



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENULIS CERPEN MENGGUNAKAN
PROGRAM *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA SMA**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Marsista Eka Septianingrum

NIM : 2101410053

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Semarang, Agustus 2017

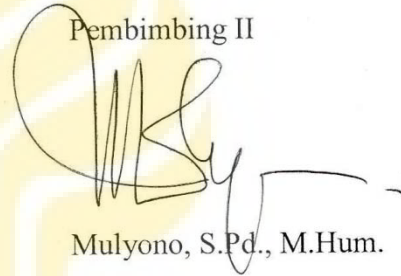
Pembimbing I



Suseno, S.Pd., M.A.

NIP 132303199

Pembimbing II



Mulyono, S.Pd., M.Hum.

NIP 197206162002121001



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

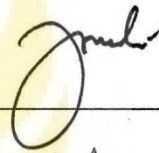
PENGESAHAN KELULUSAN

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

pada hari : Kamis
tanggal : 14 September 2017

Panitia Ujian Skripsi

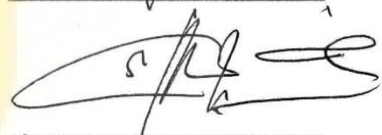
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
NIP 196107041988031003
Ketua



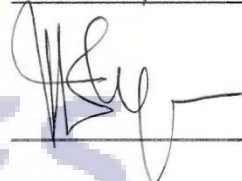
Dr. Haryadi, M.Pd.
NIP 196710051993031003
Sekretaris



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



Mulyono, S.Pd., M.Hum.
NIP 197206162002121001
Penguji II/Pembimbing II



Suseno, S.Pd., M.A.
NIP 197805142003121002
Penguji III/Pembimbing III



Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,

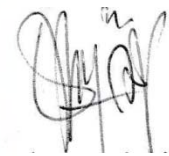


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang saya tulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang ada pada skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2017



Marsista Eka Septianingrum



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Do not pray for an easy life, pray for the strength to endure a difficult one.”

(Bruce Lee)

Persembahan:

1. Ibu Siswati dan Papah Marsudi yang selalu ada,
2. Tito, Tita, Tio yang selalu dirindu,
3. Pejuang skripsi angkatan 2010,
4. Almamater.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. atas limpahan segala berkah, kemudahan, dan keikhlasan yang telah diberikanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Siswa SMA* dengan baik.

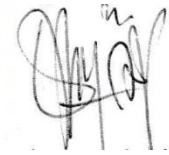
Peneliti menyadari tanpa kehadiran dan bantuan banyak pihak, skripsi ini tidak akan terwujud. Dengan tulus penulis ucapkan terima kasih kepada Suseno, S.Pd., M.A selaku pembimbing pertama, dan Mulyono, S.Pd., M.Hum selaku pembimbing kedua yang telah dengan sabar dan tulus ikhlas membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi ini dari awal hingga akhir. Pada kesempatan ini penulis haturkan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Unnes yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menyusun skripsi ini,
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni dan Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini,
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu yang dapat penulis terapkan,
4. U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum dan Dr. Wagiran, M.Hum selaku validator yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang disusun peneliti,
5. Kepala SMA Negeri 5 Semarang, SMA Negeri 6 Semarang, dan SMA Kesatrian 1 Semarang yang telah memberikan izin penelitian,
6. Pendidik dan peserta didik SMA Negeri 5 Semarang, SMA Negeri 6 Semarang, dan SMA Kesatrian 1 Semarang yang telah ikut serta dan membantu pelaksanaan penelitian,
7. Ibu, Papah, dan ketiga adikku yang tidak henti melantunkan doa dan memberikan semangat setiap harinya,

8. Lelakiku yang tak pernah lelah menemani dan memberikan motivasi,
9. Tim produksi pengembangan media interaktif,
10. Teman-teman PBSI 2010 yang berjuang hingga akhir tanpa patah semangat,
11. Semua pihak yang terlibat dan telah membantu dalam proses penulisan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah Swt. selalu memberikan kemudahan kepada Bapak, Ibu, dan rekan semua yang telah membantu penulis. Kritik dan masukan membangun sangat penulis butuhkan mengingat masih adanya kekurangan yang penulis miliki. Semoga hasil karya ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Agustus 2017



Marsista Eka Septianingrum



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Septianingrum, Marsista Eka. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Siswa SMA*. Skripsi. Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Suseno, S.Pd., M.A, Pembimbing II Mulyono, S.Pd., M.Hum.

Kata kunci : media pembelajaran, keterampilan menulis, menulis cerpen.

Pada salah satu kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMA kelas XI kurikulum 2013, siswa diharapkan mampu memproduksi sebuah teks cerpen. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut proses pembelajaran bahasa Indonesia bukan sekadar pengajaran mengenai teori-teori sastra, akan tetapi siswa juga dituntut untuk dapat mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaannya melalui sebuah karya sastra yaitu cerpen. Dalam pembelajaran menulis cerpen, dibutuhkan media yang lebih efektif daripada sebuah contoh teks cerpen. Tersedianya fasilitas di sekolah untuk penggunaan media berbasis audiovisual perlu dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis cerpen. Namun, ketersediaan media pembelajaran berbasis audiovisual yang sesuai untuk pembelajaran menulis cerpen masih tergolong sedikit. Untuk dapat memaksimalkan pembelajaran menulis cerpen perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana media pembelajaran interaktif menulis cerpen yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA, desain media pembelajaran interaktif menulis cerpen, dan penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran interaktif menulis cerpen untuk siswa SMA. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan media pembelajaran interaktif menulis cerpen yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMA, menghasilkan desain media pembelajaran interaktif menulis cerpen yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMA, dan merumuskan penilaian para ahli terhadap prototipe media pembelajaran interaktif menulis cerpen untuk siswa SMA.

Penelitian ini dirancang menggunakan langkah-langkah penelitian R&D dengan penyesuaian sesuai konteks penelitian yang ada. Langkah-langkah tersebut adalah (1) potensi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Data dalam penelitian ini berasal dari analisis data kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif menulis cerpen dan analisis data uji validasi dari para ahli untuk perbaikan media pembelajaran interaktif menulis cerpen. Bentuk instrumen penelitian yang digunakan adalah nontes yang berupa angket kebutuhan dan lembar uji validasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan media pembelajaran interaktif yang cocok digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran menulis cerpen untuk siswa SMA. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh melalui uji validasi dari ahli yaitu

sebesar 80,63. Perbaikan yang dilakukan dalam media pembelajaran interaktif menulis cerpen untuk siswa SMA ini meliputi perbaikan desain kotak pembungkus dan cover CD, perubahan raut muka karakter, dan penambahan buku petunjuk, materi, dan contoh cerpen.

Penulis menyarankan pendidik dan siswa untuk dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Pendidik ada baiknya untuk terus berinovasi dalam bidang media pembelajaran. Dan peserta didik mampu mengembangkan kreativitas dan daya imajinasi untuk terus dapat berproses dalam penulisan cerpen. Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi salah satu media yang mampu mendukung proses pembelajaran menulis cerpen ke arah yang lebih baik.



DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teoretis.....	12
2.2.1 Hakikat Cerpen.....	12
2.2.2 Unsur Pembangun Cerpen.....	13
2.2.2.1 Tema Cerita.....	13
2.2.2.2 Alur.....	14
2.2.2.3 Tokoh dan Penokohan.....	17
2.2.2.4 Latar.....	18
2.2.2.5 Sudut Pandang.....	19

2.2.2.6 Gaya Bahasa.....	20
2.2.2.7 Amanat.....	22
2.2.3 Metode Menulis Cerpen.....	22
2.2.3.1 Langkah-langkah Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman.....	23
2.2.3.2 Langkah-langkah Menulis Cerpen Menggunakan Piramida Cerita.....	24
2.2.3.3 Langkah-langkah Menulis Cerpen Berdasarkan Foto Peristiwa.....	25
2.2.4 Hakikat Media Pembelajaran.....	27
2.2.5 Media Pembelajaran Interaktif.....	29
2.2.6 Program Adobe Flash.....	30
2.2.6.1 Tampilan Adobe Flash Profesional CS6.....	31
2.3 Spesifikasi Produk.....	33
2.4 Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Desain Penelitian.....	35
3.2 Subjek Penelitian.....	36
3.3 Instrumen Penelitian.....	36
3.3.1 Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen.. ..	38
3.3.2 Angket Uji Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen.....	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.4.1 Angket Kebutuhan.....	44
3.4.2 Angket Uji Penilaian.....	45
3.5 Teknik Analisis Data.....	45
3.5.1 Analisis Data Angket Kebutuhan.....	45
3.5.2 Analisis Data Angket Uji Penilaian.....	46
3.6 Pengujian Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen untuk Siswa SMA.....	47

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen untuk Siswa SMA.....	48
4.1.1.2 Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen untuk Siswa SMA.....	63
4.1.2 Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen untuk Siswa SMA.....	76
4.1.3 Penilaian terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen untuk Siswa SMA.....	79
4.1.4 Hasil Perbaikan terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen untuk Siswa SMA.....	83
4.2 Pembahasan.....	85
4.2.2 Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen Untuk Siswa SMA.....	85
4.2.3 Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen Untuk Siswa SMA.....	86
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 Simpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	91



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	38
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru.....	40
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Uji Penilaian.....	43
Tabel 5. Kondisi Pembelajaran Menulis Cerpen.....	49
Tabel 6. Perlu/tidaknya Media Interaktif Menulis Cerpen.....	54
Tabel 7. Media Pembelajaran yang Dibutuhkan Siswa.....	56
Tabel 8. Kondisi Pembelajaran Menulis Cerpen Menurut Guru.....	64
Tabel 9. Perlu atau Tidaknya Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen.....	67
Tabel 10. Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen yang Dibutuhkan Menurut Guru.....	70
Tabel 11 Data Uji Validasi Desain Layout Pembungkus Dan Keping CD...	79
Tabel 12 Data Uji Validasi Isi Media Interaktif.....	81

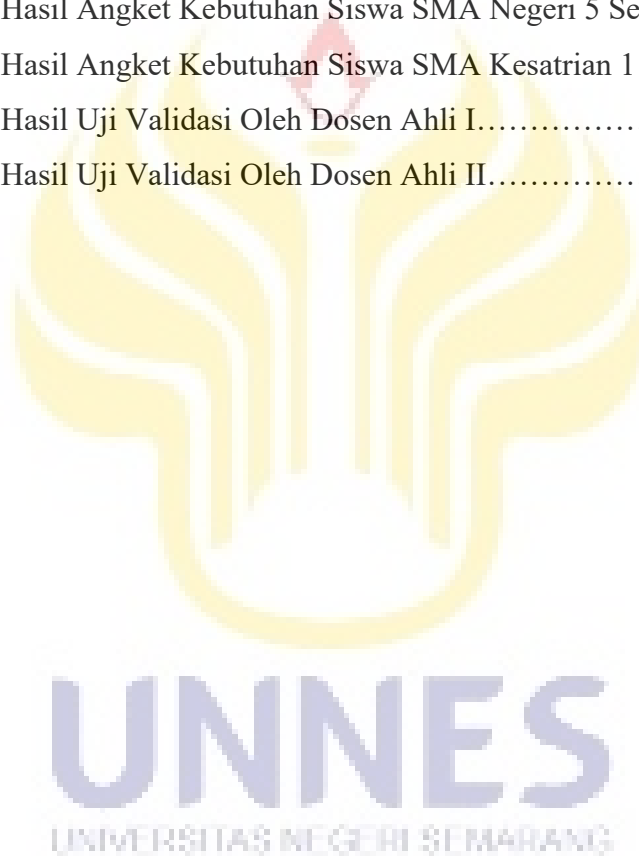
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Piamida Cerita.....	25
Gambar 2. Tampilan Awal Adobe Flash.....	31
Gambar 3. Jendela Utama Adobe Flash.....	32
Gambar 4. Tampilan kotak pembungkus dan label CD.....	78
Gambar 5. Desain perbaikan sampul pembungkus CD.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Angket Kebutuhan Siswa.....	92
Lampiran 2. Angket Kebutuhan Guru.....	96
Lampiran 3. Lembar Uji Validasi.....	101
Lampiran 4. Hasil Angket Kebutuhan Siswa SMA Negeri 6 Semarang....	105
Lampiran 5. Hasil Angket Kebutuhan Siswa SMA Negeri 5 Semarang....	109
Lampiran 6. Hasil Angket Kebutuhan Siswa SMA Kesatrian 1 Semarang	113
Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Oleh Dosen Ahli I.....	117
Lampiran 8. Hasil Uji Validasi Oleh Dosen Ahli II.....	121



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib siswa kuasai dalam pembelajaran bahasa Indonesia, mulai dari menulis kebahasaan seperti menulis teks pidato dan menulis sastra seperti menulis puisi atau cerpen. Dalam praktiknya, siswa membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menulis sebuah cerpen dibanding menulis teks berita. Banyak faktor yang mempengaruhi lambatnya siswa dalam memproduksi sebuah teks cerpen.

Pada salah satu kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMA kelas XI kurikulum 2013, siswa diharapkan mampu memproduksi sebuah teks cerpen. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut proses pembelajaran bahasa Indonesia bukan sekadar pengajaran mengenai teori-teori sastra, akan tetapi siswa juga dituntut untuk dapat mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaannya melalui sebuah karya sastra yaitu cerpen. Untuk dapat memproduksi sebuah cerpen yang baik dibutuhkan metode, model, ataupun media pembelajaran menulis cerpen yang tepat.

Media memegang peranan penting dalam pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan baik. Selain itu siswa juga akan lebih mudah dalam mengaplikasikan materi yang ia pahami. Selain itu ada beberapa

manfaat lainnya dari media pembelajaran, di antaranya adalah (1) menarik perhatian siswa terhadap materi, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan (3) membantu siswa untuk memperoleh pengalaman belajar. Melihat manfaat yang dapat dirasakan dengan penggunaan media pembelajaran, guru seharusnya mampu memanfaatkan media belajar yang kompleks seperti video atau film selain media pembelajaran yang sederhana. Oleh karena itu guru harus kreatif dan inovatif dalam membuat atau memilih sebuah media untuk mempermudah jalannya pembelajaran.

Dalam pembelajaran menulis cerpen, media yang sering kali digunakan oleh guru adalah media sederhana berbasis teks yaitu contoh teks cerpen. Biasanya teks cerpen yang dihadirkan hanya satu contoh teks cerpen saja. Kurangnya referensi yang diberikan oleh guru membuat siswa kemudian hanya terpaku pada satu contoh teks yang diberikan tersebut. Padahal siswa perlu mengembangkan imajinasinya untuk dapat memproduksi sebuah teks cerpen. Jika hanya dihadirkan satu contoh teks cerpen saja, bisa dipastikan gaya ataupun hasil dari tulisan siswa akan seragam. Untuk itulah, perlu adanya pemilihan media yang lebih beragam dan kompleks.

Sekarang ini banyak sekolah yang sudah meningkatkan sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas demi menunjang kualitas pembelajaran. Kelas sudah dilengkapi oleh komputer, LCD dan pengeras suara. Jadi siswa tidak perlu pergi ke laboratorium bahasa untuk dapat menggunakan fasilitas LCD. Adanya fasilitas ini, guru diharapkan dapat menggunakan fasilitas yang ada dengan maksimal. Tapi adakalanya, guru mengalami keterbatasan dalam pembuatan

media audio/visual/audiovisual. Untuk mendapatkan media pembelajaran berbasis audio/visual/audiovisual terkadang guru hanya mengambil konten yang sudah ada di internet. Padahal konten yang terpisah-pisah ini seringkali tidak sesuai dengan kompetensi yang seharusnya dicapai oleh siswa. Untuk itu diperlukan sebuah konten yang memuat materi tentang pembelajaran menulis cerpen secara utuh.

Melihat fenomena ini peneliti berusaha membuat sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk membantu siswa dalam menulis cerpen. Melalui media interaktif ini disajikan materi dan tahapan menulis cerpen yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Media berbasis komputer yang bisa digunakan secara klasikal di kelas atau mandiri ini diharapkan dapat mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran menulis cerpen.

Media pembelajaran interaktif mempunyai banyak keunggulan, salah satunya adalah dapat menyajikan informasi yang berupa teks, gambar, foto, ataupun suara secara bersamaan. Sadiman (1984) menyatakan bahwa setidaknya ada empat manfaat media pembelajaran interaktif, yaitu (1) memperjelas penyajian pesan, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) mengatasi sifat pasif siswa, dan (4) mempermudah guru dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran interaktif dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran supaya lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Metode ceramah dapat dikurangi penggunaannya ketika guru menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan media interaktif, guru hanya bertugas sebagai fasilitator untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa.

Hadirnya media pembelajaran interaktif akan membuat suasana pembelajaran menulis cerpen menjadi berbeda. Materi yang sebelumnya diberikan melalui ceramah dan terkesan monoton dapat divariasikan dengan menyajikan sebuah tayangan interaktif. Hal ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi menulis cerpen.

Berdasarkan uraian di atas, sebuah media yang dapat menarik perhatian siswa dan sesuai dengan perkembangan zaman perlu dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti menentukan topik “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen Menggunakan Program Adobe Flash untuk Siswa SMA” untuk ditulis dalam skripsi ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam pembelajaran menulis cerpen, dibutuhkan media yang lebih efektif daripada sebuah contoh teks cerpen. Tersedianya fasilitas di sekolah untuk penggunaan media berbasis audiovisual perlu dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis cerpen. Namun, ketersediaan media pembelajaran berbasis audiovisual yang sesuai untuk pembelajaran menulis cerpen masih tergolong sedikit. Untuk dapat memaksimalkan pembelajaran menulis cerpen perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, muncul banyak masalah yang harus diselesaikan. Agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam perlu adanya

pembatasan masalah penelitian. Oleh karena itu peneliti membatasi penelitian ini pada permasalahan pengembangan media interaktif menulis cerpen untuk siswa SMA. Media interaktif dipilih karena melalui media ini siswa dapat berinteraksi dengan aktif. Efek audio dan visual yang ada diharapkan dapat meningkatkan minat untuk menulis cerpen, meningkatkan daya konsentrasi, dan menjauhkan siswa dari kebosanan. Selain itu, media interaktif juga dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi. Penggunaan media interaktif pun tidak terikat oleh durasi. Guru dapat menggunakan media interaktif sesuai kebutuhan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat dirumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana media pembelajaran interaktif menulis cerpen yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMA?
2. Bagaimana desain media pembelajaran interaktif menulis cerpen yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMA?
3. Bagaimana penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran interaktif menulis cerpen untuk siswa SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan media pembelajaran interaktif menulis cerpen yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMA.
2. Menghasilkan desain media pembelajaran interaktif menulis cerpen yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMA.
3. Merumuskan penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran interaktif menulis cerpen untuk siswa SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ada dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoretis.

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini meliputi dua manfaat, yaitu manfaat bagi guru dan manfaat bagi siswa,

a) Manfaat bagi Guru

Manfaat bagi guru di antaranya menambah variasi media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa dan memacu peningkatan inovasi guru dalam pembuatan media pembelajaran.

b) Manfaat bagi Siswa

Manfaat bagi siswa di antaranya menumbuhkan motivasi, kemampuan, dan pemahaman menulis cerpen.

2. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan menambah khasanah dalam pembelajaran menulis cerita pendek dan bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis khususnya menulis cerita pendek.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Sebuah penelitian biasanya bermula pada sebuah penelitian yang sudah ada sebelumnya. Jarang sekali ditemui sebuah penelitian yang dimulai dari awal tanpa mengacu pada penelitian lain yang dapat dijadikan tolak ukur. Berdasarkan hal tersebut peninjauan terhadap penelitian yang sudah ada sebelumnya harus dilakukan. Berikut adalah beberapa penelitian yang menjadi bahan pertimbangan dan tinjauan bagi penulisan skripsi ini.

Erwin Dwi Setyantoro (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Berita Dengan Program *Swish Max* yang Dikemas Dalam VCD Interaktif Pada Siswa Kelas VIII SMP”, mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media VCD interaktif siswa lebih mudah dalam menulis berita. Siswa yang sebelumnya tidak antusias menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, sebuah media audiovisual seperti media interaktif ternyata berhasil membuat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Sehingga media interaktif untuk materi pembelajaran lain perlu dikembangkan.

Program yang digunakan dalam pembuatan VCD interaktif adalah program *Swish Max*. Program tersebut memang mudah dalam penggunaannya dibandingkan dengan program *Adobe Flash* yang dipilih peneliti sebagai program pembuatan prototipe. Akan tetapi, hasil dari produk kedua program tersebut jelas

berbeda. Hasil akhir dari program *Swish Max* menjadi tolak ukur peneliti untuk mengembangkan media menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Muhamad Ali (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik” memaparkan bahwa media yang dikembangkan sangat membantu mahasiswa dalam mendapatkan materi pembelajaran, memahami materi, meningkatkan semangat belajar, dan kompetensi pada mata kuliah Medan Elektromagnetik.

Menurut Ali, materi medan elektromagnetik cukup sulit untuk dipelajari karena teori yang harus dipelajari cukup banyak dan rumit. Akan tetapi alokasi waktu yang ada tidak memungkinkan untuk pemaparan teori saja. Materi medan elektromagnetik sama halnya dengan pembelajaran menulis cerpen. Sebelum dapat memproduksi sebuah cerpen, siswa terlebih dahulu harus memiliki bekal teori tentang cerpen. Dan setelah paham seluk beluk cerpen, siswa pun masih memerlukan waktu yang cukup lama untuk memproduksi cerpen. Melalui media interaktif yang ada, diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan memiliki pemahaman yang lebih tentang menulis cerpen untuk kemudian dapat menghasilkan produk cerpen.

Pengembangan media pembelajaran interaktif sebelumnya pernah dilakukan oleh Sahat Siagian dan Lingin (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi”. Siagian dan Lingin menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki keefektifan sebesar 82,55% lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran buku teks yang hanya sebesar 71,84%.

Di lapangan banyak ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas masih menggunakan media pembelajaran buku teks. Siagian dan Lingin menyarankan agar media pembelajaran interaktif dapat digunakan karena media tersebut dapat memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa. Selain itu, melalui media pembelajaran interaktif siswa dapat belajar mandiri dan tidak perlu bergantung pada kehadiran guru untuk meningkatkan hasil belajar.

Lili Nur Kholidah (2008) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Media Kisah Nyata Tenaga Kerja Wanita di Luar Negeri Dari Majalah Kartini Siswa Kelas X SMA Islam Pragolapati Semarang”. Menunjukkan hasil penelitian adanya peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan media kisah nyata dari majalah Kartini. Skor rata-rata kelas pada tahap prasiklus sebesar 42,3. Pada siklus I, rata-rata kelas meningkat sebesar 20,87 menjadi 63,17. Sedangkan pada siklus II, skor rata-rata kelas meningkat sebesar 10,83 menjadi 74. Setelah digunakan media kisah nyata dari majalah Kartini terjadi perubahan perilaku siswa. Siswa yang sebelumnya merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran menulis cerpen menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Standart kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA menyebutkan bahwa siswa harus mampu mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen. Pada kenyataan di sekolah, Kholidah dalam penelitiannya memaparkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa kelas X SMA Islam Pragolapati Semarang masih rendah. Hal ini terjadi karena siswa mengalami beberapa hambatan seperti kurangnya daya imajinasi, diksi kurang

bervariasi, dan kurang dapat mengembangkan cerita secara maksimal. Oleh karena itu, masalah tersebut perlu diatasi dengan menggunakan media, sebab media berperan penting untuk meningkatkan keterampilan siswa. Media kisah nyata dari majalah Kartini digunakan Kholidah dengan harapan dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam menulis cerpen. Media ini memungkinkan siswa untuk menulis cerpen yang terinspirasi dari kisah nyata yang telah dibaca.

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Orang Lain Melalui Teknik Pengandaian Diri Sendiri Sebagai Tokoh dalam Cerita dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas X SMA Dian Kartika Semarang” yang ditulis oleh Frian Yeslia Ardhiansih (2012). Berdasarkan analisis data penelitian, kompetensi menulis cerpen berdasarkan pengalaman orang lain melalui teknik pengandaian diri sendiri sebagai tokoh dalam cerita dengan media audiovisual siswa kelas X SMA Dian Kartika Semarang pada prasiklus sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,61%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 70,63 dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,17% dengan nilai rata-rata kelas 78,37. Peningkatan kompetensi siswa dalam menulis cerpen juga diikuti dengan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Siswa menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Media audiovisual sudah banyak digunakan dalam berbagai penelitian. Akan tetapi penggabungan antara audiovisual dan berbagai efek yang dapat diciptakan melalui program *Adobe Flash* belum banyak dikembangkan khususnya

untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan sebagai wujud tindak lanjut akan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran interaktif menulis cerpen ini diharapkan dapat menambah alternatif media pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerpen.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Hakikat Cerpen

Wiyanto (2005:77) mengungkapkan bahwa cerpen adalah cerita yang hanya menceritakan satu peristiwa dari keseluruhan kehidupan pelakunya. Suharianto (1982:39) menyatakan bahwa cerita pendek bukan ditentukan oleh banyaknya halaman untuk mewujudkan cerita tersebut atau sedikit tokoh yang terdapat di dalam cerita itu, melainkan lebih disebabkan oleh ruang lingkup permasalahan yang ingin disampaikan oleh bentuk karya sastra tersebut. Jadi sebuah cerita yang pendek belum tentu dapat digolongkan ke dalam cerita pendek, jika ruang lingkup permasalahan yang diungkapkan tidak memenuhi persyaratan yang dituntut oleh cerita pendek.

Haryati (2012:21) menjelaskan bahwa cerpen mempunyai kecenderungan berukuran pendek dan pekat, mempunyai efek tunggal, karakter, alur, dan latar yang terbatas, tidak beragam, dan tidak kompleks. Namun dalam kesingkatannya, cerpen adalah sebuah karya sastra yang lengkap dan selesai sebagai suatu bentuk karya rekaan.

Kinoysan (2007:61) berpendapat bahwa menulis cerpen sebagai salah satu keterampilan menulis kreatif mengharuskan penulis untuk berpikir kreatif dan

mengembangkan imajinasinya setinggi dan seluas-luasnya. Dalam menulis cerpen, penulis dituntut untuk mengreasikan karangannya dengan tetap memperhatikan struktur cerpen, kemenarikan, dan keunikan dari sebuah cerpen.

Jadi, cerpen adalah sebuah karya sastra kreatif yang cenderung pendek dan tidak kompleks dilihat dari ruang lingkup masalah yang ada tetapi utuh sebagai sebuah karya sastra fiktif yang dapat dibaca dalam waktu yang singkat.

2.2.2 Unsur Pembangun Cerpen

Stanton (dalam Haryati 2011:22) membedakan unsur pembangun prosa fiksi seperti cerpen menjadi tiga bagian, yaitu tema cerita, fakta cerita, dan sarana cerita. Tema cerita adalah sesuatu yang dijadikan pengarang sebagai dasar cerita yang biasanya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan pengalaman yang pernah dialami. Fakta cerita adalah hal-hal yang akan diceritakan pengarang meliputi unsur alur, tokoh, dan latar. Sarana cerita adalah hal-hal yang dimanfaatkan oleh pengarang dalam memilih dan menata detail cerita untuk menciptakan sebuah pola yang bermakna, meliputi sudut pandang, gaya bahasa, dan sebagainya.

2.2.2.1 Tema Cerita

Menurut Sumardjo (1986:56) tema adalah ide cerita. Selanjutnya Suharianto (1982:28) mengatakan bahwa tema sering disebut juga dasar cerita, yaitu pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra, terasa dan mewarnai karya sastra tersebut dari awal hingga akhir.

Menurut Aminuddin (1987:91) tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Selanjutnya Wiyanto (2005:78) menyatakan bahwa tema adalah pokok pembicaraan yang mendasari cerita.

Pada dasarnya tema merupakan permasalahan yang menjadi titik tolak penulis dalam menyusun sebuah karya sastra sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan penulis dengan karyanya itu. Meskipun demikian, tema sebuah karya sastra tidak harus selalu berupa ajaran moral. Penulis bebas menentukan tema yang mendasari karya yang ia buat meski hanya sebatas hasil pengamatan dari berbagai segi kehidupan tanpa harus memberikan jalan keluar. Tema tidak dirumuskan dalam satu atau dua kalimat secara eksplisit, melainkan tersebar dibalik keseluruhan cerita.

2.2.2.2 Alur

Pengertian alur dalam cerita pendek atau dalam karya fiksi pada umumnya adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Aminuddin 1987:83). Haryati (2011:23) menjelaskan bahwa alur adalah jalinan peristiwa secara beruntun dalam sebuah prosa fiksi yang memperhatikan hubungan sebab akibat sehingga cerita itu merupakan keseluruhan yang padu, bulat dan utuh. Peristiwa satu dan yang lainnya harus saling berkaitan supaya terbentuk satu alur yang padu.

Struktur alur secara sederhana sering disusun atas tiga bagian, yaitu awal, tengah, dan akhir (Haryati 2011:23). Tahap awal atau pengenalan biasanya berisi informasi yang berhubungan dengan peristiwa yang akan diceritakan pada tahap berikutnya. Tahap tengah atau pertikaian memaparkan adanya peningkatan konflik dan memunculkan klimaks yaitu ketika konflik mencapai intensitas tinggi. Tahap akhir atau peleraian menampilkan adegan tertentu sebagai akibat klimaks yaitu menunjukkan bagaimana akhir sebuah cerita.

Pembagian alur menjadi tiga bagian seperti dijelaskan di atas merupakan pembagian secara global, sehingga masih dapat dibagi lagi ke dalam bagian yang lebih kecil seperti yang dijelaskan oleh Lubis (dalam Anwar 2001:111). Menurut Lubis alur terdiri atas (1) *situation*, pengarang mulai melukiskan suatu keadaan, (2) *generating circumstances*, peristiwa yang bersangkutan mulai bergerak, (3) *rising action*, keadaan mulai memuncak, (4) *climax*, peristiwa-peristiwa mencapai puncaknya, dan (5) *denouement*, pengarang memberikan pemecahan sosial dari semua peristiwa.

Pendapat senada disampaikan Suhianto (2005:18) yang berpendapat bahwa alur atau plot suatu cerita biasanya terdiri atas lima bagian, yaitu (1) pemaparan atau pendahuluan, yakni bagian cerita tempat pengarang melukiskan keadaan, (2) pengawatan, yakni bagian yang melukiskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita mulai bergerak, sudah terasa ada konflik, (3) penanjakan, yakni bagian cerita yang melukiskan konflik yang mulai memuncak, (4) puncak atau klimaks, yakni bagian yang melukiskan peristiwa mencapai puncaknya, dan

(5) peleraian, yakni bagian cerita tempat pengarang memberikan pemecahan dari semua peristiwa yang telah terjadi dalam cerita atau bagian cerita sebelumnya.

Berdasarkan tekniknya, pengaluran atau cara pengarang menyusun alur dapat disusun dengan jalan progresif atau dengan jalan regresif (Satoto 1986:35). Dalam teknik progresif atau alur maju atau alur lurus, peristiwa disusun dengan mengikuti garis lurus. Dimulai dengan awal cerita kemudian diikuti dengan peristiwa berikutnya dan berakhir dengan sebuah peristiwa lainnya sebagai penutup. Teknik regresif atau alur mundur atau alur sorot balik bertolak dari akhir cerita menuju tahap tengah atau puncak dan berakhir pada tahap awal. Dengan menggunakan teknik ini, peristiwa tidak disusun secara urut dari peristiwa awal sampai akhir melainkan dari akhir baru kemudian dikisahkan peristiwa yang mendahuluinya.

Selain alur maju atau alur mundur, terdapat satu teknik lainnya yang bisa digunakan penulis, yaitu dengan menggabungkan kedua teknik di atas. Teknik penggabungan ini biasa disebut alur campuran. Melalui teknik ini penulis langsung menyajikan peristiwa pokok, kemudian tiba-tiba membahas sebuah peristiwa masa lalu. Setelah kenangan akan masa lalu selesai, penulis perlahan menceritakan peristiwa berikutnya hingga pada akhir cerita.

Dapat disimpulkan bahwa alur adalah rangkaian peristiwa yang disusun oleh penulis untuk mewujudkan sebuah cerita yang padu dan utuh. Dalam sebuah alur setidaknya terdapat tiga tahap penceritaan, yaitu pengenalan, pemunculan konflik, dan peleraian. Dan dalam pengaluran terdapat tiga jenis alur yang biasa digunakan, yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

2.2.2.3 Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita, menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro 1994:165), adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif. Menurut Semi (1988:37) tokoh cerita biasanya mengemban suatu perwatakan tertentu yang diberi bentuk dan isi oleh pengarang. Haryati (2011:25) menyebutkan bahwa tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam cerita yang umumnya berwujud manusia, binatang, atau benda yang diinsankan.

Sayuti (1988:31) menjelaskan, berdasarkan keterlibatan tokoh dalam keseluruhan cerita, tokoh dibedakan menjadi dua yaitu (1) tokoh sentral atau tokoh utama, yaitu tokoh yang menjadi pokok utama cerita dan (2) tokoh tambahan atau tokoh bawahan, yaitu tokoh yang kehadirannya diperlukan untuk menunjang tokoh utama. Selain berdasarkan keterlibatan dalam cerita, tokoh dapat dibedakan berdasarkan karakter dalam cerita, yaitu tokoh sederhana dan tokoh kompleks. Sayuti (1988:33) menyebutkan bahwa tokoh sederhana atau tokoh datar adalah tokoh yang kurang mewakili personalitas manusia yang utuh dan hanya menonjolkan satu sisi saja. Sedangkan tokoh kompleks atau tokoh bulat adalah tokoh yang dapat dilihat semua sisi kehidupannya.

Untuk memperjelas tokoh rekaan dalam cerita, pengarang menggunakan beberapa teknik untuk memperkenalkannya. Teknik atau cara pengarang memperkenalkan atau memunculkan tokoh ini disebut sebagai penokohan. Menurut Aminuddin (1987:79) penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku. Sedangkan Suhariato (1982:31) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan penokohan adalah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik

keadaan lahir maupun batin yang dapat berupa pandangan hidup, sikap, keyakinan, adat-istiadat, dan sebagainya.

Untuk menyampaikan karakter masing-masing tokoh, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan penulis, diantaranya yaitu melalui (1) tindakan yang dilakukan, (2) ucapan, (3) deskripsi bentuk badan atau wajah, (4) pemikiran batin, (5) gambaran latar atau lingkungan tempat tinggal, (6) pandangan satu tokoh terhadap tokoh lainnya, dan (7) pernyataan langsung penulis.

2.2.2.4 Latar

Suharianto (2005:22) berpendapat bahwa latar cerita yaitu tempat atau waktu terjadinya cerita. Senada dengan pendapat Suharianto, menurut Baribin (1985:52) latar cerita adalah lingkungan tempat peristiwa terjadi seperti tempat atau ruang yang bisa diamati, waktu, hari, tahun, dan musim. Selanjutnya Nurgiyantoro (2005:217) menyebutkan bahwa latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas.

Wiyanto (2005:82) menyebutkan bahwa latar mencakupi tiga hal, yaitu (1) latar tempat, adalah tempat peristiwa itu terjadi seperti halaman rumah, di ruang tamu, atau di meja makan, (2) latar waktu, adalah kapan peristiwa itu terjadi seperti pada masa sepuluh tahun yang lalu, zaman Majapahit, zaman revolusi, atau masa kini, dan (3) latar suasana, adalah suasana yang terjadi pada suatu peristiwa seperti apa, misalnya suasana batin yaitu perasaan cemas atau marah, dan suasana lahir yang menggambarkan sepi (tak ada gerakan) atau romantis.

Sedangkan menurut Sayuti (1988:60) paling tidak ada empat unsur yang membentuk latar fiksi, yaitu (1) lokasi geografis yang sesungguhnya, (2) pekerjaan dan cara hidup tokoh sehari-hari, (3) waktu terjadinya peristiwa, dan (4) lingkungan religius, moral, intelektual, sosial, dan emosional tokoh-tokohnya.

Latar dihadirkan penulis untuk mendukung unsur cerita lainnya sehingga cerita tampak lebih hidup dan logis. Adanya latar juga dimaksudkan untuk membangun atau menciptakan suasana tertentu yang dapat menggerakkan perasaan dan emosi pembaca.

2.2.2.5 Sudut Pandang

Aminuddin (2009:90) berpendapat bahwa sudut pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya. Sudut pandang adalah posisi pencerita (pengarang) terhadap kisah yang diceritakannya (Wiyanto 2005:83). Sudut pandang pada dasarnya adalah visi pengarang artinya sudut pandang yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian cerita (Sumardjo 1986:82). Selain itu Nugiyantoro (2005:248) juga menyebutkan bahwa sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, dan siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya.

Semi (1988:43) menyebutkan jenis-jenis sudut pandang, yaitu sebagai berikut.

a) Pengarang sebagai tokoh cerita

Pengarang sebagai tokoh cerita yang bercerita tentang keseluruhan kejadian atau peristiwa terutama yang menyangkut diri tokoh.

b) Pengarang sebagai tokoh sampingan

Pengarang berperan sebagai tokoh sampingan, dengan kata lain sebenarnya cerita tersebut merupakan kisah orang lain tetapi pengarang terlibat di dalamnya.

c) Pengarang sebagai orang ketiga (pengamat)

Pengarang sebagai pengamat yang berada diluar cerita bertindak sebagai pengamat sekaligus sebagai narator yang menjelaskan peristiwa yang berlangsung serta suasana perasaan dan pikiran para pelaku cerita.

d) Pengarang sebagai pemain atau narator

Pengarang bertindak sebagai pelaku utama cerita sekaligus sebagai narator yang menceritakan tentang orang lain di samping tentang dirinya. Suatu ketika pengarang terlibat dalam cerita, tetapi ketika yang lain, ia bertindak sebagai pengamat yang berada di luar cerita.

Dapat disimpulkan bahwa sudut pandang adalah cara yang sengaja disusun oleh seorang penulis untuk mengungkapkan kisah yang akan diceritakan. Cara yang bisa digunakan penulis dalam karya sastranya setidaknya ada empat yaitu pengarang sebagai tokoh utama, sebagai tokoh sampingan, sebagai orang ketiga, atau sebagai narator.

2.2.2.6 Gaya Bahasa

Aminuddin (2009:72) mengemukakan bahwa gaya bahasa adalah cara pengarang menyampaikan gagasannya dengan menggunakan makna dan suasana yang dapat menyentuh daya intelektual dan emosi pembaca. Sedangkan Wiyanto

(2005:84) menyebutkan bahwa gaya bahasa adalah cara pengarang menggunakan bahasa untuk menghasilkan karya sastra. Selanjutnya Sumardjo (1986:92) mengemukakan gaya bahasa adalah cara khas pengungkapan seseorang. Cara bagaimana seorang pengarang memilih tema, persoalan, meninjau persoalan dan menceritakannya dalam sebuah cerpen. Itulah gaya seorang pengarang. Dengan kata lain gaya adalah pribadi pengarang itu sendiri.

Menurut Suharianto (2005:26) semua unsur yang ada dalam karya sastra khususnya cerpen baru akan dinikmati apabila telah disampaikan atau dinyatakan dengan bahasa. Karya sastra mempunyai fungsi ganda, yaitu sebagai alat penyampai maksud pengarang serta penyampai perasaan sehingga mampu mengajak pembacanya ikut serta merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh cerita. Itu sebabnya pengarang senantiasa harus memilih kata dan menyusunnya sehingga menghasilkan kalimat yang mampu mewadahi apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh ceritanya tersebut.

Terdapat tiga unsur yang membangun gaya seorang penulis, yaitu (1) unsur leksikal yang menyangkut diksi atau penggunaan kata-kata yang sengaja dipilih pengarang, (2) unsur gramatikal yang menyangkut struktur kalimat yang digunakan, dan (3) sarana retorika yang meliputi penggunaan pencitraan, bahasa kias, dan penyiasatan struktur.

Dari uraian di atas dapat ditarik simpulan bahwa gaya bahasa adalah ciri khas seorang penulis dalam menyampaikan gagasannya dalam bentuk tulisan.

2.2.2.7 Amanat

Karya sastra selain berfungsi sebagai hiburan bagi pembacanya juga berfungsi sebagai sarana pendidikan. Ajaran yang ingin disampaikan pengarang itu dinamakan amanat. Amanat adalah unsur pendidikan, terutama soal moral, yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca lewat karya sastra yang ditulisnya (Wiyanto 2005:84).

Menurut Suharianto (1982:71) amanat dapat disampaikan dengan cara tersirat dan tersurat. Tersirat artinya pengarang tidak menyampaikan langsung melalui kalimat tetapi melalui jalan nasib atau penghidupan pelakunya, sedangkan tersurat berarti pengarang menyampaikan langsung pada pembaca melalui kalimat, baik itu berbentuk keterangan pengarangnya atau dialog pelaku.

2.2.3 Metode Menulis Cerpen

Aktivitas menulis cerpen merupakan suatu proses penuangan ide, gagasan, pesan, dan informasi ke dalam bahasa tulis agar dapat dibaca orang lain. Proses tersebut membutuhkan kreativitas berpikir yang tinggi dengan beberapa tahapan untuk mengubah suatu ide dan gagasan ke dalam bahasa tulis agar dapat dipahami atau dikomunikasikan kepada orang lain.

Menurut Endraswara (2003:244) setidaknya ada empat tahap yang harus dilalui siswa untuk menulis cerpen, keempat tahap tersebut yaitu (1) tahap persiapan, pada tahap ini siswa mulai mengumpulkan ide atau data yang bisa berasal dari pengalaman yang pernah dialami oleh diri sendiri maupun orang lain, (2) tahap pematangan dan pengolahan ide, pada tahap ini siswa memadukan ide

cerita yang telah didapat dengan pengalaman atau pandangan-pandangannya mengenai kehidupan sehari-hari yang relevan, (3) tahap pengungkapan ide, pada tahap ini siswa mulai membuat kerangka karangan sesuai dengan ide cerita yang telah dibuat sebelumnya, dan (4) tahap verifikasi, pada tahap terakhir ini siswa membaca kembali hasil tulisannya dan melakukan perbaikan.

2.2.3.1 Langkah-langkah Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman

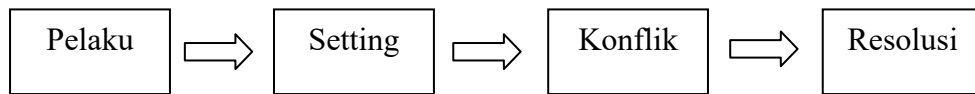
Menurut Aritonang (2013:209-213) cara paling mudah untuk mendapatkan ide cerita untuk menulis sebuah cerpen adalah dengan mengingat pengalaman berkesan yang pernah dialami, baik oleh diri sendiri atau orang lain. Peristiwa yang pernah terjadi bisa dijadikan ide cerita dengan mengubah beberapa aspek seperti nama tokoh, latar, ataupun akhir cerita menjadi lebih bahagia ataupun tragis. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menghasilkan sebuah cerpen berdasarkan pengalaman adalah sebagai berikut.

1. Mengingat pengalaman yang pernah terjadi dan tak terlupakan. Buat sebuah ringkasan dari keseluruhan cerita sesuai kenyataan berdasarkan peristiwa yang pernah dialami.
2. Menetapkan unsur intrinsik cerpen seperti tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa. Buatlah dalam bentuk daftar dan cukup tuliskan poin-poinnya saja. Pembuatan daftar ini untuk mempermudah dalam penulisan cerpen supaya lebih terarah dan sistematis. Untuk alur, latar, dan penokohan dapat diubah sesuai dengan keinginan.

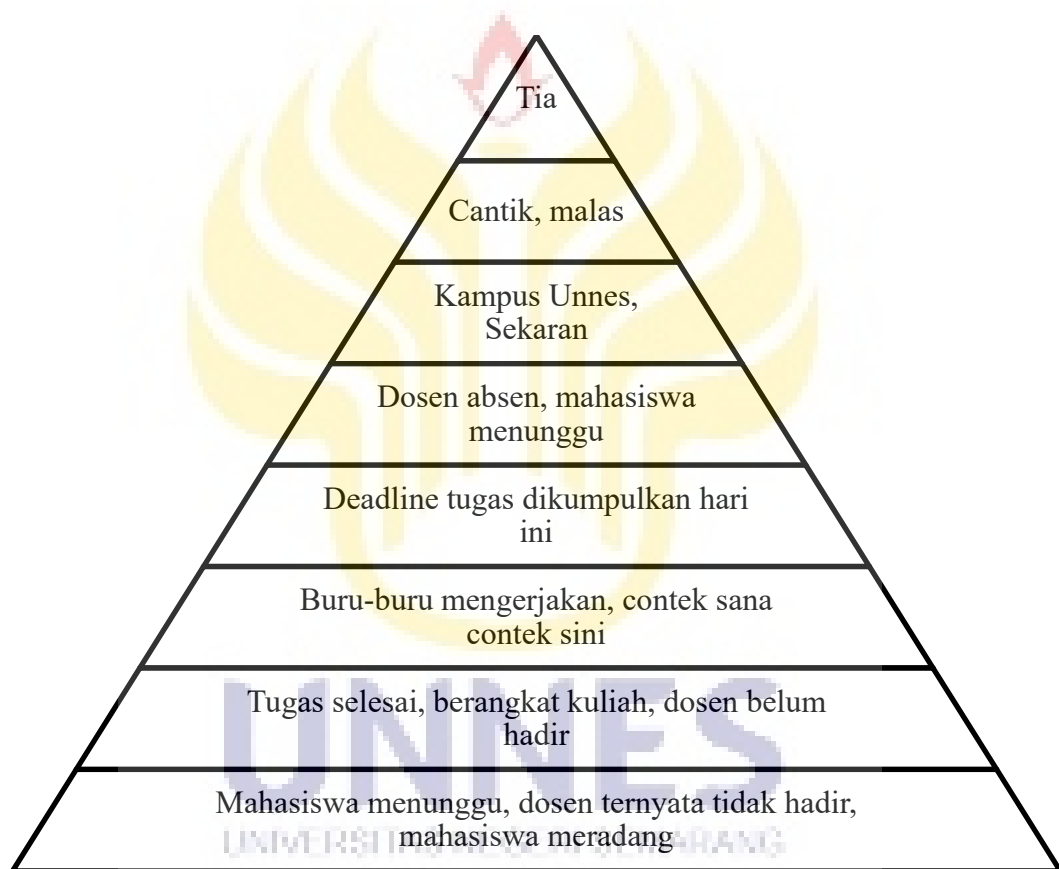
3. Menuliskan poin-poin cerita sesuai alur mulai dari pengenalan, pemunculan masalah, puncak masalah, penurunan masalah, dan terakhir penyelesaian. Pembuatan kerangka karangan seperti ini membantu penulis untuk lebih terarah dan tidak menceritakan hal-hal yang tidak perlu diungkapkan dalam cerita.
4. Menulis keseluruhan cerita berdasarkan kerangka dan unsur intristik yang telah dibuat sebelumnya menjadi sebuah cerpen yang utuh.

2.2.3.2 Langkah-langkah Menulis Cerpen Menggunakan Piramida Cerita

Untuk menghindari terjadinya penyajian cerita yang campur aduk (*muddle and jumble*), Rozakis (2004:53) memberi saran agar sebelum memulai menulis cerpen hendaknya membuat diagram cerita terlebih dahulu. Karena berbentuk mirip piramida maka diagram cerita ini disebut *Story Triangle* (Piramida Cerita) dengan langkah-langkah untuk menyusunnya sebagai berikut, (1) tulis nama pelaku utama dalam satu kata, (2) lukiskan karakter pelaku tersebut dalam dua kata, (3) lukiskan tempat terjadinya cerita dalam tiga kata, (4) ceritakan pola masalah dari cerita yang disajikan dalam empat kata, (5) ceritakan masalah pertama dari butir keempat dalam lima kata, (6) ceritakan masalah kedua dari butir keempat dalam enam kata, (7) ceritakan masalah ketiga dari butir keempat dalam tujuh kata, dan (8) ceritakan resolusi atau penyelesaian masalah yang ada dalam delapan kata. Secara sederhana langkah-langkah tersebut dapat dirumuskan dalam rangkaian sebagai berikut.



Berikut adalah contoh piramida cerita yang dibuat berdasarkan kedelapan langkah yang telah diuraikan di atas yang dapat digunakan untuk menulis sebuah cerpen.



Gambar 1. Piramida Cerita

2.2.3.3 Langkah-langkah Menulis Cerpen Berdasarkan Foto Peristiwa

Penggunaan foto ataupun gambar sebuah peristiwa dapat membantu siswa dalam menulis cerpen. Dalam sebuah gambar peristiwa terdapat konflik dan unsur

intrinsik yang dapat dianalisis siswa. Hasil analisis dapat digunakan siswa sebagai inspirasi dalam penulisan cerpen.

Adapun langkah-langkah dalam penulisan cerpen berdasarkan foto peristiwa yang diambil dari koran menurut Aritonang (2013:241) yaitu sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi kata-kata yang ada dalam gambar. Dalam mengidentifikasi kata-kata, selain mengambil kata-kata yang biasanya ada di bawah gambar, juga diperbolehkan membuat kata kunci berdasarkan gambar yang dilihat.
2. Membuat nama-nama tokoh. Nama dan jumlah tokoh dapat disesuaikan dengan yang ada di dalam gambar. Apabila tidak terdapat orang dalam gambar yang dipilih, tokoh dapat dibuat sesuai dengan imajinasi siswa.
3. Menentukan latar. Latar yang ditentukan bisa berdasarkan keterangan yang terdapat di bawah gambar dan dapat ditambahi sesuai imajinasi siswa.
4. Menentukan konflik. Konflik yang dibuat berdasarkan analisis siswa terhadap gambar yang ia lihat.
5. Menentukan amanat. Amanat yang dibuat berdasarkan cerita apa yang akan ditulis oleh siswa. Siswa sudah harus menentukan pesan apa yang ingin ia sampaikan kepada pembaca.
6. Membuat judul sesuai dengan isi cerpen dan gambar yang siswa dapat.

2.2.4 Hakikat Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin yaitu kata *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sama halnya dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Apabila sebuah media membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Heinich 1982:67). Gagne dan Briggs (1975:89) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Haryati (2012:54) memaparkan bahwa kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Dapat disimpulkan bahwa fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar sebagai penunjang penggunaan metode mengajar yang diterapkan oleh guru.

Arsyad (2007:25) menyebutkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran, yaitu (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi

sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan siswa dapat belajar sesuai kemampuan dan minat masing-masing, (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dan (4) memberikan kesamaan pengalaman pada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru dan lingkungannya.

Menurut Haryati (2012:58) ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru ketika memilih media yang akan digunakan dalam sebuah pembelajaran. Adapun kriteria tersebut yaitu, (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, media dipilih atas dasar kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, (2) memahami usia, lingkungan sosial budaya, dan karakteristik siswa, (3) kemudahan memperoleh media, (4) dukungan media pembelajaran terhadap bahan ajar, (5) keterampilan guru dalam menggunakannya, dan (6) ketersediaan waktu untuk menggunakan media tersebut.

Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2007:37) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu (1) media cetak, (2) media pajang, (3) OHP, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strip, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami informasi yang disampaikan dalam hal ini materi pembelajaran.

2.2.5 Media Pembelajaran Interaktif

Seiring dengan berkembangnya teknologi, tersedia bermacam media pembelajaran. Leshin, Pollock, dan Reigeluth (dalam Arsyad 2007:36) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia seperti guru, (2) media berbasis cetak seperti buku, (3) media berbasis visual seperti peta, (4) media berbasis audiovisual seperti rekaman video, dan (5) media berbasis komputer seperti video interaktif. Salah satu ciri dari video interaktif adalah bahwa ia membawa pesan kepada penerima kemudian memproses informasi yang diungkapkan oleh siswa. Dengan demikian media ini disebut media interaktif. Informasi dalam media interaktif disiapkan sesuai kebutuhan dan kemampuan belajar siswa dan dikembangkan agar siswa berpartisipasi dengan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif atau menurut Arsyad (2007:36) disebut sebagai interaktif video adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dengan materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Philips (dalam Nugroho 2008:2) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar yang dalam konteks ini adalah belajar dengan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup media pembelajaran interaktif bukan pada sistem *hardware*, tapi lebih pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer.

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut (Arrosyida dan Suprpto 2011:7).

Media pembelajaran interaktif mempunyai banyak keunggulan, menurut Sadiman (1994:3) ada 4 manfaat media ini, yaitu (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) mengatasi sifat pasif anak didik, dan (4) mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran.

2.2.6 Program Adobe Flash

Adobe Flash merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang diproduksi oleh *Adobe System*. Program ini didesain khusus untuk membuat animasi dan bitmap yang menarik. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga banyak digunakan dalam pembuatan presentasi, game, film, dan juga CD interaktif. Dalam Adobe Flash terdapat fitur untuk menggambar, mewarnai, membuat ilustrasi, membuat animasi, dan *programming*.

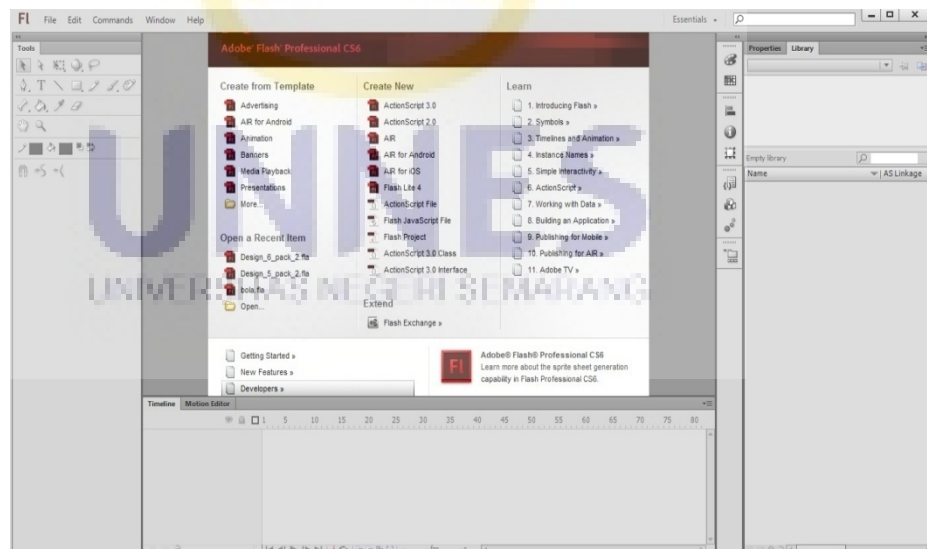
Menurut Pramono (2006:2) Adobe Flash memiliki beberapa kelebihan dibandingkan perangkat lunak lain sejenis, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Hasil akhir file memiliki ukuran yang kecil.
2. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan audio.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.

4. Flash mampu membuat file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada komputer manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program Flash.
5. Font tidak akan berubah meskipun komputer yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
6. Gambar yang dihasilkan oleh Flash merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pecah walau diperbesar beratus kali.
7. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai bentuk format

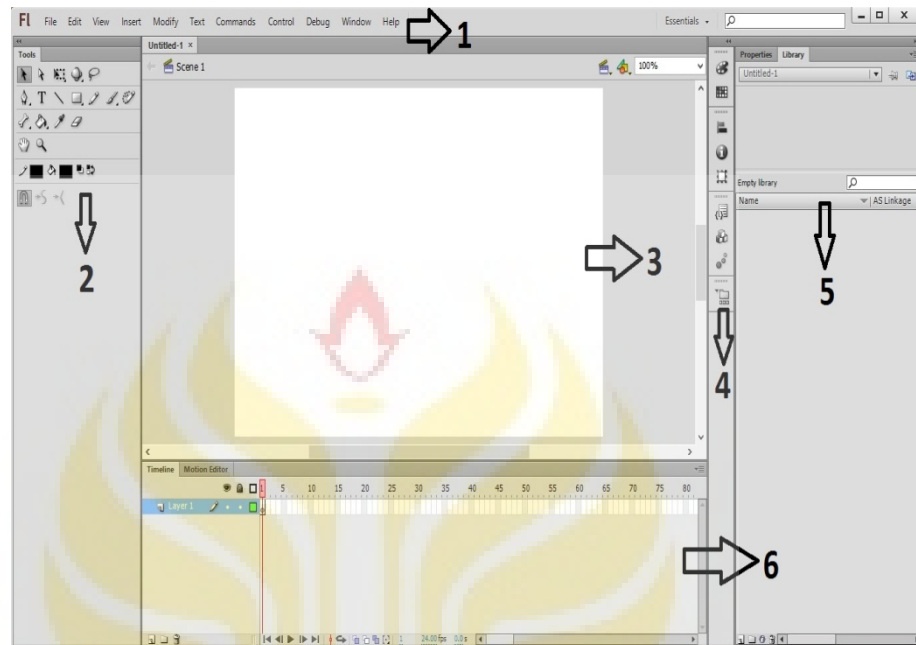
2.2.6.1 Tampilan Adobe Flash Professional CS6

Ada banyak seri Adobe Flash, setiap tahun terdapat perbaikan terhadap program Flash ini. Flash yang digunakan oleh peneliti adalah Adobe Flash Professional CS6 dengan tampilan awal sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Awal Adobe Flash

Setelah memilih jenis file yang akan dibuat, maka tampilan jendela utama akan muncul dan siap untuk digunakan.



Gambar 3. Jendela Utama Adobe Flash

Keterangan gambar:

1. Menu Bar adalah kumpulan menu-menu dasar yang terdiri atas File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Debug, Window, dan Help.
2. Toolbox adalah kumpulan tool untuk keperluan mengedit objek, menggambar dan mewarnai, transformasi objek, dan mengatur tampilan objek pada *stage*.
3. Stage adalah tempat pembuatan objek animasi.
4. Panel adalah kumpulan tool untuk memodifikasi objek terpilih dengan cepat.
5. Properties adalah tempat informasi objek yang terdapat di *stage* yang dapat berganti secara otomatis sesuai objek yang dipilih.

6. Timeline adalah jendela yang digunakan untuk mengontrol frame saat pembuatan animasi.

2.3 Spesifikasi Produk

Ada beragam cara seorang guru untuk menghidupkan suasana kelas sehingga pembelajaran jadi lebih bermakna. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media. Dalam penelitian ini peneliti menyajikan sebuah media berbentuk CD interaktif yang dibuat menggunakan program *Adobe Flash CS6*.

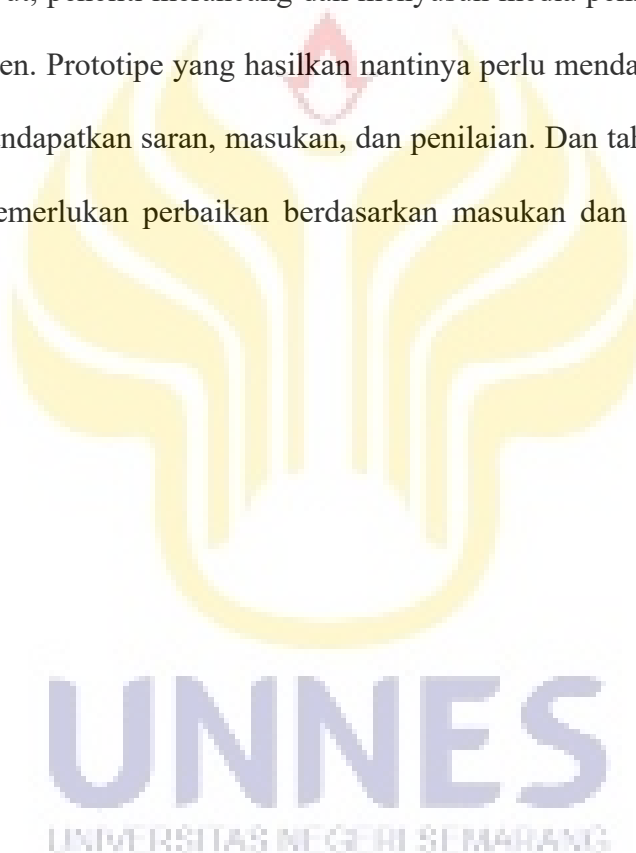
Dalam media interaktif berbentuk flash ini, siswa dapat belajar secara klasikal di kelas maupun mandiri. Terdapat berbagai menu yang dapat guru dan siswa pilih ketika menggunakan media interaktif ini. Tiap menu menyajikan materi yang berbeda hingga pada tahap latihan menulis cerpen dengan berbagai alternatif cara. Tampilan yang digunakan menarik dan menyajikan sebuah animasi sederhana supaya siswa tidak cepat bosan. Terdapat musik pengiring yang telah dipilih sebagai penunjang konsentrasi siswa saat menggunakan media ini.

2.4 Kerangka Berpikir

Pembuatan media pembelajaran interaktif menulis cerpen menggunakan program *Adobe Flash* merupakan salah satu wujud dari pengembangan media pembelajaran yang sudah ada selama ini. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan agar guru mendapat kemudahan dalam membelajarkan menulis cerpen dan siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran menulis cerpen. Untuk

lebih khususnya, siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif secara mandiri dan meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

Untuk menghasilkan prototipe yang sesuai dengan kebutuhan, diperlukan beberapa tahapan penelitian. Tahap awal dimulai dengan penyebaran angket kebutuhan siswa dan guru dari beberapa sampel sekolah. Dan berdasar data angket tersebut, peneliti merancang dan menyusun media pembelajaran interaktif menulis cerpen. Prototipe yang dihasilkan nantinya perlu mendapatkan validasi dari ahli guna mendapatkan saran, masukan, dan penilaian. Dan tahap terakhir, produk yang ada memerlukan perbaikan berdasarkan masukan dan penilaian dari ahli.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menulis cerpen untuk SMA dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan analisis angket kebutuhan, sebagian besar siswa mengaku tidak tertarik untuk menulis cerpen. Salah satu faktornya adalah karena pembelajaran menulis cerpen dilakukan dengan metode ceramah dan menggunakan media sederhana seperti buku teks dan satu contoh cerpen. Selain itu guru juga mengalami kesulitan untuk menemukan media alternatif yang mudah diaplikasikan di kelas. Oleh karena itu, diperlukan adanya media alternatif yang lebih menarik dan inovatif.
2. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran menulis cerpen yang berbasis audiovisual guna memanfaatkan secara optimal fasilitas di sekolah yang telah tersedia. Media pembelajaran interaktif menulis cerpen berisi: (1) materi tentang cerpen seperti ciri dan unsur pembangun cerpen, (2) langkah-langkah menulis cerpen yang mudah diikuti oleh siswa, dan (3) beberapa contoh cerpen.
3. Nilai rata-rata keseluruhan aspek yang diperoleh melalui uji validasi dari ahli dalam bidang media pembelajaran dan sastra Indonesia yaitu sebesar 80,63 dan masuk dalam kategori baik.

4. Perbaikan yang dilakukan pada desain media pembelajaran interaktif menulis cerpen untuk siswa SMA adalah (1) perbaikan desain cover pemungkus dan keping CD, (2) penambahan buku petunjuk penggunaan media, (3) perubahan raut muka karakter, (4) perbaikan materi unsur pembangun cerpen, dan (5) penambahan contoh cerpen.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan simpulan, saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut.

1. Guru dan siswa hendaknya untuk dapat lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Guru ada baiknya untuk terus berinovasi dalam bidang pembuatan media pembelajaran yang lebih kompleks sehingga siswa tidak merasa bosan dengan penggunaan media yang itu-itu saja.
3. Media pembelajaran interaktif hendaknya mampu menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen untuk siswa SMA.
4. Perlu adanya pengujian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media pembelajaran interaktif menulis cerpen untuk siswa SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Aminudin. 2009. *Kreatif Membuat Ragam Tulisan*. Bandung: Puri Pustaka.
- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aritonang, Keke Taruli. 2010. *Catatan Harian Guru: Menulis itu Mudah*. Yogyakarta: Andi.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Haryati, Nas. 2011. *Apresiasi Prosa Indonesia*. Semarang: Unnes.
- Jabrohim, Suminto A. Sayuti, dan Chairul Anam. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pramono, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Setyantoro, Erwin Dwi. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Berita dengan Program Swish Max yang Dikemas Dalam VCD Interaktif pada Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi: Unnes.
- Subana dan Sunarti. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo, Jakop. 1997. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suriamiharja, Agus, Akhlah Husen, dan Nunuy Nurjanah. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wiyanto, Asul. 2006. *Terampil Menulis Paragraf*. Jakarta: Grasindo.