 Cerita Pendek**

Sesuai dengan istilahnya, cerpen adalah cerita yang pendek. Pengertian pendek memang sangat relatif bergantung dari sisi mana memandangnya. Akan tetapi, secara umum tidak ada ketentuan pasti jumlah kata dalam cerpen.

### 2.2.1.1 Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek ialah cerita yang melukiskan salah satu peristiwa dari seluruh kehidupan yang luas tentang pelakunya (Natia 2008:94). Menurut Edgar Allan Poe (dalam Nurgiyantoro 2010:10), cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam.

Pendapat lain dari Hendy (dalam Ismail 2010:7) cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa yang isinya merupakan kisah pendek yang mengandung kesan tunggal. Sumardjo (1992:184) mendeskripsikan cerpen sebagai fiksi pendek yang selesai dibaca dalam sekali duduk. Cerita pendek hanya memiliki satu arti, satu krisis dan satu efek untuk pembacanya. Pengarang cerpen hanya ingin mengemukakan suatu hal secara tajam.

Pada hakikatnya cerpen adalah cerita fiksi atau cerita rekaan. Cerpen adalah cerita yang berupa rekaan atau konstruksi dari hal-hal yang ada dalam kenyataan objektif. Bahan dasar cerpen adalah hal-hal dan/atau peristiwa-peristiwa yang ada dan terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga cerpen tidak terlepas dengan realitas objektif (Nuryatin 2009:92).

Cerita pendek atau yang lebih dikenal dengan cerpen adalah cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek (Kosasih 2012:34). Sebuah cerpen mengisahkan sepenggal kehidupan tokoh yang penuh

pertikaian, peristiwa, dan pengalaman. Tokoh dalam cerpen tidak mengalami perubahan nasib.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa cerita pendek adalah cerita fiksi yang menggambarkan kisah tokoh melalui konflik dengan alur tunggal sehingga tokoh tidak mengalami perubahan nasib.

#### 2.2.1.2 Unsur-Unsur Cerita Pendek

Menurut Kosasih (2012:34) cerpen dibangun oleh unsur-unsur berikut.

##### 1. Alur

Alur (plot) merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat (Kosasih 2012:34). Plot atau alur sangat berkaitan dengan tokoh. Peristiwa-peristiwa dalam cerita tercermin melalui perbuatan, tingkah laku, dan sikap tokoh. Penyusunan alur bergerak secara bertahap (Kusmayadi 2010:25).

Alur cerita sebuah fiksi menyajikan peristiwa atau kejadian kepada pembaca tidak hanya dalam sifat kewaktuan atau temporalnya, tetapi juga dalam hubungan-hubungan yang sudah diperhitungkan. Dengan demikian, plot sebuah cerita akan membuat pembaca sadar terhadap peristiwa yang dihadapi atau dibacanya, tidak hanya sebagai subelemen yang jalin-menjalin dalam rangkaian temporal, tetapi juga sebagai suatu pola yang

majemuk dan memiliki hubungan kausalitas atau sebab akibat (Sayuti 2000:30).

Secara umum, alur terbagi ke dalam bagian-bagian berikut.

- a. Pengenalan situasi cerita. Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan, dan hubungan antartokoh.
- b. Pengungkapan peristiwa. Dalam bagian ini, disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.
- c. Menuju pada adanya konflik. Terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.
- d. Puncak konflik. Bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini pula, ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya. Misalnya, apakah dia berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.
- e. Penyelesaian. Sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun ada pula cerpen yang penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan kepada imajinasi pembaca. Jadi, akhir ceritanya itu dibiarkan menggantung, tanpa ada penyelesaian.

Berdasarkan periode pengembangannya, alur cerpen dapat dikelompokkan sebagai berikut : (a) Alur normal: 1-2-3-4-5; (b) Alur sorot balik : 5-4-3-2-1; (c) Alur maju-mundur: 4-5-1-2-3; Periode-periode tersebut meliputi: (1) Pengenalan situasi cerita, babak awal; (2) Pengungkapan peristiwa; (3) Menuju pada adanya konflik; (4) Puncak konflik; dan (5) Penyelesaian.

Meskipun demikian, kelima unsur alur itu tidak selamanya hadir dalam sebuah cerpen. Mengingat rentang dan jumlah peristiwa di dalamnya yang terbatas, biasanya unsur-unsur yang hadir itu hanya 2-4 saja, misalnya unsur pengungkapan peristiwa, menuju konflik, dan puncak konflik.

## 2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku-pelaku dalam cerita. Sebagian besar pembaca mengharapkan adanya tokoh-tokoh cerita yang bersifat alamiah (natural). Artinya, bahwa tokoh-tokoh itu memiliki kehidupan atau ciri hidup seperti halnya kehidupan sehari-hari. Meskipun cerita itu bersifat fiksi (khayalan), tetapi bisa menggambarkan keadaan sehari-hari yang kita alami. Pesan-pesan yang disampaikan pun akan bermanfaat bagi kita dalam menjalani kehidupan (Kusmayadi 2010:20).

Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita (Kosasih 2012:36).

Ditinjau dari segi keterlibatannya dalam keseluruhan cerita, tokoh fiksi dibedakan menjadi dua yaitu.

- 1) Tokoh sentral (tokoh utama) merupakan tokoh yang mengambil bagian terbesar dalam peristiwa cerita. Tokoh utama dapat ditentukan paling tidak dengan tiga cara. Pertama, tokoh itu yang paling terlibat tema. Kedua, tokoh itu yang paling banyak berhubungan dengan tokoh lain. Ketiga, tokoh itu yang paling banyak memerlukan waktu penceritaan.
- 2) Tokoh tambahan (bawahan)

Berdasarkan watak atau karakternya, tokoh dapat dibedakan menjadi tokoh sederhana dan tokoh kompleks.

Tokoh yang sederhana atau datar yaitu tokoh yang kurang mewakili keutuhan diri manusia dan hanya ditonjolkan satu sisinya saja. Yang termasuk dalam kategori tokoh sederhana atau datar adalah semua tipe tokoh yang sudah biasa atau yang sudah familiar. Ciri bahwa watak tokoh tersebut dapat dirumuskan dalam suatu formula (pernyataan) yang sederhana.

Tokoh yang kompleks atau tokoh ulat ialah tokoh yang dapat dilihat semua isi kehidupannya. Tokoh tersebut

menampilkan sisi baik dan buruknya. Ciri tokoh bulat yaitu sifatnya dinamis dan selalu mengalami perkembangan. Tokoh bulat sering memunculkan segi wataknya yang tidak terduga.

Tokoh dalam konsep penokohan drama dapat dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang mencerminkan norma-norma dan nilai-nilai yang ideal (baik) bagi kita. Tokoh ini biasanya menampilkan sosok jagoan, pahlawan kebenaran, dan pemenang dalam setiap konflik, sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik. Biasanya tokoh antagonis adalah tokoh yang melawan atau menentang tokoh protagonis.

### 3. Latar

Latar adalah waktu dan tempat serta keadaan sosial yang digunakan pengarang dalam menyusun cerita. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya cerita ataupun pada karakter tokoh. Dengan demikian apabila pembaca sudah menerima latar itu sebagai sesuatu yang benar adanya, maka cenderung dia pun akan lebih siap dalam menerima karakter tokoh ataupun kejadian-kejadian yang berada dalam cerita itu.

Sebuah cerita harus terjadi pada suatu tempat dan waktu. Seperti halnya kehidupan ini yang juga berlangsung dalam ruang

dan waktu. Fiksi adalah sebuah “dunia dalam kata” yang di dalamnya terjadi pula kehidupan, yakni kehidupan para tokoh dalam peristiwa-peristiwa tertentu (Kusmayadi 2010:23).

Secara garis besar latar cerita dapat dibagi ke dalam tiga bagian sebagai berikut.

a. Latar tempat

Latar tempat adalah hal yang berkaitan dengan masalah geografis (Kusmayadi 2010:24). Latar tempat menyangkut deskripsi tempat suatu peristiwa cerita terjadi, misalnya cerita di pedesaan, perkotaan, sekolah, atau lingkungan rumah. Melalui tempat terjadinya peristiwa diharapkan tercermin pemerian tradisi masyarakat, tata nilai, tingkah laku, suasana, dan hal-hal lain yang mungkin berpengaruh terhadap tokoh dan karakternya.

b. Latar waktu

Latar waktu berkaitan dengan masalah sejarah, mengacu pada saat terjadinya peristiwa. Melalui pemerian waktu kejadian yang jelas, akan tergambar tujuan cerita secara jelas pula. Rangkaian peristiwa tidak mungkin terjadi jika dilepaskan dan perjalanan waktu, yang dapat berupa jam, hari, tanggal, bulan, tahun, bahkan zaman tertentu yang melatarbelakanginya.

c. Latar sosial

Latar sosial berkaitan dengan kehidupan kemasyarakatan. Latar sosial merupakan lukisan status yang menunjukkan

seorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya (Sayuti 2000:127). Statusnya dalam kehidupan sosialnya dapat digolongkan menurut tingkatannya, seperti kaya, miskin, pegawai negeri-buruh, dan sebagainya.

#### 4. Tema

Tema adalah pokok permasalahan sebuah cerita, makna cerita gagasan pokok, atau dasar cerita (Kusmayadi 2010:19). Istilah tema sering disamakan pengertiannya 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 dalam dan melalui karya fiksi. Tema suatu cerita biasanya bersifat tersirat (tersembunyi) dan dapat dipahami setelah membaca keseluruhan cerita.

Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya. Tema jarang dituliskan oleh pengarangnya. Untuk dapat menyingkap tema suatu cerpen, seorang pembaca harus terlebih dahulu mengenali unsur-unsur intrinsik yang dipakai oleh pengarang untuk mengembangkan cerita fiksinya.

Tema sebuah cerita sering juga dianggap sebagai tanggapan pengarang terhadap peristiwa atau pengalaman hidup. Berbagai

peristiwa dapat diangkat menjadi cerpen. Dengan demikian, tema berfungsi sebagai media menyampaikan pesan cerita.

Menurut Kusmayadi (2010:23) tema fiksi umumnya diklasifikasikan ke dalam lima jenis sebagai berikut.

- a. Tema jasmaniah merupakan tema yang cenderung berkaitan dengan keadaan jasmani seorang manusia. Tema jenis ini berfokus pada kenyataan diri manusia sebagai jasad (jasmani). Misalnya tentang seorang kakak yang peduli dengan saudara.
- b. Tema organik diterjemahkan sebagai tema tentang 'moral' karena kelompok tema ini mencakup hal-hal yang berhubungan dengan moral manusia. Hubungan ini diwujudkan dalam bentuk tolong menolong, saling menghargai, dan saling berbagi sesama teman. Tema ini sering digunakan siswa dalam menyusun teks cerita pendek. Misalnya tentang saling menolong dengan teman sekelas.
- c. Tema sosial meliputi hal-hal yang berada di luar masalah pribadi, misalnya masalah pendidikan, masalah anak-anak putus sekolah. Misalnya tentang keadaan sekolah di daerah terpencil.
- d. Tema egoik merupakan tema yang menyangkut reaksi-reaksi pribadi yang pada umumnya menentang pengaruh sosial.

- e. Tema keutuhan merupakan tema yang berkaitan dengan kondisi dan situasi manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Misalnya tentang toleransi antarumat agama yang berbeda.

Berdasarkan klasifikasi tema di atas, tema yang digunakan siswa dalam menyusun teks cerita pendek pada umumnya menggunakan tema jasmaniah dan organik. Kedua tersebut sering digunakan karena dekat dengan kehidupan siswa.

#### 5. Sudut pandang

Sudut pandang adalah pusat pengisahan dalam cerita. Sudut pandang atau pusat pengisahan dipergunakan untuk menentukan arah pandang pengarang terhadap peristiwa-peristiwa di dalam cerita sehingga tercipta suatu kesatuan cerita yang utuh. Oleh karena itu, sudut pandang pada dasarnya adalah visi pengarang, dalam arti bahwa ia merupakan sudut pandangan yang diambil oleh pengarang untuk melihat peristiwa dan kejadian dalam cerita.

Secara garis besar, sudut pandang dibedakan dalam dua macam.

- a. Sudut pandang orang pertama atau gaya “aku” yang meliputi:
  - 1) “Aku” sebagai tokoh utama
  - 2) “Aku” sebagai tokoh tambahan
- b. Sudut pandang orang ketiga atau gaya “dia” yang meliputi:

- 1) “Dia” maha tahu, yaitu cerita dikisahkan dari sudut pandang “dia” (nama tokoh lain).
- 2) “Dia” terbatas, yaitu pengarang melukiskan apa yang dilihat, didengar, dialami, dipikir, dan dirasakan oleh tokoh cerita, tetapi terbatas pada seorang tokoh saja.

#### 6. Amanat

Amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya itu (Kosasih 2012:41). Amanat tersirat di balik kata-kata yang disusun, dan juga berada di balik tema yang diungkapkan. Karena itu, amanat selalu berhubungan dengan tema cerita itu. Misalnya, tema suatu cerita tentang hidup bertetangga, maka cerita amanatnya tidak jauh dari tema itu: pentingnya menghargai tetangga, pentingnya menyantuni tetangga yang miskin, dan sebagainya.

#### 2.2.1.3 Struktur Cerita Pendek

Menurut Kemendikbud (2013:152) secara singkat struktur cerita pendek terdiri atas tiga bagian.

1. Orientasi yaitu bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.
2. Komplikasi yaitu bagian ini tokoh utama berhadapan dengan masalah (problem). Bagian ini menjadi inti teks narasi; harus ada. Jika tidak ada masalah, masalah harus diciptakan.

3. Resolusi yaitu bagian ini merupakan kelanjutan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.

Menurut Priyatni (2013:143) secara garis besar struktur cerpen adalah sebagai berikut.

1. Judul teks cerpen menggambarkan keseluruhan isi cerpen atau persoalan utama yang hendak disuarakan pengarang melalui cerpen.
2. Perkenalan berisi memperkenalkan siapa para pelaku, terutama pelaku utama, apa yang dialami, pelaku, dan di mana peristiwa itu terjadi.
3. Komplikasi terjadi karena konflik muncul, para pelaku bereaksi terhadap konflik, kemudian konflik meningkat.
4. Klimaks artinya konflik mencapai puncaknya.
5. Penyelesaian terjadi setelah konflik terpecahkan dan menemukan penyelesaiannya.
6. Amanat/pesan moral diberikan pengarang dengan menyuarakan pesan moralnya sebagai tanggapan terhadap konflik yang telah terjadi.

#### **2.2.1.4 Ciri Kebahasaan Cerita Pendek**

Menurut Priyatni (2013:144) ciri kebahasaan cerita pendek sebagai berikut.

1. Memuat kata-kata untuk mendeskripsikan pelaku, penampilan fisik, atau kepribadiannya.

2. Memuat kata-kata deskriptif untuk menggambarkan latar (waktu, tempat, dan situasi).
3. Memuat kata kerja yang menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami para pelaku.
4. Memuat sudut pandang pengarang (*point of view*). Seorang pengarang ketika memaparkan cerita dapat memilih pencerita yang bertugas untuk memaparkan ide dan peristiwa-peristiwa dalam prosa fiksi. Secara garis besar, pengarang dapat memilih pencerita baik akuan atau diaan. Pencerita akuan maksudnya adalah tokoh utama sebagai pencerita dengan menggunakan kata saya atau aku. Pencerita diaan maksudnya adalah pengamat yang bercerita dengan menggunakan dia, mereka, atau menyebut nama pelaku.

### 2.2.2 Menyusun Cerita Pendek

Menyusun berarti mengatur secara tindh-menindh atau mengatur secara baik. Menyusun memiliki makna yang sepadan dengan menulis. Dalam kurikulum 2013 kata “menyusun” digunakan sebagai sebuah keterampilan yang memungkinkan siswa dapat menyusun teks yang disusun secara acak menjadi teks yang padu atau menyusun sebuah teks dengan ide yang dimiliki siswa. Dalam hal ini berarti siswa menulis sebuah teks menggunakan bahasa Indonesia yang baik.

### 2.2.2.1 Pengertian Menyusun Cerita Pendek

Menyusun ada kaitannya dengan keterampilan menulis. Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa paling akhir dikuasai pelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca (Nurgiyantoro, 1987:270). Dibanding tiga kemampuan bahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal itu disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan.

Menyusun merupakan suatu proses yang melahirkan sebuah gagasan baru. Dalam menyusun cerita pendek, seseorang harus mampu membuat pembacanya kreatif. Sebuah karya cerita pendek yang baik tidak berhenti pada satu arti dan makna saja. Sebuah cerita pendek yang baik, atau sebuah karya sastra yang baik, biasanya bersifat ambigu, bisa diberi tafsiran arti yang banyak.

Keterikatan pada suatu realitas merupakan fakta perkembangan sastra di Indonesia. Orang tidak mungkin melihat suatu realitas tanpa interpretasi pribadi yang mungkin berhubungan dengan imajinasi. Orang juga tidak mungkin berimajinasi tanpa pengetahuan suatu realitas. Oleh karena itu, imajinasi selalu terikat pada realitas, sedangkan realitas tidak mungkin terlepas dari imajinasi (Junus 1983:3).

Isaac Asimov (dalam Laksana 2007:14), orang yang memiliki reputasi bagus sebagai penulis fiksi ilmiah, sama sekali tidak takut untuk mengakui bahwa cara ia menulis adalah “simplen dan apa adanya”. Hal yang perlu dilakukan ketika menyusun cerita pendek adalah menuturkan segala sesuatunya dengan gaya sendiri, karena apabila seseorang mencoba dengan cara ungkap yang berbeda akan menimbulkan ketidakfokusan.

Deskripsi yang baik membuat cerita hidup dalam benak pembaca karena memikat seluruh indera, membangkitkan rangsangan emosional, dan membuat karakter-karakter dan segala unsur kehidupan yang dilukiskan dalam cerita menjadi lebih nyata dan bisa dipercaya (Laksana 2007:41).

Ciri-ciri orang kreatif bersastra menurut Jabrohim (2009:72) dapat diperinci menjadi sejumlah hal, walaupun diakui pula bahwa antara ciri yang satu dengan yang lainnya sering tidak dapat dipisahkan secara tegas. Ciri tersebut yakni (1) keterbukaan terhadap pengalaman baru; (2) keluwesan dalam berpikir; (3) kebebasan dalam mengemukakan pendapat; (4) imajinatif; (5) perhatiannya yang besar pada kegiatan cipta-mencipta; dan (6) keteguhan dalam mengajukan pendapat atau pandangan.

Pendapat lain dari Goenawan Mohammad (dalam Sugiharto 2008:95) mengeksplorasi konsep kreatif Franz Kafka yang memaknai menulis sebagai proses mengelola ketegangan dalam menemui bahasa

dan menemukan bahasa. Maksudnya adalah proses menemui dan menemukan bahasa mungkin dapat dimulai dari sebuah tindakan sederhana. Proses pemahaman dan penafsiran orang akan berbeda-beda, ada yang hanya sekadar menuangkan kenyataan faktual atau disertai eksplorasi imajinasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menyusun cerita pendek merupakan suatu proses menuangkan ide atau gagasan berupa tulisan fiktif berupa cerita pendek yang muncul dari imajinasi, baik yang berhubungan dengan pengalaman atau realitas yang ada, maupun yang kemungkinan terjadi.

#### **2.2.2.2 Langkah-langkah Menyusun Teks Cerita Pendek**

Menurut Sumardjo (1992:69) pada dasarnya terdapat empat tahap proses menyusun cerita pendek sebagai berikut.

1. Tahap persiapan. Dalam tahap ini seseorang berpikir untuk menuangkan ide atau gagasan ke dalam sebuah tulisan. Gagasan tersebut diperoleh dari proses imajinasi yang disusun dalam bentuk teks cerita pendek.
2. Tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul disimpan dalam otak dan dipikirkan secara mendalam. Selama masa pengendapan ini biasanya konsentrasi hanya pada gagasan itu saja.

3. Saat inspirasi. Pada tahap ini seseorang akan menuangkan gagasan yang telah dipikirkan ke dalam bentuk tulisan. Gagasan dan bentuk ungkapnya telah jelas dan padu.
4. Tahap penulisan. Ketika saat inspirasi telah muncul maka proses penulisan dimulai.
5. Tahap revisi. Setelah proses penulisan selesai, hasil tulisan tersebut dibaca kembali untuk mengoreksi adanya kesalahan penulisan.

### **2.2.3 Model Pembelajaran Inkuiri**

Beberapa variasi pembelajaran inkuiri telah dikembangkan menjadi model. Model inkuiri menekankan pada proses penyelidikan berbasis pada upaya menjawab pertanyaan. Inkuiri berupa investigasi yang dilakukan dapat berupa kegiatan laboratorium atau aktivitas lainnya yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi.

#### **2.2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri**

Pembelajaran berdasarkan inkuiri merupakan seni penciptaan situasi-situasi sedemikian rupa sehingga siswa mengambil peran sebagai ilmuwan (Zuldafrial 2012:125). Dalam situasi ini siswa berinisiatif untuk mengamati dan menanyakan gejala alam, mengajukan penjelasan-penjelasan tentang apa yang mereka lihat, merancang dan melakukan pengujian untuk menunjang atau menentang teori-teori mereka, menganalisis data, menarik kesimpulan

dari data eksperimen, merancang dan membangun model, atau setiap kontribusi dari kegiatan tersebut di atas.

Sund, seperti yang dikutip oleh Suryosubroto (dalam Zuldafrial 2012:125) menyatakan bahwa, Inkuiri merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam, inkuiri yang dalam bahasa Inggris *Inquiry* berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi.

Menurut Sani (2014:88) pembelajaran berbasis inkuiri adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam merumuskan pertanyaan yang mengarahkan untuk melakukan investigasi dalam upaya membangun pengetahuan dan makna baru.

Gulo (dalam Zuldafrial, 2012:125) menyatakan bahwa inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis, sehingga mereka dapat merumuskan diri penemuannya dengan penuh percaya diri. Sasaran utama pembelajaran inkuiri adalah: (1) keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar; (2) keterarahan kegiatan secara maksimal dalam proses kegiatan belajar; (3) mengembangkan sikap percaya diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri.

Kondisi umum yang merupakan syarat timbulnya kegiatan inkuiri bagi siswa adalah : (1) aspek sosial di kelas dan suasana terbuka yang mengundang siswa berdiskusi; (2) inkuiri berfokus pada hipotesis; (3) penggunaan fakta sebagai evidensi (informasi, data).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model inkuiri merupakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa agar menemukan sendiri teori yang akan dipelajari.

### **2.2.3.2 Konsep Dasar Model Pembelajaran Inkuiri**

Menurut Sanjaya (dalam Zuldafrial 2012:126), model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban yang sudah pasti dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa.

Menurut Sanjaya (dalam Zuldafrial 2012:126) bahwa model pembelajaran inkuiri memiliki beberapa ciri utama, yaitu.

- a) Model inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya model inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, akan tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari pelajaran itu.

- b) Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri yang sifatnya sudah pasti dari sesuatu yang sudah dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sifat percaya diri. Dalam pembelajaran model inkuiri, guru bukan sebagai sumber belajar tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa.
- c) Tujuan dari penggunaan model pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis.

#### **2.2.3.3 Prinsip-Prinsip Penggunaan Inkuiri**

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan inkuiri menurut Sanjaya (dalam Zuldafrial 2012:127).

##### **1) Prinsip interaksi**

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antar siswa maupun interaksi siswa dengan guru bahkan antara siswa dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.

##### **2) Prinsip bertanya**

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan model inkuiri adalah guru sebagai penanya. Sebab kemampuan siswa

untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir.

3) Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*) yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak, baik otak kiri maupun otak kanan. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.

4) Prinsip keterbukaan

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

#### 2.2.3.4 Proses Inkuiri

Gulo dalam Trianto (dalam Zuldafrial 2012:128) menyatakan bahwa kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut.

1) Mengajukan pertanyaan atau permasalahan

Kegiatan inkuiri dimulai ketika pertanyaan atau permasalahan diajukan. Untuk meyakinkan bahwa pertanyaan sudah jelas,

pertanyaan tersebut dituliskan di papan tulis, kemudian siswa diminta untuk merumuskan hipotesa.

2) Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan atau solusi permasalahan yang dapat diuji dengan data. Untuk memudahkan proses ini, guru menanyakan kepada siswa gagasan yang ada, dipilih salah satu hipotesis yang relevan dengan permasalahan yang diberikan.

3) Mengumpulkan data

Hipotesis digunakan untuk menuntun proses pengumpulan data. Data yang dihasilkan dapat berupa tabel, matrik, atau grafik.

4) Analisis data

Siswa bertanggung jawab menguji hipotesis yang telah dirumuskan dengan menganalisis data yang telah diperoleh.

Faktor penting dalam menguji hipotesis adalah pemikiran “benar” atau “salah”. Setelah memperoleh kesimpulan, dari data percobaan, siswa dapat menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Bila ternyata hipotesis itu salah atau ditolak, siswa dapat menjelaskan sesuai dengan proses inkuiri yang telah dilakukannya.

### 5) Membuat kesimpulan

Langkah penutup dari pembelajaran inkuiri umum adalah membuat kesimpulan sementara berdasarkan data yang diperoleh siswa.

#### 2.2.3.5 Tahap-Tahap Pembelajaran Inkuiri

Eggen dan Kauchak (dalam Zulfadrial, 2012:131) mengemukakan bahwa tahapan pembelajaran inkuiri sebagai berikut.

**Tabel 2.1 Tahap-tahap Pembelajaran Inkuiri**

No	Fase	Perilaku Guru
1.	Menyajikan pertanyaan atau masalah	Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan. Guru membagi siswa dalam kelompok.
2.	Membuat hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan.
3.	Merancang percobaan	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah percobaan.
4.	Melakukan percobaan	Guru membimbing siswa

	untuk memperoleh informasi	mendapatkan informasi melalui percobaan.
5.	Mengumpulkan dan menganalisis data	Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.
6.	Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.

Sudjana (dalam Zulfadrial 2012:132) menyatakan, ada lima tahapan yang ditempuh dalam melaksanakan pembelajaran inkuiri, yaitu: (1) merumuskan masalah untuk dipecahkan oleh siswa; (2) menetapkan jawaban sementara atau lebih dikenal dengan istilah hipotesis; (3) mencari informasi, data, dan fakta yang diperlukan untuk menjawab hipotesis atau permasalahan; (4) menarik kesimpulan atau generalisasi; dan(5) mengaplikasikan kesimpulan.

#### 2.2.4 Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut guru mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### 2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2014:3) mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dijelaskan pula oleh Raharjo (dalam Kustandi 2013:7) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Pengertian lain tentang media adalah medium yang digunakan untuk membawa/menyampaikan suatu pesan, di mana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake and Haraslen dalam Rohani 1997:2).

Menurut Hamijaya (dalam Rohani 1997:2) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Berbeda dengan McLuhan (dalam Rohani 1997:2) yang berpendapat bahwa media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang, dan waktu tertentu. Dengan bantuan media, batas-batas itu hampir menjadi tidak ada.

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Hamdani 2011:243).

Pendapat lain dari Criticos (dalam Daryanto 2012:4) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Adapun menurut Darsono (dalam Hamdani 2011:23) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran menyusun cerita pendek.

#### **2.2.4.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Hamdani, media pembelajaran dibedakan menjadi tiga jenis yakni sebagai berikut.

##### **1. Media visual**

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media

yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam atau bergerak. Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya.

## 2. Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

## 3. Media audio visual

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal.

Contoh media audio visual, di antaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian berbentuk video. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk

pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok (Daryanto 2012:86). Pada pembelajaran yang bersifat massal, manfaat kaset video sangat nyata. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar dan alat pemutar kaset.

Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung (Daryanto 2012:86). Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. hal ini karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, di samping suara yang menyertainya. Dengan demikian, siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti yang telah diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak (Daryanto 2012:87). Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu, program video dapat

dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu guru menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, ataupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video.

Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Selain itu, video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Kustandi 2011:64).

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (*Compact Disc*), dan DVD (*Digital Versatile Disc*). Hal ini dapat mempermudah kita dalam menontonnya, dapat lewat video player, VCD, dan DVD. Bahkan dapat didistribusikan melalui siaran televisi. Oleh karena itulah, suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan, baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Kemampuan itulah yang menyebabkan teknologi

video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan, terutama di negara-negara maju.

Selain keuntungan di atas, menurut Daryanto (2012:88) video juga mempunyai kelemahan sebagai berikut : (1) Fine details yakni video tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna; (2) Size information yakni video tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya; (3) Third dimension yakni gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi; (4) Opposition yakni pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya; (5) Setting yakni jika ditampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap di antara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan suatu media yang menggabungkan antara gambar dengan audio sehingga menghasilkan bentuk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **2.2.4.3 Video Pementasan Drama**

Video pementasan drama merupakan sebuah media berbentuk video yang menceritakan sebuah kisah drama. Video ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena dapat merangsang munculnya ide siswa dalam menyusun teks cerita pendek.

#### 2.2.4.3.1 Hakikat Video Pementasan Drama

Video pementasan drama merupakan drama panggung yang diabadikan dalam sebuah video sebagai koleksi sebuah karya sastra. Berdasarkan etimologi, kata drama berasal dari bahasa Yunani *dram* yang berarti gerak. Drama sering disebut sandiwara atau teater. Kata sandiwara berasal dari bahasa Jawa *sandi* yang berarti rahasia dan *warah* yang berarti ajaran. Sadiwara berarti ajaran yang disampaikan secara rahasia atau tidak terang-terangan. Kata teater dipungut dari bahasa Inggris *theater* yang berarti gedung pertunjukan atau dunia sandiwara.

Aristoteles (dalam Brahim 1968:52) menamakan drama sebagai "*a representation of an action*". Menurut Ferdinan Brunetiere dan Balthazar Verhagen (dalam Hasanuddin 1996:2), drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan *action* dan perilaku. Adapun menurut Moulton (dalam Hasanuddin 1996:2) adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak, drama adalah menyaksikan kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung.

Adapun menurut Hasanuddin (1996:2) drama adalah suatu genre sastra yang ditulis dalam bentuk dialog-dialong dengan tujuan untuk dipentaskan sebagai suatu seni pertunjukan.

Sebagai sebuah karya yang mempunyai dua dimensi, maka pementasan harus dianggap sebagai penafsiran lain dari penafsiran yang telah ada yang dapat ditarik dari suatu karya drama. Pementasan baru dimungkinkan terjadi jika teks drama telah ditelaah dan ditafsirkan oleh sutradara dan para pemain untuk kepentingan suatu seni peran yang didukung oleh perangkat panggung, seperti dekor, kostum, tat rias, pencahayaan, dan lainnya.

Luxemburg (dalam Hasanuddin 1996:6) menyebutkan bahwa pementasan merupakan sintesis yang mengimbau pada beberapa indra sekaligus. Pementasan didukung oleh berbagai orang secara bersama-sama. Selain pengarangnya terdapat para pemain, sutradara, teknisi, dan lain-lain.

Hakikat drama sebagai karya dua dimensi tersebut akan menyebabkan sewaktu drama ditulis pengarangnya, pengarang drama tersebut sudah harus memikirkan kemungkinan-kemungkinan pementasan, sedangkan sewaktu pementasan sutradara tidak mungkin menghindar begitu saja dari ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam naskah. Pada saat inilah dapat dirasakan bahwa sebenarnya dimensi sastra dan seni pertunjukan pada karya drama merupakan sesuatu yang padu dan totalitas.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa drama merupakan kisah hidup manusia yang diproyeksikan ke atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata musik, tata rias, dan tata busana.

Pementasan drama merupakan karya kolektif yang dikoordinasikan oleh sutradara, yaitu pekerja teater yang dengan kecakapan dan keahliannya memimpin aktor-aktris dan pekerja teknis dalam pementasan (Waluyo 2002:34).

Jadi, video pementasan drama adalah video yang membingkai drama yakni kisah kehidupan manusia yang dipentaskan dalam sebuah panggung sebagai koleksi atau penunjang kebutuhan lainnya.

#### **2.2.4.3.2 Kelebihan Media Video Pementasan Drama**

Berdasarkan uraian tentang keuntungan media video, dapat disimpulkan bahwa media video pementasan drama memiliki kelebihan sebagai berikut.

##### **1. Menarik**

Video pementasan drama menarik bagi siswa dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek. Dengan media ini, siswa dapat berimajinasi berdasarkan video yang telah disaksikan.

##### **2. Mudah didapatkan**

Media video pementasan drama mudah didapatkan karena dapat ditemukan di internet atau bekerja sama dengan pihak yang melakukan pementasan drama dan didokumentasikan dalam bentuk video.

### 3. Menambah motivasi

Siswa merasa termotivasi dan lebih semangat mengikuti pembelajaran menyusun teks cerita pendek karena media yang digunakan tidak membosankan

#### 2.2.4.4 Video Iklan Pelayanan Masyarakat

Video iklan pelayanan masyarakat merupakan iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi., yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum.

##### 2.2.4.4.1 Hakikat Iklan Pelayanan Masyarakat

Iklan atau *advertising* dapat didefinisikan sebagai “*any paid form of nonpersonal communication about an organization, product, service, or idea by an identified sponsor*” (setiap bentuk komunikasi nonpersonal mengenai suatu organisasi, produk, servis, atau ide yang dibayar oleh satu sponsor yang diketahui). Adapun maksud “dibayar” pada definisi tersebut menunjukkan fakta bahwa ruang atau waktu bagi suatu pesan iklan pada umumnya harus dibeli. Maksud kata “nonpersonal” berarti suatu iklan melibatkan

media massa (TV, radio, majalah, koran) yang dapat mengirimkan pesan kepada sejumlah besar kelompok individu pada saat bersamaan (Morissan 2010:17).

Dengan demikian, sifat nonpersonal iklan berarti pada umumnya tidak tersedia kesempatan untuk mendapatkan umpan balik yang segera dari penerima pesan (kecuali dalam hal *direct response advertising*). Oleh karena itu, sebelum iklan dikirimkan, pemasang iklan harus benar-benar mempertimbangkan bagaimana audiens akan menginterpretasikan dan memberikan respons terhadap pesan iklan dimaksud.

Iklan merupakan berita yang menginformasikan suatu barang atau jasa yang ditawarkan kepada pembaca. Iklan merupakan salah satu bentuk wacana persuasi. Tujuannya untuk mempengaruhi pembaca agar mengikuti atau melaksanakan sebagaimana yang disampaikan dalam iklan (Hariningsih 2008:10).

Menurut Morissan (2010:17), iklan televisi memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan jenis media lainnya, yakni sebagai berikut.

#### 1. Daya jangkau luas

Penetrasi televisi dewasa ini sudah sangat luas, khususnya televisi yang bersiaran secara nasional. Harga pesawat televisi yang semakin murah dan daya jangkau siaran yang semakin luas menyebabkan banyak orang yang sudah dapat menikmati

siaran televisi. Siaran televisi saat ini sudah dinikmati oleh berbagai kelompok masyarakat. Daya jangkau siaran yang luas ini memungkinkan pemasar memperkenalkan dan mempromosikan produk barunya secara serentak dalam wilayah yang luas bahkan ke seluruh wilayah suatu negara. Televisi memiliki kemampuan menjangkau audiensi dalam jumlah besar, sehingga televisi menjadi media ideal untuk mengiklankan produk konsumsi massal.

## 2. Selektivitas dan Fleksibilitas

Televisi sering dikritik sebagai media yang tidak selektif dalam menjangkau audiensinya, sehingga sering dianggap sebagai media lebih cocok untuk produk konsumsi massal. Stasiun televisi dapat menayangkan program siaran yang mampu menarik perhatian kelompok audiensi tertentu yang menjadi target promosi suatu produk tertentu. Selain audiensi yang besar, televisi juga menawarkan fleksibilitasnya dalam hal audiensi yang dituju.

## 3. Fokus perhatian

Siaran iklan televisi akan selalu menjadi pusat perhatian audiensi pada saat iklan itu ditayangkan. Jika audiensi tidak menekan *remote control*-nya untuk melihat program stasiun televisi lain, maka ia harus menyaksikan tayangan iklan televisi itu satu per satu. Perhatian audiensi akan tertuju hanya

kepada siaran iklan dimaksud ketika iklan itu muncul di layar televisi, tidak kepada hal-hal lain.

#### 4. Kreativitas dan Efek

Televisi merupakan media iklan yang paling efektif karena dapat menunjukkan cara bekerja suatu produk pada saat digunakan. Iklan yang disiarkan televisi dapat menggunakan kekuatan personalitas manusia untuk mempromosikan produknya. Cara seseorang berbicara dan bahasa tubuh yang ditunjukkannya dapat membujuk audiensi untuk membeli produk yang diiklankan itu.

#### 5. Prestise

Perusahaan yang mengiklankan produknya di televisi biasanya akan menjadi sangat dikenal orang. Baik perusahaan yang memproduksi barang tersebut maupun barangnya itu sendiri akan menerima status khusus dari masyarakat. Dengan kata lain, produk tersebut mendapatkan prestise tersendiri.

#### 6. Waktu tertentu

Suatu produk dapat diiklankan di televisi pada waktu-waktu tertentu ketika pembeli potensialnya berada di depan televisi. Dengan demikian, pemasang iklan akan menghindari waktu-waktu tertentu pada saat target konsumen mereka tidak menonton televisi.

Selain kelebihan yang dimiliki, iklan televisi juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut : (1) Biaya mahal yakni walaupun televisi diakui sebagai media yang efisien dalam menjangkau audiensi dalam jumlah besar namun televisi merupakan media paling mahal untuk beriklan; (2) Informasi terbatas yakni dengan durasi iklan yang rata-rata hanya 30 detik dalam sekali tayang, maka pemasang iklan tidak memiliki cukup waktu untuk secara leluasa memberikan informasi yang lengkap; dan (3) Penghindaran yakni kecenderungan audiensi untuk menghindari pada saat iklan ditayangkan.

#### **2.2.4.4.2 Iklan Pelayanan Masyarakat via Internet**

Iklan pelayanan masyarakat dapat dikampanyekan oleh organisasi profit atau nonprofit dengan tujuan sosial ekonomis yaitu meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Adanya perkembangan teknologi, iklan pelayanan masyarakat tidak hanya ditayangkan di televisi, tetapi juga di internet.

Secara teknis, internet atau *international networking* merupakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia (Internasional) yang saling berinteraksi dan bertukar informasi. Adapun dari segi ilmu pengetahuan, internet merupakan sebuah perpustakaan besar yang di dalamnya terdapat jutaan (bahkan miliaran) informasi atau data berupa teks, grafik, audio,

atau animasi, bahkan dalam bentuk media elektronik. Dari segi komunikasi, internet adalah sarana yang sangat efisien dan efektif untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh, maupun di dalam lingkungan perkantoran (Asmani 2011:187).

Berikut ini beberapa dampak positif penggunaan internet menurut Asmani (2011:187).

1. Kemudahan dalam memperoleh informasi. Internet memungkinkan siapapun untuk mengakses berita-berita terkini melalui koran-koran elektronik.
2. Internet mendukung transaksi operasi bisnis atau dikenal dengan sebutan *E-Business*. Melalui internet, seseorang bisa melakukan pembelian barang secara online.
3. Konektivitas dan jangkauan global, dalam arti jaringan internet saling terjalin dengan jaringan-jaringan lain yang bersifat global, sehingga seolah tidak dibatasi oleh ruang, waktu, dan birokrasi. Dengan internet, akses data dan informasi dapat melampaui batas-batas negara dan protokoler.
4. Dapat diakses 24 jam. Akses terhadap internet tidak dibatasi oleh tempat dan waktu, karena dunia maya (akses internet) tidak pernah beristirahat. Perbedaan zona waktu dan jauhnya jarak-ruang tidak dikenal saat menjelajah internet. Sepanjang

pengguna terhubung dengan jaringan internet, seseorang bisa mengakses di manapun dan kapanpun yang diinginkan.

5. Kecepatan untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi di internet menjadi salah satu pertimbangan pengguna dalam menggunakan internet. Pencarian informasi dengan menggunakan internet jauh lebih cepat dibandingkan dengan pencarian secara manual.
6. Interaksi dengan pengguna di belahan dunia yang lain dapat dilakukan secara fleksibel dan interaktif ketika menggunakan internet. Komunikasi seolah tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Komunikasi dapat berlangsung secara interaktif, misalnya dengan menggunakan fasilitas *chatting*. Di samping itu, seseorang juga dapat mengikuti informasi perkembangan terbaru, misalnya dalam dunia bisnis, secara *real time* yang dapat segera diinformasikan kepada pengguna yang lain.
7. Sebagai media promosi, internet sangat bermanfaat sebagai sarana untuk beriklan serta menampilkan profil perusahaan dan produk-produknya.
8. Berbagai aktivitas baru dilakukan secara tepat dan efisien dengan menggunakan internet, misalnya sistem pembelajaran jarak jauh yang disebut dengan *e-learning*, sistem telepon dengan biaya yang murah, pencarian lowongan pekerjaan, dan transfer uang.

Selain keunggulan di atas, internet juga memiliki beberapa dampak negatif yang mungkin timbul sebagai berikut; (1) Jaringan internet sangat tergantung pada jaringan telepon, satelit, ISP (*Internet Service Provider*), dan fasilitas jaringan telepon; (2) Jaringan internet sangat rentan dengan ancaman virus; (3) Siapa saja bisa mengakses sumber-sumber informasi global yang ada dalam internet, sehingga terbuka kemungkinan untuk mencuri hasil karya intelektual orang lain.

Iklan pelayanan masyarakat adalah alat untuk menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat. Media semacam ini sering dimanfaatkan oleh pemerintah untuk menyebarluaskan program-programnya. Sebagai media yang bergerak dalam bidang sosial, iklan pelayanan masyarakat pada umumnya berisi pesan tentang kesadaran nasional dan lingkungan (Tinaburko, 2007:2).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa video iklan pelayanan masyarakat merupakan video yang berisi iklan untuk mengajak masyarakat mengikuti pesan tentang kesadaran sosial agar menjadi lebih baik.

### **2.2.5 Penerapan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri**

Berikut tahapan-tahapan penerapan media video pementasan drama dalam pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri:

1. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait pengalaman siswa menulis cerita pendek di berbagai media massa seperti koran, majalah, dan lain sebagainya.
2. Guru menyajikan materi dalam power point dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi yang disajikan. Kemudian guru menjelaskan materi pelajaran tentang langkah-langkah yang harus ditempuh dalam menyusun cerita pendek.
3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan berdiskusi dengan teman sebangku.
4. Guru menyajikan media video pementasan drama untuk memvisualisasikan dan mengembangkan imajinasi siswa sebelum menyusun cerita pendek. Siswa diperbolehkan mencatat unsur-unsur yang terdapat dalam video yang ditayangkan.
5. Setelah video pementasan drama selesai ditayangkan, siswa mulai menyusun cerita pendek sesuai imajinasi masing-masing dengan waktu yang sudah ditentukan.

Berdasarkan tahap di atas, dapat disimpulkan bahwa video pementasan drama dapat digunakan sebagai media pembelajaran menyusun teks cerita pendek yang disajikan sebelum siswa melakukan praktik menyusun cerita pendek.

#### **2.2.6 Penerapan Media Video Iklan Pelayanan Masyarakat dalam Pembelajaran Menyusun Cerita Pendek dengan Model Inkuiri**

Berikut tahapan-tahapan penerapan media video iklan pelayanan masyarakat dalam pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri:

1. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait pengalaman siswa menulis cerita pendek di berbagai media massa seperti koran, majalah, dan lain sebagainya.
2. Guru menyajikan materi dalam power point dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi yang disajikan. Kemudian guru menjelaskan materi pelajaran tentang langkah-langkah yang harus ditempuh dalam menyusun cerita pendek.
3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan berdiskusi dengan teman sebangku.
4. Guru menyajikan media video iklan pelayanan masyarakat untuk memvisualisasikan dan mengembangkan imajinasi siswa sebelum menyusun cerita pendek. Siswa diperbolehkan

mencatat unsur-unsur yang terdapat dalam video yang ditayangkan.

5. Setelah video iklan pelayanan masyarakat selesai ditayangkan, siswa mulai menyusun cerita pendek sesuai imajinasi masing-masing dengan waktu yang sudah ditentukan.

Berdasarkan tahap di atas, dapat disimpulkan bahwa video iklan pelayanan masyarakat dapat digunakan sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek yang disajikan sebelum siswa melakukan praktik menyusun teks cerita pendek.

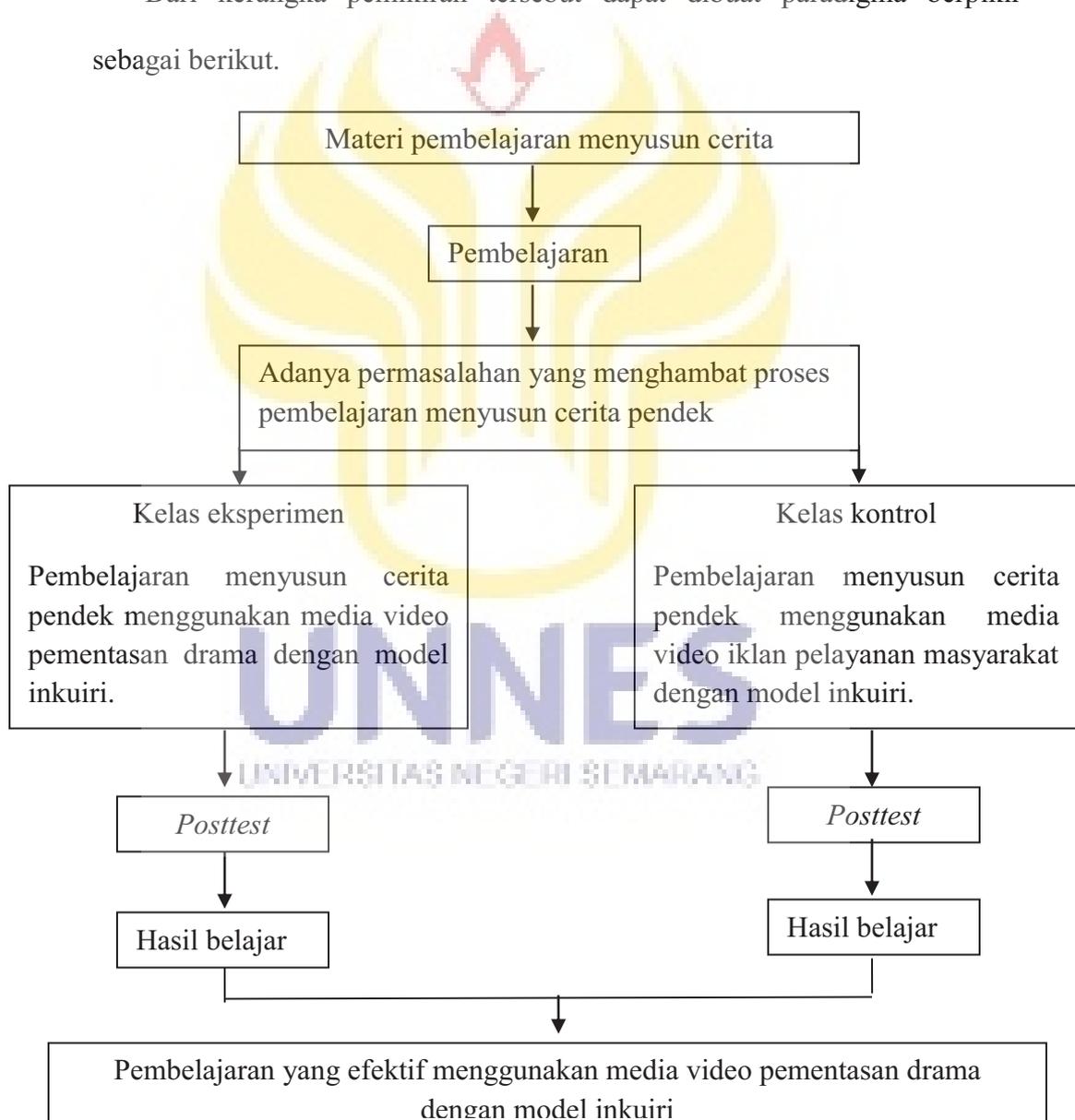
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pembelajaran menyusun cerita pendek di kelas dirasa kurang maksimal. Salah satu penyebabnya adalah kurang menariknya pelajaran tersebut. Pada saat pembelajaran, guru tidak menggunakan media dan metode yang sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran membuat siswa merasa bosan karena kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, perlu adanya variasi penggunaan media dan model pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran menyusun cerita pendek pada siswa kelas VII.

Perbandingan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat. Selain penggunaan media tersebut, guru juga menggunakan model pembelajaran inkuiri. Dengan model ini siswa dapat menemukan ide atau gagasan setelah menyaksikan video pementasan drama atau video iklan

pelayanan masyarakat sebagai bahan menyusun cerita pendek. Cerita yang disampaikan dalam video tersebut akan menjadi bahan yang bisa dikembangkan menjadi sebuah cerita pendek. Penggunaan kedua media pembelajaran yang inovatif ini agar siswa merasa senang mengikuti pelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

Dari kerangka pemikiran tersebut dapat dibuat paradigma berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 Paradigma berpikir

## 2.4 Hipotesis

Pada penelitian ini diharapkan proses pembelajaran menyusun cerita pendek melalui media video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat dengan model inkuiri pada kelas VII berlangsung kondusif, efektif, dan menyenangkan. Setelah pembelajaran ini berlangsung, diharapkan sikap religius dan sikap sosial siswa akan meningkat. Selain itu, ada peningkatan dalam menyusun cerita pendek setelah pembelajaran melalui media video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat dengan model inkuiri. Diharapkan media video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyusun cerita pendek.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian berkaitan dengan keefektifan video pementasan drama dan video iklan pelayanan masyarakat sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Penggunaan video pementasan drama sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa menyusun cerita pendek pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Pada aspek pengetahuan nilai rata-rata *pretest* mencapai 73,59% dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 81,56%, sedangkan pada aspek keterampilan nilai rata-rata *pretest* mencapai 75,15% dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 81,71%. Sikap siswa selama sebelum dan sesudah diberi perlakuan terdapat perbedaan. Sesudah diberi perlakuan, siswa menunjukkan perilaku positif yang dibuktikan melalui sikap spiritual dan sosial sesuai kompetensi dasar. Selain itu, alasan media ini efektif digunakan dalam pembelajaran menyusun cerita pendek karena dapat meningkatkan imajinasi siswa sebagai bahan menyusun cerita pendek dan siswa merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran tidak membosankan.

- 2) Penggunaan video iklan pelayanan masyarakat sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek juga efektif untuk meningkatkan kemampuan menyusun cerita pendek pada kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Pada aspek pengetahuan nilai rata-rata *pretest* mencapai 72,50% dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 79,84%, sedangkan pada aspek keterampilan nilai rata-rata *pretest* mencapai 72,18% dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 81,40%. Rata-rata nilai setelah diberi perlakuan meningkat, tetapi tidak setinggi jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media video pementasan drama. Sikap siswa selama sebelum dan sesudah diberi perlakuan terdapat perbedaan. Sesudah diberi perlakuan, siswa menunjukkan perilaku yang positif, tetapi masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru karena pendeknya durasi video yang menyebabkan siswa merasa kebingungan memahami isi video tersebut.
- 3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa yang diberi perlakuan media video pementasan drama lebih efektif jika dibandingkan dengan media video iklan pelayanan masyarakat. Hasil analisis data pada aspek pengetahuan diperoleh  $t$  hitung sebesar 0,451 dan  $t$  tabel sebesar 2,036 jadi  $t$  tabel  $>$   $t$  hitung, sedangkan hasil analisis data pada aspek keterampilan diperoleh  $t$  hitung sebesar 0,839 dan  $t$  tabel sebesar 2,036 jadi  $t$  tabel  $>$   $t$  hitung. Dengan demikian  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Ini berarti terdapat perbedaan antara hasil pembelajaran menggunakan media

video pementasan drama dengan model inkuiri dan hasil pembelajaran menggunakan media video iklan pelayanan masyarakat dengan model inkuiri. Media video pementasan drama dinyatakan lebih efektif karena dapat mengatasi permasalahan pembelajaran menyusun cerita pendek yang ada di sekolah.

## 5.2 Saran

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

- 1) Video pementasan drama sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan model inkuiri memiliki banyak keunggulan. Media ini dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi dari cerita dalam drama yang telah disaksikan. Media video pementasan drama yang menarik serta dipadukan dengan penggunaan model inkuiri memudahkan siswa dalam menyusun cerita pendek. Oleh karena itu, video pementasan drama dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran menyusun cerita pendek.
- 2) Video iklan pelayanan masyarakat meskipun kurang efektif untuk pembelajaran menyusun cerita pendek dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan yang lain agar siswa tidak bosan dengan media pembelajaran yang sudah biasa digunakan. Video tersebut dapat ditemukan di televisi dan internet dengan berbagai tema yang mengandung pesan moral. Jika dilihat dari nilai moral

yang disampaikan, video tersebut dapat meningkatkan sikap siswa ke arah yang lebih positif. Penggunaan media video iklan pelayanan masyarakat harus disesuaikan dengan kondisi siswa, karena video tersebut biasanya berupa tayangan yang bermakna ganda dan membutuhkan imajinasi yang tinggi.

- 3) Guru bahasa Indonesia dapat menggunakan video pementasan drama sebagai alternatif media pembelajaran menyusun cerita pendek dengan memperhatikan pemilihan video. Media video pementasan drama dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun cerita pendek. Selain itu, media pembelajaran tersebut dapat merangsang minat dan semangat siswa dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek, sehingga siswa termotivasi untuk menjadi penulis profesional. Media video pementasan drama dapat diperoleh dari internet atau bekerja sama dengan pihak lain yang melakukan pementasan drama dan didokumentasikan dalam sebuah video. Video pementasan drama dapat diambil dari internet atau sumber yang lain, tetapi harus disesuaikan dengan pembelajaran dan kondisi siswa. Penerapan video pementasan drama sebagai media pembelajaran menyusun cerita pendek juga disesuaikan dengan kondisi sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M Zainal. 2013. *Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Budiarti, Retno. 2013. *Penggunaan Media Tayangan Iklan Layanan Masyarakat dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Pasundan 3 Cimahi*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasanuddin WS. 1996. *Drama: Karya dalam Dua Dimensi (Kajian Teori, Sejarah, dan Analisis)*. Bandung: Angkasa.
- Jabrohim, dkk. 2009. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Junus, Umar. 1983. *Dari Peristiwa ke Imajinasi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kemendikbud. 2013. *Bahasa Indonesia: Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. 2014. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Kusmayadi, Ismail. 2010. *Lebih Dekat dengan Cerpen*. Jakarta: Trias Yoga Kreasindo.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghaila Indonesia.
- Laksana, AS. 2007. *Creative writing: Tips dan Strategi Menulis Cerpen dan Novel*. Jakarta: Mediakita.

- Mbithi, Esther K. 2014. "Multilingualism, Language Policy and Creative Writing in Kenya". *Multilingual Education a SpringerOpen Journal*. Tahun 2014, 4:19. Hlm. 1-19. Kenya: Kenyatta University.
- Morissan. 2010. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Natia, IK. 2008. *Ikhtisar Teori dan Periodisasi Sastra Indonesia*. Surabaya: PT Bintang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuryatin, Agus. 2009. *Cara (Pengalaman) Saya Mengajarkan Sastra*. Semarang: Penerbit Bandungan Institute.
- Priyatni, Endah Tri, dkk. 2013. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rohani HM, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rosidi, Imron. 2009. *Menulis...Siapa takut*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Shahab, Muhamad Reyza. 2013. "Studi Efek Iklan Layanan Masyarakat tentang Anjuran Membayar Pajak Melalui TVRI Kaltim". *eJournal Ilmu Komunikasi*. Tahun 2013. Nomor 2. Hlm. 311-323. Samarinda: Unmul.
- Siregar, Syofian. 2010. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiharto, Toto. 2008. *Pandai Menulis Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandarummidi. 2006. *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumardjo, Jakob. 1992. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Suparno dan Mohamad Yunus. 2008. *Materi Pokok Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tinaburko. 2007. *Pajak dan Pemerintah Resist Book*. Yogyakarta.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya.
- Yvonne, dkk. 2011. "Validating Optimizing the Effects of Model Progression in Simulation-Based Inquiry Learning". *Springerlink*. Tahun 2011. Nomor 21. Hlm. 722-729. Nethelends: University of Twente.
- Zamaluddin, Akhmad. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek dengan Metode Latihan Terbimbing Melalui Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas VII D*. Universitas Negeri Semarang.
- Zuldafrial. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Yuma Pressindo.

