



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN TEKS CERITA
PENDEK BERMUATAN SOSIAL BUDAYA DENGAN MODEL BERBASIS
MASALAH DAN MEDIA ANIMASI CERITA “ADIT DAN SOPO JARWO”
PADA PESERTA DIDIK KELAS VIIC MTS NEGERI KARANGAWEN
KABUPATEN DEMAK**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Neily Sa'adah

NIM : 2101410099

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

SARI

Sa'adah, Neily. 2014. "Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya dengan Model Berbasis Masalah dan Media Animasi Cerita *"Adit dan Sopo Jarwo"* Pada Siswa Kelas VIIC MTs Negeri Karangawen Demak." Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Ida Zulaeha, M. Hum.

Kata Kunci: Teks cerita pendek bermuatan sosial budaya, model berbasis masalah, media animasi cerita *"Adit dan Sopo Jarwo"*.

Menyusun teks cerita pendek secara tertulis adalah salah satu kompetensi dasar dalam kurikulum 2013. Jika dikaitkan dengan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP, materi menyusun teks cerita pendek serupa dengan materi menulis. Kegiatan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan pada masa sekarang. Menurut Tarigan (1986: 15), kegiatan menulis merupakan kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai. Adapun menurut Morsey (dalam Tarigan 1986:4), menulis digunakan oleh seorang terpelajar untuk mencatat atau merekam, meyakinkan, melaporkan atau memberitahukan, dan mempengaruhi. Definisi tersebut mengungkapkan bahwa tujuan atau maksud seseorang menulis yaitu agar dipahami oleh orang lain apabila dapat menyusun ide pikirannya dengan jelas. Kejelasan ini bergantung pada penyusunan ide, organisasi, pemakaian kata, dan struktur kalimat.

Menyusun teks cerita pendek secara tertulis merupakan keterampilan berbahasa yang produktif ekspresif dan serangkaian aktivitas berfikir menuangkan gagasan untuk menghasilkan suatu bentuk tulisan. Dari hasil wawancara dan observasi pada peserta didik kelas VIIC MTs Negeri Karangawen masih banyak ditemui beberapa kesulitan bagi peserta didik, yaitu (1) sulit menentukan ide cerita, 2) sulit untuk mengekspresikan emosi yang dituangkan ke dalam menyusun teks cerita pendek, 3) sulit menyusun cerita yang runtut dan padu sesuai struktur cerita, dan 4) sulit merangkai cerita hingga utuh karena kepemilikan diksi yang terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut muncul permasalahan yang penting diteliti, yaitu (1) bagaimana proses pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita pendek secara tertulis bermuatan sosial budaya dengan menggunakan model berbasis masalah dan media animasi cerita *"Adit dan Sopo Jarwo"* pada siswa kelas VIIC MTs Negeri Karangawen Demak; (2) bagaimana perubahan perilaku belajar siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen setelah dalam pembelajaran diterapkan model berbasis masalah dengan Media animasi cerita *"Adit dan Sopo Jarwo"* dalam keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya; (3) bagaimana peningkatan pengetahuan menyusun teks cerita pendek yang terjadi pada siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen setelah diterapkan model berbasis masalah dan media animasi *"Adit dan Sopo Jarwo"*; (4) bagaimana peningkatan keterampilan menyusun teks cerita pendek yang terjadi pada siswa kelas VIIC MTs Negeri Karangawen setelah diterapkan model berbasis masalah dan media animasi cerita *"Adit dan Sopo Jarwo"*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model berbasis masalah dengan media animasi cerita *"Adit dan Sopo Jarwo"* sebagai upaya peningkatan keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya peserta didik kelas VIIC MTs Negeri Karangawen. Variabel penelitian ini yaitu variabel keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya dan variabel pelaksanaan pembelajaran

keterampilan menyusun teks cerita pendek secara tertulis menggunakan model berbasis masalah dengan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*”. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes dan instrumen nontes. Instrumen tes berupa tes pengetahuan dan keterampilan, sedangkan instrumen nontes berupa observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata peningkatan presentase ketuntasan pengamatan proses pembelajaran siklus I ke siklus II mengalami 18%. Sikap religius peserta didik juga meningkat. Pada siklus I, presentase ketuntasan sikap religius mencapai 82%. Sementara pada siklus II, presentase ketuntasan sikap religius peserta didik meningkat 14% menjadi 96%. Disamping itu, sikap sosial peserta didik juga meningkat. Pada siklus I, presentase ketuntasan sikap teliti mencapai 82%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 10% menjadi 92%. Selanjutnya sikap kreatif pada siklus I presentase ketuntasannya mencapai 65% dan pada siklus II mengalami peningkatan 26% menjadi 91%. Sikap percaya diri pada siklus I presentase ketuntasannya mencapai 76%, pada siklus II mengalami peningkatan 15% menjadi 91%. Adapun sikap tanggung jawab presentase ketuntasan pada siklus I mencapai 80% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 12% menjadi 82%. Pengetahuan peserta didik terhadap teks cerita pendek juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, presentase ketuntasannya mencapai 76%. Sementara pada siklus II presentase ketuntasan mencapai 91%. Keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya peserta didik pun meningkat. Pada siklus I, presentase ketuntasan mencapai 69%. Sementara pada siklus II juga meningkat menjadi 88%. Tanggapan peserta didik dan guru sebagai kolaborator juga sangat positif pada pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, model berbasis masalah dengan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” mampu meningkatkan keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya pada peserta didik. Peserta didik juga termotivasi dan menunjukkan perkembangan positif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti merekomendasikan pada guru bahasa Indonesia untuk menggunakan model berbasis masalah dengan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih optimal.

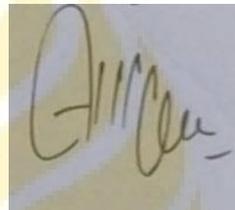


PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

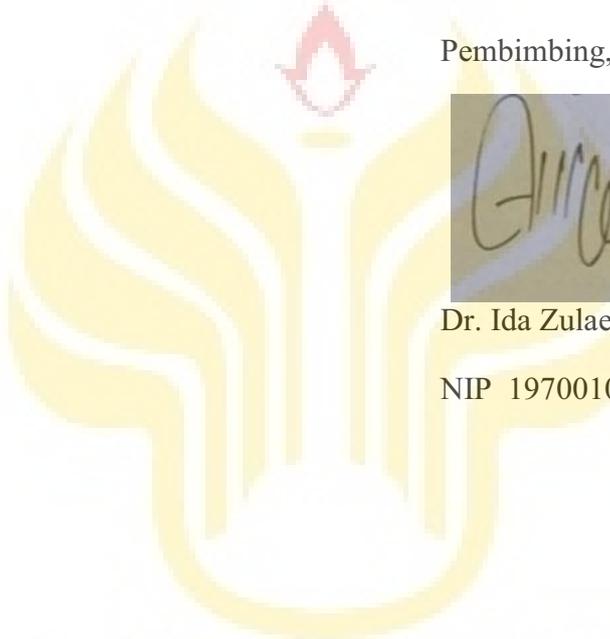
Semarang, Februari 2017

Pembimbing,



Dr. Ida Zulaeha, M. Hum.

NIP 197001091994032001



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Mei 2017

Panitia Ujian Skripsi



Ketua,
Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum
NIP 196408041991021001

Sekretaris,


Septina Sulistyaningrum, S. Pd., M. Pd
NIP 198109232008122004

Penguji I,


Suseno, S. Pd., M. Hum
NIP 197805142003121002

Penguji II,


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

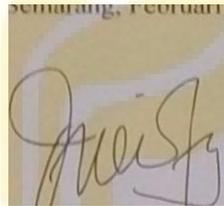
Penguji III,


Dr. Ida Zulaeha, M. Hum
NIP 197001091994032001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di 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, Februari 2017



Neily Sa'adah

NIM 2101410099

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. *Cerita merupakan sarana anak untuk melatih kemampuan verba dan berkreaitif.*
2. *Kemahiran menyusun cerita pendek anak bisa didapat melalui bercerita.*

Persembahan

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Rekan-rekan mahasiswa, Dosen, dan Almamater UNNES.
2. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia MTs Negeri Karangawen..



PRAKATA

Puji syukur penulis kepada Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya dengan Model Berbasis Masalah dan Media Animasi Cerita “Adit dan Sopo Jarwo” Pada Siswa Kelas VIIC MTs Negeri Karangawen Demak*” dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Penulis sepenuhnya menyadari skripsi ini tersusun karena banyak pihak yang terlibat di dalam prosesnya. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ida Zulaeha, M. Hum. yang telah membimbing penyusunan proposal skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberi kesempatan pada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian skripsi ini;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. seluruh dosen dan civitas akademika Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal dan bantuan pada penulis selama kuliah;
5. Kepala Madrasah MTs Negeri Karangawen Demak yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;
6. Ibu Ernawati, S.Pd., guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIIC MTs Negeri Karangawen Demak atas segala bantuan, arahan, dan motivasi yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian;

7. Peserta didik kelas VIIC MTs Negeri Karangawen Demak yang telah membantu selama penelitian berlangsung;
8. Muhammad Saddad yang tidak pernah lelah untuk mendampingi dan memberikan dorongan, semangat, serta motivasi dalam berbagi suka maupun duka;
9. Bapak, Ibu, Kakak, Adik, dan keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan doa sampai terselesainya skripsi ini;
10. Keluarga besar BSI UNNES;
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam lembaran ini.

Penulis tidak bisa membalas kebaikan-kebaikan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis. Penulis hanya bisa mendoakan agar kebaikan-kebaikan tersebut mendapatkan balasan oleh Allah SWT. Kepada Allah SWT penulis berharap agar mereka selalu mendapatkan naungan kasih dan sayang, dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dunia pendidikan, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Demak, Februari 2017

Penulis,

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Neily Sa'adah

DAFTAR ISI

SARI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN KELULUSAN.....	v
PERNYATAAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR DIAGRAM	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	12
2.1 Kajian Pustaka	12
2.2 Landasan Teoretis	16
2.2.1 Teks Cerita Pendek	17
2.2.1.1 Pengertian Cerita Pendek.....	17

2.2.1.2 Ciri-ciri Teks Cerita Pendek	19
2.2.1.3 Struktur Teks Cerita Pendek	20
2.2.1.4 Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek.....	22
2.2.1.4.1 Tema	23
2.2.1.4.2 Alur	24
2.2.1.4.3 Latar	27
2.2.1.4.4 Tokoh dan Penokohan.....	28
2.2.1.4.5 Sudut Pandang	31
2.2.1.4.6 Gaya Bahasa.....	33
2.2.1.4.7 Amanat.....	34
2.2.2 Pengertian Menyusun Teks Cerita Pendek	35
2.2.2.1 Hakikat Menulis.....	35
2.2.2.1.1 Pengertian Menulis	36
2.2.2.1.2 Tujuan Menulis	37
2.2.2.1.3 Manfaat Menulis	38
2.2.2.2 Tahapan Menulis.....	40
2.2.3 Cerita Bermuatan Sosial Budaya.....	43
2.2.4 Model Pembelajaran	44
2.2.4.1 Model Berbasis Masalah.....	45
2.2.4.2 Ciri-ciri PBL	47
2.2.4.3 Manfaat PBL	49
2.2.4.4 Sintakmatis PBL	50
2.2.5 Hakikat Media Pembelajaran	53
2.2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	54
2.2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	55

2.2.5.3	Manfaat Media Pembelajaran	56
2.2.5.4	Media Animasi Cerita “Adit dan Sopo Jarwo”	58
2.3	Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Model Berbasis Masalah dan Media Animasi Cerita “Adit dan Sopo Jarwo”	60
2.4	Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Model Berbasis Masalah dan Media Animasi Cerita “Adit dan Sopo Jarwo”	64
2.4.1	Penilaian Pengetahuan	65
2.4.2	Penilaian Keterampilan	65
2.5	Kerangka Berpikir	66
2.6	Hipotesis Tindakan	68
BAB III METODE PENELITIAN		69
3.1	Desain Penelitian	69
3.1.1	Prosedur Penelitian Siklus I	71
3.1.1.1	Perencanaan	71
3.1.1.2	Tindakan	72
3.1.1.3	Observasi	76
3.1.1.4	Refleksi	77
3.1.2	Prosedur Penelitian Siklus II	78
3.1.2.1	Perencanaan	78
3.1.2.2	Tindakan	80
3.1.2.3	Observasi	85
3.1.2.4	Refleksi	86
3.2	Subjek Penelitian	87

3.3 Variabel Penelitian.....	88
3.3.1 Variabel Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya.....	88
3.3.2 Variabel Model Berbasis Masalah Melalui Media Animasi Cerita “Adit dan Sopo Jarwo”	89
3.4 Indikator Kinerja.....	91
3.4.1 Indikator Kuantitatif.....	91
3.4.2 Indikator Kualitatif.....	92
3.5 Instrumen Penelitian	93
3.5.1 Instrumen Tes.....	94
3.5.2 Instrumen Nontes	100
3.5.2.1 Pedoman Observasi.....	100
3.5.2.2 Jurnal.....	109
3.5.2.3 Pedoman Wawancara.....	111
3.5.2.4 Dokumentasi	112
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	113
3.6.1 Teknik Tes	113
3.6.2 Teknik Nontes.....	114
3.6.2.1 Observasi.....	114
3.6.2.2 Jurnal.....	115
3.6.2.3 Dokumentasi	116
3.6.2.4 Wawancara.....	116
3.7 Teknik Analisis Data.....	117
3.7.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif	117
3.7.2 Teknik Analisis Data Kualitatif	118

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	120
4.1 Hasil Penelitian	121
4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I.....	121
4.1.1.1 Proses Pembelajaran Siklus I.....	121
4.1.1.1.1 Proses Pembelajaran Pertemuan Pertama	122
4.1.1.1.2 Proses Pembelajaran Pertemuan Kedua.....	129
4.1.1.2 Perubahan Perilaku Belajar Peserta Didik	139
4.1.1.2.1 Perubahan Sikap Religius Peserta Didik.....	139
4.1.1.2.2 Perubahan Sikap Sosial Peserta Didik	141
4.1.1.3 Hasil Tes Pengetahuan Siklus I.....	146
4.1.1.3.1 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Tema.....	149
4.1.1.3.2 Hasil Tes PengetahuanAspek Alur	150
4.1.1.3.3 Hasil Tes PengetahuanAspek Latar	151
4.1.1.3.4 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Tokoh dan Penokohan.....	152
4.1.1.3.5 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Sudut Pandang.....	153
4.1.1.3.6 Hasil Tes PengetahuanAspek Amanat	154
4.1.1.3.7 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Struktur Cerita.....	155
4.1.1.4 Hasil Tes Keterampilan Siklus I	157
4.1.1.4.1Hasil Tes Keterampilan Aspek Menentukan Tema/Amanat	160
4.1.1.4.2 Hasil Tes Keterampilan Aspek Menentukan Latar/ <i>Setting</i>	161
4.1.1.4.3 Hasil Tes Keterampilan Aspek Tokoh dan Penokohan	163
4.1.1.4.4 Hasil Tes Keterampilan Aspek Penggunaan Bahasa	164
4.1.1.4.4 Hasil Tes Keterampilan Aspek Keruntutan Cerita.....	165

4.1.1.5	Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Dengan Model Berbasis Masalah dan Media Animasi Cerita “ <i>Adit dan Sopo Jarwo</i> ” Siklus I.....	167
4.1.1.6	Tanggapan Guru Terhadap Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Dengan Model Berbasis Masalah Dan Media Animasi Cerita “ <i>Adit dan Sopo Jarwo</i> ” Siklus I	171
4.1.1.7	Refleksi Siklus I.....	174
4.1.2	Hasil Penelitian Siklus II	181
4.1.2.1.	Proses Pembelajaran Siklus II.....	182
4.1.2.1.1	Proses Pembelajaran Pertemuan Pertama	182
4.1.2.1.2	Proses Pembelajaran Pertemuan Kedua.....	188
4.1.2.2	Perubahan Perilaku Belajar Peserta Didik	199
4.1.2.2.1	Perubahan Sikap Religius Peserta Didik.....	199
4.1.2.2.2	Perubahan Sikap Sosia Peserta Didik	201
4.1.2.3	Hasil Tes Pengetahuan Siklus II	205
4.1.2.3.1	Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Tema.....	209
4.1.2.3.2	Hasil Tes PengetahuanAspek Alur	209
4.1.2.3.3	Hasil Tes PengetahuanAspek Latar	211
4.1.2.3.4	Hasil Tes Pengetahuan Aspek Tokoh dan Penokohan.....	212
4.1.2.3.5	Hasil Tes Pengetahuan Aspek Sudut Pandang.....	213
4.1.2.3.6	Hasil Tes PengetahuanAspek Amanat	213
4.1.2.3.7	Hasil Tes Pengetahuan Aspek Struktur Cerita.....	214
4.1.2.4	Hasil Tes Keterampilan Siklus II.....	215
4.1.2.4.1	Hasil Tes Keterampilan Aspek Menentukan Tema/Amanat	219
4.1.2.4.2	Hasil Tes Keterampilan Aspek Menentukan Latar/ <i>Setting</i>	220

4.1.2.4.3 Hasil Tes Keterampilan Aspek Tokoh dan Penokohan	221
4.1.2.4.4 Hasil Tes Keterampilan Aspek Penggunaan Bahasa	223
4.1.2.4.5 Hasil Tes Keterampilan Aspek Keruntutan Cerita.....	224
4.1.2.5 Tanggapan Peserta Didki Terhadap Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Dengan Model Berbasis Masalah Dan Media Animasi Cerita “ <i>Adit dan Sopo Jarwo</i> ” Siklus II.....	226
4.1.2.6 Tanggapan Guru Terhadap Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Dengan Model Berbasis Masalah Dan Media Animasi Cerita “ <i>Adit dan Sopo Jarwo</i> ” Siklus II	231
4.1.2.7 Refleksi Siklus II.....	233
4.2 Pembahasan.....	239
4.2.1 Proses Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Dengan Model Berbasis Masalah dan Media Animasi Cerita “ <i>Adit dan Sopo Jarwo</i> ” Pada Siklus I dan Siklus II.....	239
4.2.2 Perubahan Sikap Religius Pada Siklus I dan Siklus II.....	247
4.2.3 Perubahan Sikap Sosial Pada Siklus I dan Siklus II.....	249
4.2.4 Peningkatan Hasil Pengetahuan Pada Siklus I dan Siklus II	253
4.2.5 Peningkatan Hasil Keterampilan Pada Siklus I dan Siklus II.....	257
BAB V PENUTUP	262
5.1 Simpulan	262
5.2 Saran	265
DAFTAR PUSTAKA	267
LAMPIRAN.....	270

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Susunan Struktur Sebuah Cerita	21
Tabel 2 Sintakmatis Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	50
Tabel 3 Kriteria Penilaian Pengetahuan Teks Cerita Pendek	95
Tabel 4 Kriteria Penilaian Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya	98
Tabel 5 Kriteria Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan	98
Tabel 6 Rubrik Observasi Proses Pembelajaran	101
Tabel 7 Kriteria Penskoran Penilaian Proses Pembelajaran	102
Tabel 8. Rubrik Observasi Sikap Religi	104
Tabel 9. Rubrik Observasi Sikap Sosial Teliti.....	105
Tabel 10. Rubrik Observasi Sikap Sosial Kreatif.....	105
Tabel 11. Rubrik Observasi Sikap Sosial Percaya Diri	106
Tabel 12. Rubrik Observasi Sikap Sosial Tanggung Jawab	107
Tabel 13. Kriteria Penskoran Penilaian Sikap Religius	107
Tabel 14. Kriteria Penskoran Penilaian Sikap Sosial	108
Tabel 15 Perilaku Religius Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran.....	140
Tabel 16. Hasil Tes Pengetahuan Teks Cerpen	147
Tabel 17 Perolehan Nilai Pengetahuan Tiap Aspek Pada Siklus I.....	148
Tabel 18 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Tema	149
Tabel 19 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Alur/plot.....	150
Tabel 20 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Latar	151
Tabel 21 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Tokoh & Penokohan	152
Tabel 22 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Sudut Pandang	154

Tabel 23 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Amanat.....	155
Tabel 24 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Struktur Teks.....	156
Tabel 25 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya	157
Tabel 26 Perolehan Nilai Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Tiap Aspek	159
Tabel 27 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerpen Bermuatan Sosial Budaya Aspek Menentukan Tema/Amanat	160
Tabel 28 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerpen Bermuatan Sosial Budaya Aspek Latar/ <i>Setting</i>	162
Tabel 29 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya	163
Tabel 30 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Aspek Tokoh dan Penokohan	163
Tabel 31 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Secara Tertulis Aspek Penggunaan Bahasa	164
Tabel 32 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Aspek Keruntutan Cerita	166
Tabel 33 Perilaku Religius Peserta didik dalam Mengikuti Pembelajaran.....	200
Tabel 34 Hasil Tes Pengetahuan Teks Cerpen	206
Tabel 35 Perolehan Nilai Pengetahuan Tiap Aspek	208
Tabel 36 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Tema	209
Tabel 37 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Alur/plot.....	210
Tabel 38 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Latar	211
Tabel 39 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Tokoh & Penokohan	212

Tabel 40 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Sudut Pandang	213
Tabel 41 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Amanat.....	214
Tabel 42 Hasil Tes Pengetahuan Aspek Menentukan Struktur Teks.....	215
Tabel 43 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya	216
Tabel 44 Perolehan Nilai Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Tiap Aspek	218
Tabel 45 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Aspek Menentukan Tema/Amanat	219
Tabel 46 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Aspek Menentukan Latar/Setting	220
Tabel 47 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Aspek Menentukan Tokoh dan Penokohan	222
Tabel 48 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Secara Tertulis Aspek Penggunaan Bahasa	223
Tabel 49 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Secara Tertulis Aspek Keruntutan Cerita	225
Tabel 50 Perbandingan Hasil Pengamatan Proses Siklus I dan Siklus II.....	245
Tabel 51 Peningkatan Nilai Sikap Religius pada Siklus I dan Siklus II.....	248
Tabel 52 Peningkatan Nilai Sikap Sosial Peserta Didik Kelas VIIC pada Siklus I dan Siklus II.....	250
Tabel 53 Peningkatan Tes Pengetahuan Peserta Didik Kelas VII-C pada Siklus I dan Siklus II.....	253
Tabel 54 Peningkatan Tes Keterampilan Peserta Didik Kelas VIIC pada Siklus I dan Siklus II.....	257

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Aktivitas Tahap Orientasi Peserta Didik Pada Masalah	124
Gambar 2 Aktivitas Tahap Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar	125
Gambar 3 Aktivitas Tahap Melakukan Penyelidikan Individu maupun Kelompok dengan Bimbingan Guru	128
Gambar 4 Aktivitas Tahap Mengembangkan dan Menyajikan Karya.....	127
Gambar 5 Aktivitas Tahap Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah.....	128
Gambar 6 Aktivitas Peserta Didik Tahap Orientasi Terhadap Masalah	130
Gambar 7 Aktivitas Tahap Mengorganisasi Peserta didik untuk Belajar	131
Gambar 8 Aktivitas Peserta Didik Tahap Melakukan Penyelidikan Individu Maupun Kelompok dengan Bimbingan Guru.....	132
Gambar 9 Aktivitas Peserta didik Tahap Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya.....	133
Gambar 10 Aktivitas Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	134
Gambar 11 Peserta Didik Menunjukkan Sikap Religius dengan Menjawab Salam Guru Ketika Membuka Kegiatan Pembelajaran	140
Gambar 12 Peserta Didik Mencermati Teks Cerpen yang Diberikan dengan Penuh Ketelitian pada Pembelajaran	142
Gambar 13 Peserta Didik Menentukan Kerangka Karangan Menyusun Teks Cerpen Bermuatan Sosial Budaya pada Pembelajaran	143
Gambar 14 Peserta Didik Menyampaikan Teks Cerita Pendek dengan Sikap Penuh Percaya Diri pada Pembelajaran	144

Gambar 15 Peserta Didik Mencermati Intruksi yang Diberikan Guru dengan Tertib pada Pembelajaran	147
Gambar 16 Aktivitas Peserta Didik pada Orientasi terhadap Masalah.....	184
Gambar 17 Aktivitas Tahap Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar	185
Gambar 18 Aktivitas Peserta Didik Melakukan Penyelidikan Individu Maupun Kelompok dengan Bimbingan Guru	186
Gambar 19 Aktivitas Peserta Didik dalam Mengembangkan dan Menyajikan Karya.....	187
Gambar 20 Aktivitas Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	188
Gambar 21 Aktivitas Peserta didik pada Orientasi terhadap Masalah.....	190
Gambar 22 Aktivitas Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar	191
Gambar 23 Aktivitas Peserta Didik Tahap Melakukan Penyelidikan Individu maupun Kelompok Dibimbing Guru	191
Gambar 24 Aktivitas Peserta Didik dalam Mengembangkan dan Menyajikan Karya	192
Gambar 25 Aktivitas Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	193
Gambar 26 Peserta didik menunjukkan sikap religius dengan menjawab salam guru ketika membuka kegiatan pembelajaran.....	201
Gambar 27 Peserta didik menunjukkan sikap sosial dengan mencermati teks cerpen dengan penuh ketelitian pada pembelajaran.....	202
Gambar 28 Peserta didik menunjukkan sikap kreatif ketika menyusun teks cerita pendek pada pembelajaran.....	203
Gambar 29. Peserta didik mempresentasikan hasil teks cerita pendek dengan sikap penuh percaya diri pada pembelajaran.....	204

Gambar 30 Peserta didik menunjukkan sikap tanggung jawab dengan tertib
mencermati intruksi yang diberikan guru pada pembelajaran205



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus I.....	135
Diagram 2 Hasil Tes Pengetahuan Cerita Pendek Siklus I.....	148
Diagram 3 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Siklus I.....	158
Diagram 4 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus II.....	194
Diagram 5 Hasil Tes Pengetahuan Cerita Pendek Siklus II.....	207
Diagram 6 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Siklus II.....	217
Diagram 7 Hasil Sikap Religius Siklus I dan Siklus II.....	248
Diagram 8 Peningkatan Sikap Sosial Siklus I dan Siklus II.....	252
Diagram 9 Peningkatan Hasil Tes Pengetahuan Siklus I dan Siklus II.....	255
Diagram 10 Hasil Tes Keterampilan Siklus I dan Siklus II.....	260



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Siklus I.....	271
Lampiran 2 RPP Siklus I.....	289
Lampiran 3 Bahan Ajar.....	306
Lampiran 4 Bahan Teks Cerita Pendek Siklus I-II.....	311
Lampiran 5 Instrumen Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus I-II.....	316
Lampiran 6 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus I.....	321
Lampiran 7 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus II.....	322
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Religi I-II.....	323
Lampiran 9 Penilaian Sikap Religi Siklus I.....	326
Lampiran 10 Rekapitulasi Penilaian Religi Siklus I.....	328
Lampiran 11 Penilaian Sikap Religi Siklus II.....	329
Lampiran 12 Rekapitulasi Penilaian Religi Siklus II.....	331
Lampiran 13 Instrumen Penilaian Sikap Sosial I-II.....	332
Lampiran 14 Penilaian Sikap Sosial Siklus I.....	336
Lampiran 15 Rekapitulasi Penilaian Sikap Sosial.....	344
Lampiran 16 Penilaian Sikap Sosial Siklus II.....	348
Lampiran 17 Rekapitulasi Penilaian Sikap Sosial.....	356
Lampiran 18 Kunci Jawaban Tes Pengetahuan Siklus I.....	360
Lampiran 19 Kunci Jawaban Tes Pengetahuan Siklus II.....	362
Lampiran 20 Penilaian Pengetahuan Siklus I.....	364
Lampiran 21 Daftar Nilai Pengetahuan Teks Cerita Pendek Siklus I.....	365

Lampiran 22 Hasil Tes Pengetahuan Siklus I.....	366
Lampiran 23 Penilaian Pengetahuan Siklus II.....	369
Lampiran 24 Daftar Nilai Pengetahuan Teks Cerita Pendek Siklus II	370
Lampiran 25 Hasil Tes Pengetahuan Siklus II.....	371
Lampiran 26 Penilaian Keterampilan Menyusun Teks Cerpen Siklus I-II.....	374
Lampiran 27 Daftar Nilai Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Siklus I .	375
Lampiran 28 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerpen Siklus I	376
Lampiran 29 Daftar Nilai Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Siklus II	381
Lampiran 30 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerpen Siklus II.....	382
Lampiran 31 Pedoman Wawancara Peserta didik Siklus I-II	388
Lampiran 32 Hasil Wawancara Peserta didik Siklus I.....	389
Lampiran 33 Hasil Wawancara Peserta didik Siklus II	391
Lampiran 34 Pedoman Jurnal Peserta didik Siklus I-II	393
Lampiran 35 Hasil Jurnal Peserta didik Siklus I.....	394
Lampiran 36 Hasil Jurnal Peserta didik Siklus II	425
Lampiran 37 Pedoman Jurnal Guru Siklus I-II.....	400
Lampiran 38 Hasil Jurnal Guru Siklus I.....	402
Lampiran 39 Hasil Jurnal Guru Siklus II.....	404
Lampiran 40 Pedoman Dokumentasi Foto	406
Lampiran 41 Surat Keputusan Dekan	409
Lampiran 42 Surat Selesai Penelitian dari Sekolah	410
Lampiran 43 Presensi Bimbingan.....	411
Lampiran 44 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	415

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia berperan penting sebagai pembawa pengetahuan (*carrier of knowledge*) di dalam kurikulum 2013. Dalam pembelajaran bahasa yang berbasis teks, bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar pengetahuan bahasa, melainkan juga pengetahuan dalam bersastra (Kemendikbud: 2013). Pengetahuan bersastra yang harus dikuasai siswa adalah kompetensi menyusun teks cerita pendek. Kompetensi tersebut bisa berupa teks tertulis maupun lisan. Sebaliknya, Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis pada teks, namun dalam penyusunan suatu teks tidak melulu berwujud sebuah bahasa tulis. Teks dapat berwujud teks tulis maupun teks lisan (Zabadi dkk. 2012:3).

Dalam kegiatan menulis, diperlukan adanya kompleksitas kegiatan untuk menyusun karangan secara baik meliputi: 1) keterampilan gramatikal, 2) penguasaan isi, 3) keterampilan stilistika, 4) keterampilan mekanis, dan keterampilan memutuskan (Heaton dalam Slamet, 2007: 142). Sehubungan dengan kompleksnya kegiatan yang diperlukan dalam kegiatan menulis, maka menulis harus dipelajari atau diperoleh melalui proses belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh.

Menyusun adalah mengatur secara baik atau menempatkan sesuatu secara berurutan (KBBI, 2007:1399). Menyusun yang dimaksud merupakan kegiatan menulis. Menulis merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang yang disebut penulis dengan menggunakan bahasa sebagai medium, untuk dibaca oleh pembaca sebagai sasaran. Oleh karena itu, seorang penulis hendaknya terampil menggunakan sistem tulisan, struktur bahasa, dan kosakata.

Kegiatan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan pada masa sekarang. Menurut Tarigan (1986: 15), kegiatan menulis merupakan kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai. Pranoto (2004: 120) menyampaikan bahwa kegiatan menulis berarti menuangkan buah pikiran ke dalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan. Adapun Morsey (dalam Tarigan 1986:4) menyatakan bahwa menulis digunakan oleh seorang terpelajar untuk mencatat atau merekam, meyakinkan, melaporkan atau memberitahukan, dan mempengaruhi. Definisi tersebut mengungkapkan bahwa tujuan atau maksud seseorang menulis yaitu agar dipahami oleh orang lain apabila dapat menyusun ide pikirannya dengan jelas. Kejelasan ini bergantung pada penyusunan ide, organisasi, pemakaian kata, dan struktur kalimat.

Teks cerita pendek merupakan karangan pendek berbentuk prosa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 210), cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian,

dan sebagainya); karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya (baik dengan sungguh-sungguh maupun hanya rekaan belaka). Sebuah cerita pendek mengisahkan sepenggal kehidupan tokoh yang penuh pertikaian, peristiwa, dan pengalaman. Tokoh dalam cerpen tidak mengalami perubahan nasib (Depdiknas, 2014:6). Oleh karena itu, ketika menyusun teks cerita pendek secara tertulis siswa dituntut untuk menuangkan imajinasi, pengalaman, dan emosinya ke dalam sebuah teks cerita pendek agar bisa tersampaikan maksud penulis kepada pembaca.

Keterampilan menyusun teks cerpen tidak datang secara sendirinya, melainkan harus dilatih secara terus menerus. Ketika menulis, penulis tidak secara otomatis menghasilkan suatu tulisan tanpa adanya proses mencari ide, merangkai ide-ide, mengembangkan ide ke dalam bentuk bahasa tulis, serta menghasilkan sebuah tulisan yang baik dan indah. Dalam menyusun teks cerita pendek diperlukan persiapan dan konsep yang terarahserta memiliki tujuan yang jelas sebelum menulis agar menghasilkan tulisan yang baik.

Hasil temuan penulis dalam observasi awal prasiklus yang dilakukan peneliti terhadap kelas VIIC MTs Negeri Karangawen Demak, menunjukkan bahwa keterampilan menyusun teks cerita pendek masih rendah. Sebagian besar siswa kelas VIIC menyatakan bahwa pembelajaran tersebut cukup sulit. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar murid yang mencapai nilai rata-rata sebesar 64%. Hasil tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM), yaitu 72. Adapun kesulitan yang dialami peserta didik ketika menyusun teks cerpen meliputi beberapa hal, yaitu (1) sulit

menentukan ide cerita, 2) sulit menyusun cerita yang runtut dan padu, dan 3) sulit merangkai cerita hingga utuh karena kepemilikan diksi yang terbatas. Faktor-faktor tersebut terjadi karena kegiatan proses belajar mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah berorientasi pada aspek teori dan pengetahuan semata sehingga keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menulis kurang dapat perhatian. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru ketika membelajarkan kompetensi menulis kurang mendukung aspek yang akan dicapai sehingga tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri, sehingga peserta didik belum dapat mengekspresi keterampilannya secara maksimal.

Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII-C MTs Negeri Karangawen Demak diketahui bahwa dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara tertulis masih perlu ditingkatkan. Guru masih kesulitan dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang memudahkan siswa pada pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara tertulis. Hal tersebut karena selama ini guru lebih menguatkan materi dengan ceramah dan mencatat, sedangkan praktiknya guru hanya memberi tugas mandiri menyusun teks cerita pendek. Selain itu, ketika pengumpulan tugas, banyak siswa yang belum menyelesaikan tugasnya dengan baik. Pada kegiatan evaluasi, guru tidak membahas bersama-sama hasil pekerjaan siswa, sehingga siswa tidak tahu kekurangan pada hasil pekerjaannya. Hal tersebut tentu bertolak belakang dengan kekhasan kegiatan menyusun teks cerita pendek

secara tertulis yang memerlukan lebih banyak kesempatan untuk praktik dalam pelaksanaannya.

Melihat fenomena tersebut, dapat diketahui bahwa kedudukan pelajaran cerita pendek di sekolah sangat diperlukan. Berbanding lurus dengan pentingnya pelajaran menulis di sekolah, pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara tertulis pun sama pentingnya. Penyampaian materi keterampilan menyusun teks cerita pendek secara tertulis akan lebih efektif dan efisien jika didukung dengan model, pendekatan maupun media pembelajaran yang sesuai. Sebab, hal tersebut akan saling mendukung dan melengkapi kekurangan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Fenomena-fenomena tersebut memerlukan pemecahan masalah yang selanjutnya menjadi latar belakang bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya dengan Menggunakan Model Berbasis Masalah dan Media Animasi “*Adit dan Sopo Jarwo*” pada Siswa Kelas VII-C MTs Negeri Karangawen Demak.

Model berbasis masalah merupakan cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu dengan berusaha memecahkan setiap masalah dan memperhatikan potensi-potensi yang ada pada individu untuk memperoleh suatu kemandirian, kesempatan berekspresif, dan keterampilan yang maksimal. Melalui model ini siswa akan bebas terlibat dalam memproduksi sebuah karya sastra. Guru dalam kaitan ini semata-mata sebagai tutor, mediator dan motivator.

Model ini digunakan oleh guru untuk menginvestigasi berbagai masalah penting yang ditemui siswa dalam kegiatan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya agar siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dalam proses penulisan cerita pendek baik dalam pengembangan ide, orientasi, komplikasi dan resolusi sehingga mendapatkan kualitas cerita pendek seperti yang diharapkan.

Pemilihan media juga berpengaruh dalam proses pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara tertulis. Siswa masih membutuhkan stimulus untuk memunculkan ide yang akan mereka kembangkan menjadi sebuah karya sastra berupa cerita pendek. Media pembelajaran media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" merupakan salah satu program animasi cerita anak-anak di televisi. Program ini menyajikan cerita keseharian kehidupan bermasyarakat yang banyak disukai penikmatnya untuk segala usia serta mengandung muatan-muatan yang patut untuk diteladani bagi penikmatnya. Selain itu, Bahasa yang digunakan juga bahasa keseharian yang mudah dipahami. Program tayangan yang berdurasi 7-10 menit tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memunculkan ide sehingga mampu menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya secara padu dan runtut dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita pendek.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik kelas VII MTs Negeri Karangawen, keterampilan menulis khususnya menyusun teks cerita

pendek peserta didik masih rendah dan belum optimal. Keterampilan menyusun teks cerita pendek juga belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal lahir dalam diri peserta didik itu sendiri, yaitu (1) peserta didik sulit dalam memunculkan ide atau gagasan mereka untuk dikembangkan menjadi sebuah cerita pendek, (2) peserta didik sulit menyusun teks cerita yang runtut dan padu sesuai struktur cerita, dan (3) peserta didik sulit merangkai cerita hingga utuh karena kepemilikan diksi yang terbatas.

Faktor eksternal yang berpengaruh pada rendahnya keterampilan peserta didik saat menyusun teks cerita pendek berasal dari pola mengajar guru. Guru kurang melakukan variasi dengan menggunakan model dan media dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek. Selama ini guru masih tepaku dengan metode ceramah menyampaikan pembelajaran tanpa diiringi dengan praktik langsung, sehingga peserta didik merasa kesulitan ketika diberi tugas menyusun teks cerita. Hal ini tentu mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pembaharuan model dan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang muncul sangat beragam. Untuk itu, perlu dilakukan pembatasan masalah agar

pembahasan penelitian ini dapat terfokus pada kesulitan yang dihadapi siswa dalam menyusun teks cerita pendek dan penerapan penggunaan model serta media dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek. Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya pada peserta didik kelas VII C MTs Negeri Karangawen dengan menggunakan model berbasis masalah melalui media cerita animasi “*Adit dan Sopo Jarwo*”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran kemampuan menyusun teks cerita pendek yang disebabkan oleh beberapa hal. Dengan demikian, penulis merumuskan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita pendek secara tertulis bermuatan sosial budaya dengan menggunakan model berbasis masalah dan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” pada siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen Demak?
- 2) Bagaimana perubahan perilaku belajar siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen setelah dalam pembelajaran diterapkan model berbasis masalah dengan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” dalam keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya?
- 3) Bagaimana peningkatan pengetahuan menyusun teks cerita pendek yang terjadi pada siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen setelah

diterapkan model berbasis masalah dan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*”?

- 4) Bagaimana peningkatan keterampilan menyusun teks cerita pendek yang terjadi pada siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen setelah diterapkan model berbasis masalah dan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini yang meliputi:

- 1) memaparkan proses pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya dengan menggunakan model berbasis masalah dan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” pada siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen.
- 2) mendeskripsikan perubahan perilkubelajar siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen setelah dalam pembelajaran diterapkan model berbasis masalah dengan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” dalam keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya.
- 3) mendeskripsikan peningkatan pengetahuan menyusun teks cerita pendek yang terjadi pada siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen setelah diterapkan model berbasis masalah dan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*”.

- 4) mendeskripsikan peningkatan keterampilan menyusun teks cerita pendek yang terjadi pada siswa kelas VII-C MTs Negeri Karangawen setelah diterapkan model berbasis masalah dan media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*".

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti berharap akan memperoleh manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan menambah wacana mengenai keterampilan menyusun teks cerita pendek. Dengan demikian pembelajaran sastra dapat ditingkatkan.

Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti. Manfaat bagi peserta didik, yaitu memberikan pengalaman belajar keterampilan menulis khususnya keterampilan menyusun teks cerita pendek dan meningkatkan pemahaman dalam keterampilan menyusun teks cerita pendek. Manfaat bagi guru, yaitu menambah informasi mengenai pembelajaran inovatif dalam keterampilan menyusun teks cerita pendek. Terutama mengenai pemanfaatan model pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga memberi informasi baru mengenai pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita pendek dalam kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan ilmiah. Manfaat bagi sekolah, yaitu penelitian ini

dapat menjadi pertimbangan dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dan bahan pertimbangan bagi pengembangan perangkat pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita pendek. Manfaat bagi peneliti, yaitu dapat memperkaya wawasan tentang model pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan melalui media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tindakan kelas mengenai menyusun teks cerita pendek secara tertulis banyak dilakukan dengan memanfaatkan teknik, metode, strategi, maupun media yang bermacam-macam sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menyusun cerita pendek secara tertulis peserta didik. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Saricoban (2011), Safitri (2011), Septariantio (2012), Wahdah (2009), dan Davis (2003).

Saricoban (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “*Using Literature in EFL Classes: Short Story*” menunjukkan bahwa cerita pendek atau sering disebut cerpen dapat digunakan sebagai sumber belajar yang baik. Menggunakan cerita pendek di kelas adalah metode yang efektif untuk mengajar sistem linguistik. Memilih tema cerita pendek yang tepat adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Pada titik ini, kemampuan tingkat peserta didik, usia, dan minat harus diperhitungkan serta pertimbangan. Hal penting lainnya adalah tujuan dan kesesuaian cerita sebagai konten berfikir kreatif anak dapat memancing ide-ide cemerlang mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Saricoban memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian peneliti. Perbedaannya yaitu pada penelitian Saricoban hanya membahas tentang cerita pendek sebagai salah satu materi yang sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, sedangkan pada penelitian ini cerita pendek adalah medium penelitian yang akan dikembangkan menjadi

keterampilan menyusun teks cerita pendek secara tertulis pada anak sekolah menengah. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang cerita pendek yang menjadi materi pembelajaran bahasa yang dapat mempermudah peserta didik menguasai bahasanya.

Safitri (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Catatan Harian Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita pendek Peserta didik Kelas IX C SMP Negeri 9 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011”, menunjukkan pembelajaran menulis cerita pendek dengan memanfaatkan catatan harian dapat meningkatkan nilai rata-rata peserta didik dari siklus I ke siklus II. Nilai peserta didik pada siklus I adalah 63,06, sedangkan pada siklus II 83,71. Peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 20,65%. Peningkatan peserta didik dalam menulis cerita pendek diikuti pula dengan perubahan perilaku yang mengarah pada perilaku positif.

Penelitian yang dilakukan Safitri (2011) memiliki kesamaan serta perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian tersebut terletak pada masalah yang dikaji, yaitu keterampilan menulis cerita pendek. Perbedaan penelitian terletak pada media yang digunakan. Penelitian Safitri menggunakan media catatan harian, sedangkan penelitian peneliti menggunakan media animasi “*Adit dan Sopo Jarwo*”.

Septarianto (2012) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Menggunakan Media “*Nilai Kehidupan*” TRANS TV Bermuatan Pendidikan Nilai dengan Teknik Transformasi pada Peserta didik Kelas X-8 SMA Taruna Nusantara Magelang”. Penelitian yang dilakukan Septarianto

menunjukkan adanya peningkatan hasil tes menulis cerita pendek setelah diterapkannya menulis cerita pendek dengan teknik transformasi melalui media “*Nilai Kehidupan*” *TRANS TV* bermuatan Pendidikan nilai. Nilai rata-rata kelas pada siklus I mencapai 72,50 atau dalam kategori cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,63 atau dalam kategori sangat baik. Dari pencapaian nilai dari siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan sebesar 13,13 atau 18,11%. Peningkatan keterampilan menulis cerita pendek ini juga diikuti dengan perubahan perilaku peserta didik dari perilaku negatif ke perilaku positif. Perubahan ini dibuktikan pada siklus II peserta didik menjadi lebih antusias, semangat, dan aktif ketika pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Septarianto (2012) memiliki kesamaan yaitu muatan cerita, media dan masalah yang dikaji. Muatan cerita juga mengandung nilai-nilai sosial budaya, media yang digunakan sama-sama menggunakan media animasi, dan masalah yang dikaji adalah keterampilan menyusun teks cerita pendek secara tertulis. Perbedaan penelitian terletak pada model dan teknik yang digunakan. Peneliti menggunakan model yaitu model berbasis masalah sedangkan Septarianto (2012) menggunakan teknik transformasi.

Niki Sholifatul Wahdah (2009) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Pribadi Siswa Kelas IXA SMP Islam Randudongkal Pematang dengan Model PBI (*Problem Based Instruction.*)” Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa dapat dilakukan dengan model PBI berdasarkan pengalaman pribadi siswa. Terbukti adanya peningkatan bahwa hasil belajar siswa sebesar 29,2%.

Pada siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 61,7 dan siklus II rata-rata 79,6. Peningkatan tersebut diikuti dengan perubahan perilaku siswa yang mengarah pada perilaku positif.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahdah (2009) memiliki kesamaan yaitu pada model dan masalah yang dikaji. Model yang digunakan sama-sama menggunakan model berbasis masalah, dan masalah yang dikaji adalah keterampilan menyusun teks cerita pendek secara tertulis.

Davis (2003) dalam penelitiannya yang berjudul "*Activities for the ESL Classroom Incorporating Reality-based TV*" menunjukkan bahwa dengan menggunakan media cerita petualangan ke dalam kelas dapat mengajarkan berbagai keterampilan bahasa termasuk menulis dan membaca, berbicara dan mendengarkan, serta pengambilan keputusan kelompok, pemahaman budaya dan penalaran. Alasan Davis memilih media cerita petualangan adalah peserta didik terlalu sering mendapatkan bahan ajar dari buku. Dengan menggunakan media cerita petualangan, peserta didik akan merasa lebih nyaman saat pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Davis mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian peneliti. Persamaanya terletak pada media yang digunakan, yaitu tayangan cerita dari televisi. Davis dan peneliti sama-sama menggunakan tayangan cerita televisiharian untuk dijadikan media pembelajaran. Davis menggunakan program acara "*The Amazing Race*", sedangkan peneliti menggunakan media animasi "*Adit dan Sopo Jarwo*". Perbedaannya peneliti dalam penelitiannya menggunakan model berbasis masalah untuk pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara tertulis, sedangkan Davis tidak.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, diketahui bahwa penelitian tentang menyusun teks cerita pendek secara tertulis sudah banyak dilakukan. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan masih rendahnya keterampilan peserta didik dalam menyusun teks cerita pendek secara tertulis, sehingga peneliti menganggap masih perlu dilakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, perlu digunakan metode baru agar pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara lisan dapat diserap dengan baik oleh peserta didik. Salah satu cara peningkatan keterampilan menyusun teks cerita pendek secara tertulis yang akan peneliti lakukan yaitu dengan model berbasis masalah melalui media animasi “*Adit dan Sopo Jarwo*”.

2.2 Landasan Teoritis

Teori-teori yang dipaparkan berkaitan dengan penelitian ini meliputi (1) teks cerita pendek, (2) menyusun teks cerita pendek secara tertulis, (3) menyusun teks cerita pendek secara tertulis bermuatan sosial budaya, (4) model pembelajaran, (5) model berbasis masalah, (6) media pembelajaran, (7) media animasi “*Adit dan Sopo Jarwo*”, (8) pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara tertulis bermuatan sosial budaya menggunakan model berbasis masalah dan media animasi “*Adit dan Sopo Jarwo*”. Teori – teori tersebut akan menjadi landasan dalam penelitian ini.

2.2.1 Teks Cerita Pendek

Teks cerita pendek merupakan salah satu karya sastra yang berbentuk prosa. Selain cerita pendek, novel juga merupakan karya sastra berbentuk prosa. Bedanya, teks cerita pendek memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi sehingga memberikan kesan tunggal terhadap permasalahan yang mendasari cerita. Selain itu, cerita pada cerita pendek lebih singkat dan habis dibaca dalam sekali duduk. Pada tahap ini dibahas mengenai pengertian teks cerita pendek, ciri-ciri teks cerita pendek, struktur teks cerita pendek, unsur pembangun teks cerita pendek, dan kaidah teks cerita pendek.

2.2.1.1 Pengertian Cerita Pendek

Secara etimologis cerpen (cerita pendek) pada dasarnya adalah karya fiksi atau “sesuatu yang dikonstruksikan, ditemukan, dibuat-buat atau dibuat”. Hal itu berarti bahwa cerita pendek tidak terlepas dari fakta. Fiksi yang merujuk pada pengertian rekaan atau konstruksi dalam cerita pendek terdapat pada unsur fiksinya (Nuryatin 2010:2).

Ismail (2001:40) menyebutkan cerpen adalah salah satu ragam fiksi atau cerita rekaan yang sering disebut kisah prosa pendek. Sejalan dengan Ismail, Sumardjo (2004: 84) mengemukakan bahwa cerita pendek adalah seni, keterampilan menyajikan cerita. Oleh karena itu, seseorang penulis harus memiliki ketangkasan menulis dan menyusun cerita yang menarik. Adapun Nursito (1999:112) mengungkapkan bahwa cerpen adalah cerita yang hanya menceritakan satu peristiwa dari seluruh kehidupan pelakunya atau cerita yang

pendek, namun tidak setiap cerita yang pendek dapat digolongkan ke dalam cerpen. Cerpen adalah cerita yang pendek dan di dalamnya terdapat pergolakan jiwa pada diri pelakunya sehingga secara keseluruhan cerita bisa menyentuh nurani pembaca yang dapat dikategorikan sebagai sebuah sastra cerpen

Cerita pendek adalah penyajian suatu keadaan tersendiri atau suatu kelompok keadaan yang memberikan kesan yang tunggal pada jiwa pembaca (Sedgwick dalam Tarigan 1986: 176). Sukino (2010:142) mengatakan bahwa cerita pendek merupakan cerita fiksi (rekaan) yang mengisahkan tokoh dan karakternya serta memiliki cakupan ide yang tunggal. Selain itu, Kosasih (2012:34) menyatakan bahwa cerita pendek atau cerita pendek pada umumnya bertema sederhana, jumlah tokohnya terbatas, jalan ceritanya sederhana dan latarnya meliputi ruang lingkup yang terbatas.

Sayuti (2000: 10) menyatakan bahwa cerita pendek (cerita pendek) menunjukkan kualitas yang bersifat pemadatan (*compression*), pemusatan (*concentration*), dan pendalaman (*intensity*), yang semuanya berkaitan dengan panjang cerita dan kualitas struktural yang diisyaratkan oleh panjang cerita itu. Adapun Sutardi (2012:59) berpendapat bahwa cerita pendek (cerita pendek sebagai genre fiksi) adalah rangkaian peristiwa yang terjalin menjadi satu yang di dalamnya terjadi konflik antartokoh atau dalam diri tokoh itu sendiri dalam latar dan alur.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teks cerita pendek adalah suatu jenis prosa fiksi yang mengandung makna, pikiran, dan gagasan lengkap, wujud fisik berbentuk cerita pendek dengan ungkapan bahasa

yang berbentuk kesatuan dengan tokoh dan latar yang terbatas, serta hanya memiliki satu konflik yang sederhana.

2.2.1.2 Ciri-ciri Teks Cerita Pendek

Teks cerita pendek merupakan karangan fiktif yang menceritakan suatu peristiwa dalam kehidupan pelakunya secara singkat, tetapi padat (Wahono, 2013:169). Untuk lebih memahami karakteristik teks cerita pendek, berikut ciri-ciri teks cerita pendek; 1) singkat, padu, dan ringkas; 2) memiliki unsur utama berupa adegan, tokoh, dan gerakan; 3) bahasanya tajam, sugestif, dan menarik perhatian; dan 4) memberikan efek tunggal dalam pikiran pembaca (Mulyadi 2013:208).

Pendapat Mulyadi didukung Wahono (2013:169) yang menyebutkan sepuluh ciri-ciri cerita pendek, yaitu; 1) bersifat rekaan (fiksi); 2) bersifat naratif; 3) singkat, padu, intensif (tidak bertele-tele); 4) di dalamnya mengandung adegan, tokoh, dan gerak; 5) bahasa yang digunakan harus tajam, sugestif, dan menarik perhatian; 6) memiliki kesan tunggal; 7) mengandung interpretasi pengarang tentang konsepsinya mengenai kehidupan, baik secara langsung maupun tidak langsung; 8) sebuah insiden menguasai jalan cerita; 9) mempunyai pelaku atau tokoh utama; dan 10) harus menimbulkan suatu efek atau kesan yang menarik.

2.2.1.3 Struktur Teks Cerita Pendek

Semua cerita memiliki pola atau struktur bentuknya. Struktur ini melibatkan berbagai macam unsur yang membentuk suatu kesatuan atau satu

keutuhan. Keutuhan ini menggambarkan bentuk artistik dan sekaligus juga memberikan struktur bentuk pengalaman yang digambarkannya. Keraf (2001:150-155) menyatakan bahwa struktur narasi dibagi dalam tiga bagian, yaitu; 1) bagian pendahuluan, menyajikan situasi dasar, memungkinkan pembaca memahami adegan-adegan selanjutnya. Bagian ini tidak perlu terdiri atas materi-materi penjas atas atau yang bersifat deskriptif dan berdiri sendiri, atau berbentuk ikhtisar yang tidak menarik mengenai situasi awal dari seluruh cerita; 2) bagian perkembangan, yaitu batang tubuh yang utama dari seluruh tindak-tanduk para tokoh. Bagian ini merupakan rangkaian dari tahap-tahap yang membentuk seluruh proses narasi. Bagian ini mencakup adegan-adegan yang berusaha meningkatkan keterangan atau menggawat komplikasi yang berkembang dari situasi asli; dan 3) bagian penutup disebut juga peleraian atau *denouement*. Dalam bagian ini komplikasi akhirnya dapat diatasi dan diselesaikan. Namun demikian tidak selalu terjadi, bahwa bagian peleraian betul-betul memecahkan masalah yang dihadapi.

Sementara Sumardjo (2007:63-67) menggambarkan struktur sebuah cerita menjadi tiga bagian, yaitu bagian permulaan, bagian tengah, dan bagian akhir.

- a. Bagian permulaan, menuturkan tentang apa, siapa, di mana, kapan, dan munculnya konflik. Lebih cepat, tepat, dan ringkas bagian ini lebih baik.
- b. Bagian tengah cerita, yakni berisi perkembangan dari konflik yang diajukan pengarang. Dalam hal ini banyak unsur yang menentukan panjang tidaknya, rumit atau sederhananya cerita. Di bagian inilah semua bagian cerita digiring menuju klimaks cerita. Hal ini dilakukan dengan serentetan suspen yang dibuat pengarang. Suspen adalah pertanyaan-pertanyaan apa yang akan

terjadi. Pembaca dirangsang rasa ingin tahunya (*uciosity*). Sebab tiap orang bersifat ingin tahu. Keingintahuan pembaca harus dimanfaatkan pengarang untuk mengikuti alur cerita, dibagian tengah inilah bahan-bahan cerita disusun dan dikembangkan secara maksimal.

- c. Bagian akhir, yakni bagian penutup cerita yang berisi pemecahan konflik atau pemecahan masalah.

Tabel 1 Susunan Struktur Sebuah Cerita

Permulaan (5-10%)	Bagian Tengah (80-90%)	Bagian Akhir (5-10%)
1. Perkenalan	1. Perkembangan	1. Pemecahan konflik
2. Munculnya konflik	2. Suspense klimaks	2. Surprise
	3. Klimaks	

Pembagian struktur cerita tersebut senada dengan pembagian struktur teks cerita pendek oleh Kemendikbud (2013:150), bahwa struktur teks cerita pendek dibagi menjadi tiga bagian.

- 1) Orientasi, pada bagian ini akan diperkenalkan waktu peristiwa berlangsung, tokoh yang diceritakan, dan tempat kejadian dalam cerita. Bagian ini berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.
- 2) Komplikasi, pada bagian ini diuraikan permasalahan yang terjadi dan sebab masalah tersebut terjadi. Bagian ini tokoh utama berhadapan dengan masalah

(*problem*). Bagian ini menjadi inti teks atau harus ada. Jika tidak ada masalah, masalah harus diciptakan.

- 3) Resolusi, pada bagian ini berakhirnya cerita dengan teratasi masalah yang terjadi dalam cerita. Bagian ini merupakan kenaljutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.

2.2.1.4 Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek

Sebuah cerita pendek mempunyai unsur-unsur yang saling mengikat, membentuk kebersamaan dalam penyajiannya. Unsur-unsur tersebut meliputi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, di antaranya adalah tema, alur/plot, tokoh dan penokohan, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat. Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar dari karya sastra, tetapi secara tidak langsung unsur tersebut mempengaruhi karya sastra tersebut (Nurgiyantoro 2010:23).

Unsur-unsur pembangun cerita pendek terdiri atas tema, perwatakan, setting, rangkaian peristiwa/alur, sudut pandang, dan gaya (Sukino 2010:146). Adapun Nuryatin (2010:4) mengutarakan bahwa unsur pembangun cerita pendek mencakupi tema (dan amanat), penokohan, alur, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya cerita.

Suharianto (2005:17-27) berpendapat bahwa unsur-unsur intrinsik cerita pendek itu terdiri atas tema, alur, penokohan, latar, tegangan atau padahan, suasana, pusat pengisahan atau point of view, dan gaya bahasa. Selanjutnya

Baribin (1985:52) menyatakan bahwa unsur pembangun fiksi itu terdiri atas: 1) perwatakan, 2) tema dan amanat, 3) alur atau plot, 4) latar dan gaya bahasa, dan 5) pusat pengisahan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur intrinsik pembangun cerita pendek meliputi: 1) tema, 2) alur/plot, 3) latar, 4) tokoh dan penokohan, 5) sudut pandang, 6) gaya bahasa, dan 7) amanat.

Berikut ini adalah pemaparan mengenai unsur-unsur pembangun (intrinsik) cerita pendek.

2.2.1.4.1 Tema

Pengertian tema dapat dibatasi sebagai suatu perumusan dari topik yang akan dijadikan landasan pembicaraan dan tujuan yang akan dicapai melalui topik tadi (Sukino 2010:147). Sependapat dengan Suharianto (2005:17) yang menyatakan bahwa tema sering juga disebut dasar cerita, pokok permasalahan yang mendasari suatu karya sastra. Ia terasa dan mewarnai karya sastra tersebut dari pengalaman pertama hingga terakhir.

Selanjutnya Kosasih (2012:40-41) menjelaskan bahwa tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya.

Seorang pengarang harus menentukan tema dengan baik, karena tema adalah dasar cerita yang mempengaruhi makna baik tersirat maupun tersurat yang akan disampaikan pengarang kepada pembacanya. Ada beberapa kriteria tema

yang baik dalam sebuah cerita, yakni 1) menarik dan berbeda dari yang pernah ada, 2) tema itu memberikan solusi dari pemecahan suatu masalah, dan 3) memberikan pemahaman yang utuh bagi pembaca, mana nilai yang baik dan yang buruk.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah dasar pemikiran yang melandasi sebuah karya sastra dan di dalamnya menerangkan garis besar cerita yang sederhana. Melalui tema inilah pengarang dapat menyampaikan apa yang dirasakan sehingga pesan yang terkandung di dalamnya tersampaikan kepada pembaca.

2.2.1.4.2 Alur atau Plot

Alur diartikan tidak hanya sebagai peristiwa-peristiwa yang diceritakan dengan panjang lebar dalam suatu rangkaian tertentu, tetapi juga merupakan penyusunan yang dilakukan oleh penulisnya mengenai peristiwa-peristiwa tersebut berdasarkan hubungan kualitasnya (Sayuti, 2000:31). Adapun Kosasih (2012:34-35) berpendapat bahwa alur (plot) merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Secara umum, alur terbagi ke dalam bagian-bagian berikut: (a) pengenalan situasi cerita (*exposition*), bagian ini pengarang memperkenalkan tokoh serta hubungan antartokoh dan menata adegan-adegan cerita, (b) pengungkapan peristiwa (*complication*), bagian ini menampilkan awal permasalahan atau asal mula permasalahan yang dihadapi tokohnya, (c) menuju pada adanya konflik (*rising action*), adanya peningkatan permasalahan atau kesukaran dari tokoh, (d) puncak konflik (*turning point*) atau disebut dengan

Klimaks yaitu puncak permasalahan yang dihadapi oleh tokoh, pada bagian ini akan diperlihatkan apakah tokoh berhasil memecahkan masalahnya atau gagal, (e) penyelesaian (*ending*), berisi penjelasan tentang keadaan yang dialami tokohnya setelah melewati peristiwa puncak tersebut. Namun ada pula cerita pendek yang ceritanya itu dibiarkan menggantung tanpa adanya penyelesaian, dengan begitu penyelesaian cerita diserahkan pada daya imajinasi pembaca.

Selanjutnya Suharianto (2005:18) menjelaskan bahwa alur atau plot adalah cara pengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun dengan memperhatikan hukum sebab akibat sehingga merupakan satu kesatuan yang padu, bulat, dan utuh. Suharianto juga memaparkan bahwa alur dalam sebuah cerita dibagi menjadi lima bagian yaitu: 1) pemaparan atau pendahuluan, yaitu pengarang mulai menggambarkan keadaan yang merupakan awal cerita, 2) pengawatan, yaitu menggambarkan tokoh-tokoh yang mulai bergerak, 3) penanjakan, yaitu menggambarkan konflik yang mulai memuncak, 4) puncak atau klimaks, yaitu dimana peristiwa telah mencapai puncaknya, 5) peleraian, yaitu pemecahan dari semua peristiwa yang telah terjadi mulai ditampakkan.

Selanjutnya Sayuti (2000:47) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam proses penyusunan alur cerita pendek. Kaidah-kaidah yang mengatur alur antara lain kemasukakalan (*plausibility*), kejutan(*surprise*),memunculkan tegangan (*suspense*), dan keutuhan (*unity*). 1) Alur cerita pendek harus mengandung kemasukakalan (*plausibility*), peristiwa yang terdapat di dalam cerita pendek harus masuk akal, rasional, dapat dipahami nalar. Suatu cerita dikatakan masuk akal apabila cerita itu memiliki kebenaran,

yakni benar bagi diri cerita itu sendiri. Sebuah peristiwa dapat saja tidak masuk akal menurut ukuran di luar karya sastra tetapi tetap dipandang masuk akal menurut ukuran karya sastra. 2) Alur cerita pendek harus mengandung kejutan (*surprise*), urutan suatu peristiwa dengan peristiwa berikutnya yang membangun cerita pendek tidak mudah diduga, rangkaian peristiwanya dapat memunculkan keterkejutan. Kejutan dalam cerita dapat berfungsi bermacam-macam, misalnya untuk memperlambat tercapainya klimaks atau sebaliknya mempercepat tercapainya klimaks. Pengarang dapat menggabungkan kemasukakalan dan kejutan yang mempunyai tuntunan yang berbeda itu menjadi satu dalam keseluruhan plot cerita. 3) Alur cerita pendek harus mengandung *suspense*, rangkaian atau jalinan peristiwa yang membangun cerita pendek memunculkan ketegangan pada pembacanya. 4) Alur yang baik disamping memenuhi ketiga kaidah di atas, tuntunan yang harus dipenuhi adalah keutuhan (*unity*). Jenis alur apapun yang mempunyai bagian awal, tengah, dan akhir yang benar dan mengikuti kaidah-kaidah kemasukakalan (*plausibility*), kejutan (*surprise*) dan memunculkan tegangan (*suspense*) harus tetap memiliki keutuhan (*unity*).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alur adalah suatu rangkaian peristiwa yang tersusun atas tahapan-tahapan peristiwa sehingga membentuk keseluruhan cerita yang padu, bulat, utuh, dan runtut yang telah diperhitungkan pengarang. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun alur, di antaranya adalah kemasukakalan (*plausibility*), kejutan (*surprise*), memunculkan tegangan (*suspense*), dan keutuhan (*unity*).

2.2.1.4.3 Latar (*Setting*)

Latar yaitu lingkungan yang melingkupi tokoh-tokoh yang ada pada cerita. Latar dapat berupa waktu, tempat, suasana, dan perasaan yang dirasakan tokohnya. Keberadaan latar cukup penting dalam cerita karena akan banyak mempengaruhi narasi yang dibangun (Sembodo 2010: 6-7).Selanjutnya latar terdiri atas latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat menunjuk pada tempat terjadinya cerita. Latar waktu atau masa menunjuk pada kapan cerita itu terjadi. Latar sosial menunjuk pada kondisi sosial yang melingkupi terjadinya peristiwa (Nuryatin 2010:13-14). Adapun Baribin (1985:63) berpendapat bahwa, latar atau landas lampu (*setting*) cerita adalah lingkungan tempat peristiwa terjadi.

Aminudin (2009:45-46) berpendapat bahwa latar atau *setting* dalam cerita pendek merupakan salah satu bagian cerita pendek yang dianggap penting sebagai penggerak cerita. Latar dapat dikelompokkan dalam latar tempat yang dapat mempengaruhi gaya maupun emosi tokoh dalam berbicara, latar waktu menyangkut kapan cerita dalam cerita pendek terjadi, dan latar sosial dapat digambarkan dengan pola kebiasaan kehidupan para tokoh, kita akan mengetahui sistem status sosial masyarakat berdasarkan penggambaran tokoh.

Latar tidak hanya berfungsi sebagai *background* saja, tetapi juga dimaksudkan untuk mendukung unsur cerita lainnya. Pelataran adalah teknik menampilkan latar. Dalam menampilkan latar, ada beberapa hal yang harus

diperhatikan, yakni 1) dengan menyebutkan atau melukiskan latar belakang alam atau keadaan geografis suatu lingkungan, 2) melukiskan kurun waktu atau periode suatu peristiwa, dan 3) melukiskan tingkah laku, tatakrama, adat-istiadat, atau pandangan hidup (Jabrohim 2009:115).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa latar merupakan gambaran tentang waktu, tempat, suasana dan sosial pada lingkungan yang melingkupi tokoh-tokoh dalam jalannya cerita. Latar dalam cerita pendek merupakan salah satu penggerak cerita yang sangat berpengaruh pada kemenarikan jalannya cerita.

2.2.1.4.4 Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita atau *character* adalah pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Dalam cerita pendek, tokoh cerita pendek tidak harus berwujud manusia melainkan juga dapat berupa binatang atau suatu objek yang lain yang biasanya merupakan bentuk personifikasi manusia (Nuryatin 2010:7).

Sayuti (2000:68) berpendapat bahwa tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam fiksi merupakan ciptaan pengarang, meskipun dapat juga merupakan gambaran dari orang-orang yang hidup di alam maya. Oleh karena itu, dalam sebuah fiksi tokoh hendaknya dihadirkan secara alamiah. Dalam arti tokoh-tokoh itu memiliki “kehidupan” atau berciri “hidup”, atau memiliki derajat *lifelikeness* (kesepertihidupan).

Selanjutnya Sembodo (2010:5-6) menyatakan bahwa tokoh terbagi atas beberapa jenis. Tokoh yang menjadi tokoh sentral dalam cerita disebut tokoh protagonis, sedangkan tokoh yang mengimbangi peran dan biasanya menjadi lawan disebut tokoh antagonis. Selain itu terdapat pula tokoh yang disebut tokoh bawahan yaitu tokoh yang hanya bersifat membantu dan tak berperan besar dalam cerita. Dilihat dari segi perkembangan karakternya, tokoh juga dapat dibagi menjadi tokoh datar dan tokoh bulat. Tokoh datar tak mengalami perubahan karakter dan pergulatan pikiran. Karakter seperti ini cenderung mengikuti bentuk tetap yang telah ada. Sementara itu, tokoh bulat adalah tokoh yang memiliki karakter yang berubah dan kompleks. Tokoh jenis ini mengalami perkembangan karakter sejalan dengan rangkaian cerita.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah individu rekaan pengarang yang bersifat fiktif yang mengemban peristiwa dalam cerita. Sehubungan dengan hal itu, dalam menulis cerita pendek tokoh merupakan unsur yang penting karena tanpa adanya tokoh tidak akan terjalin sebuah cerita.

Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Teknik-teknik penggambaran karakteristik tokoh meliputi teknik analitik atau penggambaran langsung, penggambaran fisik dan perilaku tokoh, penggambaran lingkungan kehidupan tokoh, penggambaran tata bahasa tokoh dan pengungkapan jalan pikiran tokoh (Kosasih 2012:36-37). Adapun Suhariato (2005:20) berpendapat bahwa penokohan ialah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya maupun

batinnya yang dapat berupa pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat-istiadatnya, dan sebagainya.

Sukino (2010:149-150) memaparkan ada dua cara dalam menampilkan tokoh. Pertama, cara analitik biasanya digunakan oleh penulis cerita pendek dengan cara menguraikan ciri-ciri atau deskripsi tokoh tersebut secara langsung. Kedua, cara dramatik ialah cara menampilkan tokoh tidak secara langsung, tetapi melalui gambaran, ucapan, perbuatan, dan komentar atau penilaian pelaku atau tokoh dalam suatu cerita, biasanya pada cara ini pengarang menampilkan tokoh melalui dialog maupun monolog. Sependapat dengan itu, Jabrohim (2009:107) menyatakan bahwa penokohan adalah cara pengarang mengenalkan atau memunculkan tokoh cerita. Selanjutnya Jabrohim (2009:108) menjelaskan cara pengarang dalam memunculkan tokoh cerita yaitu metode analitik dan metode dramatik. Metode analitik memperkenalkan tokoh kepada pembacanya dengan langsung memaparkan atau melukiskan watak tokoh. Pada metode ini pengarang menyebutkan sifat-sifat tokoh secara langsung. Berikutnya yaitu metode dramatik yang memperkenalkan tokoh cerita dengan penggambaran watak tokoh secara tidak langsung tetapi melalui gambaran ucapan, perbuatan, dan tingkah laku tokohnya sendiri.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika menggambarkan tokoh dan penokohan dalam sebuah cerita, yakni 1) pemilihan tokoh dalam cerita harus sesuai dengan perannya, 2) penyajian watak tokoh harus diuraikan secara jelas dan gamblang, dan 3) penggambaran tokoh mampu membawa pembaca mengalami peristiwa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan penokohan adalah gambaran yang jelas tentang seseorang yang berperan dalam sebuah cerita, peran seseorang tersebut dapat berupa keadaan lahiriah atau batiniah. Penokohan tersebut berfungsi sebagai penghidup tokoh dalam cerita.

2.2.1.4.5 Sudut Pandang (*Point of View*)

Sudut pandang pada prinsipnya adalah siapa yang menceritakan cerita tersebut. Sudut pandang seperti melihat sesuatu melalui mata 'seseorang'. Suatu kejadian yang sama akan berbeda makna jika dipandang oleh anak-anak dan orang dewasa, sehingga sudut pandang sangat berpengaruh pada bagaimana cerita itu akan diceritakan. Nuansa, gaya, dan makna cerita dapat berbeda makna, bergantung sudut pandang mana yang dipakai (Sukino 2010:152).

Stanton (2007:53) menyatakan bahwa sudut pandang yaitu pusat kesadaran tempat kita dapat memahami setiap peristiwa dalam cerita. Adapun Aminudin (2009:90) berpendapat bahwa sudut pandang atau titik pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya.

Untuk menampilkan cerita mengenai perikehidupan tokoh tersebut pengarang akan menentukan "siapa" orangnya dan akan "berkedudukan" sebagai apa pengarang dalam cerita tersebut. Siapa yang bercerita itulah yang disebut pusat pengisahan atau sering disebut dengan istilah *point of view* (Suharianto 2005:25). Selanjutnya Sayuti (2000:157) berpendapat bahwa 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.

Sudut pandang atau pusat pengisahan (*point of view*) dipergunakan oleh pengarang untuk menentukan arah pandangan pengarang terhadap peristiwa-peristiwa di dalam cerita sehingga tercipta suatu kesatuan cerita yang utuh.

Untuk menceritakan suatu hal dalam cerita pendek, pengarang dapat memilih dari sudut mana ia akan menyajikannya kepada pembaca. Menurut Sayuti (2000:159) terdapat empat macam sudut pandang yang dapat dipilih pengarang, meliputi sudut pandang *first person-central* atau akuan sertaan yaitu tokoh sentral cerita dimana pengarang yang secara langsung terlibat dalam jalannya cerita, sudut pandang *first person peripheral* atau akuan tak sertaan yaitu tokoh “aku” biasanya hanya menjadi pembantu atau pengantar tokoh lain yang lebih penting, sudut pandang *third-person-omniscient* atau diaan maha tahu yaitu pengarang berada di luar cerita, pada sudut pandang ini pengarang hanya menjadi seorang pengamat yang tahu segalanya tentang jalan cerita tersebut selain itu pengarang dapat berdialog langsung dengan pembaca, dan sudut pandang *third-person-limited* atau diaan terbatas yaitu pengarang menggunakan orang ketiga sebagai pencerita yang terbatas hak berceritanya, pada sudut pandang ini pengarang hanya menceritakan hal-hal yang dialami oleh tokoh yang berperan sebagai tumpuan cerita.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sudut pandang merupakan cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang disajikannya. Dalam menentukan sudut pandang penulis harus memperhatikan isi dan jalan cerita yang akan ditulis, manakah sudut pandang yang sesuai dan paling dapat menghidupkan cerita.

2.2.1.4.6 Gaya Bahasa

Diksi atau gaya bahasa merupakan unsur fiksi yang terkait dengan pemakaian pilihan kata dan bahasa dalam sebuah fiksi. Suharianto (2005:26) mengemukakan bahwa seorang pengarang dengan karyanya bukan hanya sekadar memberi tahu pembaca mengenai apa yang dilakukan dan dialami oleh tokoh ceritanya, melainkan bermaksud pula mengajak pembacanya ikut serta merasakan apa yang dilakukan oleh tokoh cerita. Oleh sebab itu pengarang akan memilih kata dan menyusunnya dengan baik agar menghasilkan kalimat yang mampu menjembatani apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh ceritanya tersebut sampai kepada pembacanya. Selanjutnya Keraf (2006:24) menyatakan bahwa diksi atau gaya bahasa mencakup pengertian kata-kata mana yang dipakai untuk menyampaikan suatu gagasan, bagaimana membentuk pengelompokan kata-kata yang tepat atau mengungkapkan ungkapan-ungkapan yang tepat, dan gaya mana yang paling baik digunakan dalam suatu situasi.

Wiyatmi (2006:42) menjelaskan bahwa gaya (gaya bahasa) merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat). Sependapat dengan itu, Baribin (1985:64) berpendapat bahwa gaya bahasa adalah tingkah laku pengarang dalam menggunakan bahasa.

Adapun Aminuddin (2009:72) menerangkan bahwa gaya adalah cara seorang pengarang menyampaikan gagasannya dengan menggunakan media

bahasa yang indah dan harmonis serta mampu menuansakan makna dan suasana yang dapat menyentuh daya intelektual dan emosi pembaca.

Gaya bahasa yang dapat mencerminkan karya sastra yang baik dapat dilihat dari beberapa hal, diantaranya 1) menggunakan bahasa yang mengandung unsur emotif, 2) menggunakan bahasa yang mengandung unsur konotatif, dan 3) mengutamakan keaslian pengucapan dengan menggunakan penyimpangan yang menimbulkan efek keindahan.

Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa merupakan cara pengarang mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau secara lisan. Pemilihan kata yang dilakukan oleh pengarang bertujuan agar ceritanya lebih menarik.

2.2.1.4.7 Amanat

Amanat dapat disampaikan oleh pengarang melalui dua cara, secara tersurat dan tersirat. Secara tersurat maksudnya pesan yang ingin disampaikan ditulis secara langsung di dalam cerita, biasanya di akhir cerita. Selanjutnya secara tersirat maksudnya pesan tidak ditulis secara langsung di dalam cerita melainkan melalui unsur-unsurnya. Pembaca dapat menyimpulkan sendiri pesan yang terkandung di dalamnya (Nuryatin 2010:5).Selanjutnya Nurgiyantoro (2010:321) berpendapat bahwa amanat dalam karya sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangannya tentang nilai-nilai kebenaran, dan hal itulah yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa amanat adalah pesan atau

nilai-nilai kebenaran yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karya sastranya.

2.2.2 Pengertian Menyusun Teks Cerita Pendek

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa “menyusun” merupakan bentukan dari kata dasar “susun” yang bermakna “kelompok atau kumpulan yang tidak berapa banyak”, dari kata tersebut mendapatkan imbuhan menjadi kata “menyusun” yang bermakna “mengatur secara baik”.

Pembelajaran keterampilan menyusun teks cerpen adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menulis cerita rekaan. Keterampilan menyusun teks cerpen bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian dan penjelasan guru saja. Akan tetapi, peserta didik harus dihadapkan pada kegiatan-kegiatan nyata yang menggunakan bahasa tulis sebagai alat komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi tak langsung. Menulis menurut Suparno dan M. Yunus (2008:1.3) didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakaiannya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat, penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

2.2.2.1 Hakikat Menulis

Dalam hakikat menulis akan diuraikan (1) pengertian menulis, (2) tujuan menulis, (3) manfaat menulis.

2.2.2.1.1 Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu aktivitas komunikasi bahasa yang menggunakan kata sebagai mediumnya (Akhadiyah 1997:1.3). Adapun Saddhono (2000:96) menerangkan bahwa menulis bukanlah kegiatan yang sederhana dan tidak perlu dipelajari, tetapi justru dikuasai. Tarigan (1986: 3-4) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih.

Menulis cerpen merupakan salah satu kegiatan menulis kreatif. Yaitu kegiatan menulis yang bertujuan untuk mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian (Hartig dalam Tarigan 2008:25-26).

Menulis cerpen pada hakikatnya merujuk pada kegiatan mengarang, dan mengarang termasuk tulisan kreatif yang penulisnya dipengaruhi oleh hasil rekaan atau imajinasi pengarang. Hal ini didukung pendapatnya Trianto (dalam Ripai 2012:151) menulis kreatif merupakan kegiatan yang bersifat apresiatif dan ekspresif. Apresiatif maksudnya melalui kegiatan menulis orang dapat mengenali, menyenangkan, menghargai, menikmati, dan mungkin menciptakan kembali secara kritis berbagai hal yang tertangkap dalam karya kreatif orang lain. Ekspresif dalam arti bahwa penulis mampu mengekspresikan serta mengungkapkan

pengalaman atau imajinasi dalam dirinya untuk dikomunikasikan kepada orang lain melalui tulisan. Pada dasarnya menulis itu bukan hanya berupa melahirkan pikiran atau perasaan saja, melainkan juga merupakan pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis.

Menyusun teks cerita pendek secara tertulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif. Kegiatan produktif dan ekspresif maksudnya melalui kegiatan menulis seseorang mampu menghasilkan tulisan berdasarkan segala hal yang dirasakan, dipikirkan, atau pengalaman yang pernah dialami atau dijumpai oleh penulis.

Menulis cerpen harus banyak berkhayal karena cerpen merupakan karya fiksi yang berbentuk prosa. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerpen hanya rekayasa pengarangnya. Demikian pula dengan pelaku, waktu, suasana, dan tempat terjadinya peristiwa itu pun hanya di reka-reka oleh pengarangnya. Oleh karena itu, cerpen (dan semua fiksi) disebut cerita rekaan. Meskipun khayal, cerita dalam cerpen masih masuk akal sehingga kemungkinan bisa saja terjadi. Cerita dalam cerpen dapat berasal dari cerita yang benar-benar terjadi di masyarakat, atau berasal dari kisah yang dialami sendiri oleh pengarangnya yang kemudian diolah sedemikian rupa menjadi sebuah cerpen.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis cerpen merupakan proses kreatif yang melahirkan pikiran, perasaan secara ekspresif dan apresiatif yang berbentuk kisah suatu peristiwa yang dialami sendiri oleh pengarang.

2.2.2.1.2 Tujuan Menulis

Tujuan menulis cerpen adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan informasi
- b. Mencerahkan jiwa
- c. Memberikan informasi
- d. Ekspresi diri
- e. Mengedepankan idealism
- f. Mengemukakan opini
- g. Menghibur

Hartig (dalam Tarigan 1994:24) berpendapat bahwa salah satu tujuan menulis adalah *creative purpose*, yaitu kegiatan menulis yang bertujuan untuk mencapai nilai-nilai dan kesenian serta erat dengan tujuan pernyataan diri. Dengan kata lain tulisan yang dimaksud di sini merupakan tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai kesenian. Tulisan kreatif sendiri memberi penekanan pada ekspresi diri secara pribadi.

Dari tujuan menulis cerpen di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis cerpen adalah memberikan informasi kepada pembaca, mencerahkan jiwa pengarang, dan pembacanya, mengekspresikan diri pengarang, mengedepankan idealism pengarang, mengemukakan opini pengarang, dan menghibur pengarang atau pembaca.

2.2.2.1.3 Manfaat Menulis

Akhadiah dkk. (1988:1-2) mengemukakan bahwa ada banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam kegiatan menulis, yaitu: (1) menulis akan membuat seseorang dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi dirinya; (2) Ide dalam kegiatan menulis dapat dikembangkan menjadi berbagai gagasan; (3) perlu lebih banyak proses menyerap, mencari, dan menguasai informasi yang sesuai dengan topik yang akan ditulis; (4) menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat; (5) menulis dapat menjadi sarana menilai seseorang dengan lebih objektif; (6) menulis di atas kertas akan lebih memudahkan dalam menyelesaikan masalah dengan menganalisis secara tersurat, dalam konteks yang lebih konkret; (7) tugas menulis tentang sebuah topik dapat mendorong seseorang untuk belajar secara aktif; dan (8) kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan berpikir serta berbahasa secara tertib.

Kegiatan menulis sekurang-kurangnya menghasilkan enam jenis nilai, yaitu: (1) nilai kecerdasan, dengan sering menulis akan melatih otak untuk sering berpikir kritis sehingga mampu berpikir logis dengan menghubungkan beberapa pemikiran, merencanakan rangka uraian logis dan sistematis, dan menimbang-nimbang sesuatu dengan tepat; (2) nilai kependidikan, seseorang akan terus terpacu untuk berusaha agar mencapai keberhasilan yang diinginkan; (3) nilai kejiwaan, dengan menulis akan mendorong seseorang untuk ulet agar menghasilkan tulisan berkualitas agar dapat dimuat di media cetak; (4) nilai kemasyarakatan, peneliti yang telah berhasil dengan karya-karyanya akan memperoleh penghargaan dalam masyarakat seperti dikenal banyak orang; (5) nilai keuangan, hasil karya peneliti yang dihargai dengan sejumlah materi jika

diterbitkan oleh peneliti; (6) nilai filsafat, hasil karya pemikiran yang ditinggalkan akan tetap abadi meskipun yang melahirkan pemikiran tersebut telah tiada.

2.2.2.2 Tahapan Menulis

Proses kreatif adalah perubahan organisasi kehidupan pribadi. Proses kreatif bersifat personal. Setiap pengarang memiliki daya juang kreatif yang tidak dimiliki pengarang lainnya. Dari aspek pribadi tersebut kreativitas merupakan suatu tindakan yang muncul dari tindakan seorang penulis (pengarang) terhadap lingkungan itu akan menolong inisiatif mengulur imajinasi. Penguluran imajinasi itu menunjukkan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru.

Ketika penulis menulis sebuah teks cerita pendek, penulis tidak serta merta dapat menulis cerita tanpa disertai tahapan atau hambatan. Kinoisan (2007:21) berpendapat bahwa dalam menulis, penulis tidak dapat langsung menulis begitu saja, tetapi dengan persiapan yang lebih terarah serta tujuan yang jelas sebelum menulis. Adapun langkah-langkah dalam menulis menurut Kinoisan antara lain: (1) persiapan menulis, (2) struktur cerita, (3) pembentukan karakter, dan (4) proses menulis.

Langkah pertama adalah persiapan menulis. Pada tahap ini, penulis mempersiapkan hal-hal sebagai berikut (1) ide cerita, (2) niat, (3) peralatan dan perlengkapan, (4) waktu dan tempat, (5) jenis cerita yang akan ditulis, (6) sasaran cerita, (7) tema cerita, (8) premis cerita atau inti cerita, (9) alur cerita atau plot, (10) seting cerita, (11) sudut pandang, (12) pengumpulan materi cerita, (13) hal-

hal unik yang mudah diingat dan mudah melekat dihati pembaca. (14) sinopsis cerita, (15) pengembangan lebih rinci, dan (16) tentukan deadline.

Langkah kedua adalah struktur cerita atau bagian-bagian cerita, yang secara umum dibedakan menjadi: (1) bagian pembukaan atau opening, (2) bagian inti cerita, dan (3) penutup atau ending.

Langkah ketiga adalah pembentukan karakter. Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dalam sebuah cerita. Dengan karakter yang jelas, maka akan banyak masalah yang bisa dimainkan antar tokohnya sehingga terjalin cerita yang menarik.

Langkah keempat adalah proses menulis, terdiri atas (1) mulai menulis, (2) editing pribadi atau proses mengedit, dan (3) menentukan judul.

King (2008:62-68) menyebutkan proses kreatif menulis cerita pendek diawali dengan menemukan ide utama. Ide dapat diperoleh dari membaca majalah, koran, cerita orang lain, menonton televisi, dan mendengarkan radio. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan ide utama dengan cara memulai mengembangkan rangkaian cerita. Setelah itu, menuliskan paragraf awal dengan melibatkan tokoh pada sebuah konflik supaya pembaca tidak bosan karena membaca paragraf yang bertele-tele, menulis sebuah cerita pendek sesuai dengan ide awal, dan membaca kembali cerita pendek yang ditulis untuk kemudian diperbaiki.

Sumardjo (dalam Nugoroho 2009:1) mengungkapkan bahwa menulis cerita pendek melalui empat tahap proses kreatif menulis, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap saat inspirasi, dan (4) tahap penulisan.

Pada tahap persiapan, penulis telah menyadari apa yang akan ia tulis dan bagaimana menuliskannya. Munculnya gagasan menulis itu membantu penulis untuk segera memulai menulis atau masih mengendapkannya. Tahap inkubasi ini berlangsung pada saat gagasan yang telah muncul disimpan, dipikirkan matang-matang, dan ditunggu sampai waktu yang tepat untuk menuliskannya. Tahap inspirasi adalah tahap dimana terjadi desakan pengungkapan gagasan yang telah ditemukan sehingga gagasan tersebut mendapat pemecahan masalah. Tahap selanjutnya adalah tahap penulisan untuk mengungkapkan gagasan yang terdapat dalam pikiran penulis, agar hal tersebut tidak hilang atau terlupa dari ingatan penulis.

Sayuti (2009: 25-26) menyatakan bahwa menulis cerpen meliputi lima tahap, yaitu:

1) Tahap pra-menulis

Dalam tahap ini kita harus menggali ide, memilih ide, dan menyiapkan bahan tulisan.

2) Tahap menulis draft

Tahap ini merupakan tahap menulis ide-ide ke dalam bentuk tulisan yang kasar sebelum dituliskan dalam bentuk tulisan jadi. Ide-ide yang dituliskan dalam bentuk draft ini sifatnya masih sementara dan masih mungkin dilakukan perubahan.

3) Tahap revisi

Tahap ini merupakan tahap memperbaiki ulang atau menambahkan ide-ide baru. Perbaikan atau revisi ini berfokus pada penambahan, pengurangan, penghilangan, dan penataan isi sesuai dengan kebutuhan pembaca.

4) Tahap menyunting

Pada tahap menyunting ini kita harus melakukan perbaikan karangan pada aspek kebahasaan dan kesalahan mekanik yang lain.

5) Tahap mempublikasikan

Publikasi ini bukan hanya mengirim karangan ke media masa, seperti koran atau majalah saja, namun majalah dinding atau bulletin sekolah juga dapat menjadi media yang bagus untuk mempublikasikan tulisan.

2.2.3 Cerita Bermuatan Sosial Budaya

Cerita akan baik dibaca oleh masyarakat pembaca jika di dalamnya dapat menjadi suri tauladan bagi pembacanya. Meskipun bentuknya yang relatif pendek, namun banyak muatan yang dapat diambil di dalamnya. Seperti yang diungkapkan Sayekti (1995), cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa yang mengungkap persoalan manusia dengan liku-liku kehidupannya.

Cerita pendek tidak terlepas dari muatan sosial budaya. Nilai adalah konsepsi (tersurat atau tersirat, yang sifatnya membedakan individu atau cir-ciri kelompok) dari apa yang diinginkan, yang mempengaruhi tindakan pilihan terhadap cara, tujuan antar dan tujuan akhir (Kluckhohn dalam Mulyana 2004:1). Pengertian nilai budaya menurut Koentjaningrat (2002:25) nilai budaya

merupakan konsepsi yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar masyarakat mengenai hal-hal yang harus mereka anggap amat bernilai dalam hidup. Karena itu, suatu sistem nilai budaya biasanya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi tindakan manusia, seperti aturan-aturan khusus, hukum, norma, semuanya berpedoman pada nilai budaya.

E. B Taylor (2012:28) menyatakan bahwa social-budaya merupakan suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusaian, hokum, adat istiadat, serta kesanggupan dan kebiasaan lainnya yang dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Sejalan dengan Taylor, Linton mengungkapkan bahwa social budaya adalah keseluruhan dari pengetahuan, sikap, dan pola perilaku yang merupakan kebiasaan yang dimiliki dan diwariskan oleh anggota suatu masyarakat.

Nilai sosial budaya adalah nilai yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan berbudaya. Nilai ini berkaitan dengan pemikiran, kebiasaan, dan hasil cipta manusia. Pesan atau nilai ini juga dapat berupa kritik sosial yang menjadi kehidupan masyarakat. Wujud kehidupan sosial yang dikritik dapat bermacam-macam sesuai dengan kehidupan penulis (Nurgiyantoro 2012:330).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut,cerita bermuatan sosial budaya dapat diartikan sebagaicerita yang mengandung nilai atau pedoman dari keseluruhan kompleks yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat.

2.2.4 Model Pembelajaran

Secara khusus istilah “model” diartikan sebagai *kerangka konseptual* yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Menurut Joyce (dalam Trianto 2007:5) model pembelajaran adalah suatu perencanaan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Indrawati (dalam Trianto 2007:134) menyatakan bahwa suatu pembelajaran pada umumnya akan lebih efektif bila diselenggarakan melalui model-model pembelajaran yang termasuk rumpun pemrosesan informasi. Hal ini dikarenakan model-model pemrosesan informasi menekankan pada bagaimana seorang berpikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara-cara mengolah informasi. Downey (dalam Trianto 2007:134) juga mengatakan bahwa inti dari berpikir adalah kemampuan untuk memecahkan masalah. Dasar dari pemecahan masalah adalah kemampuan untuk belajar dalam situasi proses berpikir. Dengan demikian, hal ini dapat diimplementasikan bahwa kepada peserta didik hendaknya diajarkan bagaimana belajar yang meliputi apa yang diajarkan, bagaimana hal itu diajarkan, jenis kondisi belajar, dan memperoleh pandangan baru.

2.2.4.1 Model Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Sanjaya (2006:214) PBL dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah. Borrow (dalam Huda 2016:271) mendefinisikan Pembelajaran Berbasis-Masalah

(*Problem-Based Learning/PBL*) sebagai “Pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran”. PBL merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran (Barr dan Tagg, 1995). Jadi, fokusnya adalah pada pembelajaran siswa dan bukan pada pengajaran guru.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah menawarkan kebebasan siswa dalam proses pembelajaran. Panen (dalam Rusmono, 2012) mengatakan dalam PBL, siswa diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah. Dibuktikan dengan pendapat Bruner (dalam Trianto 2011: 67) yang menyatakan bahwa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Suatu koneksi logis, karena dengan berusaha untuk mencari masalah serta mandiri akan memberikan suatu pengalaman konkret, dengan pengalaman tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah serupa, karena pengalaman itu memberikan makna tersendiri bagi peserta didik.

Sementara itu, Lloyd-Jones, Margeston, dan Bligh (dalam Huda 2013:271-272) menjelaskan fitur-fitur penting dalam PBL. Mereka menyatakan bahwa ada tiga elemen dasar yang seharusnya muncul dalam pelaksanaan PBL: menginisiasi pemicu/masalah awal (*initiating trigger*), meneliti isu-isu yang diidentifikasi sebelumnya, dan memanfaatkan pengetahuan dalam memahami lebih jauh situasi

masalah. PBL tidak hanya bisa diterapkan oleh guru dalam ruang kelas, akan tetapi juga oleh pihak sekolah untuk pengembangan kurikulum. Dalam model PBL guru berperan sebagai penyaji, mengadakan dialog, membantu dan memberikan fasilitas belajar. Selain itu, guru juga memberikan dorongan dan dukungan yang dapat meningkatkan pertumbuhan intelektual peserta didik (Trianto 2011: 74).

Dari beberapa uraian mengenai pengertian Model Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa.

2.2.4.2 Ciri-ciri PBL

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) melibatkan presentasi situasi-situasi autentik dan bermakna yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi oleh peserta didik. Menurut Arends (dalam Trianto 2011:68-70), berbagai pengembang pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

Pertama, *pengajuan pertanyaan atau masalah*. Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan masalah nyata yang penting secara sosial dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dimulai dengan mengajukan masalah atau pertanyaan mengenai pengalamannya dalam bercerita atau keterampilan-keterampilan dalam penguasaan unsur-unsur cerpen.

Kedua, *berfokus pada keterkaitan antardisiplin*. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik belajar dalam menyelidiki permasalahan tidak berfokus pada satu

konsep saja, melainkan menyatukan beberapa konsep lain dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara lisan bermuatan sosial budaya, pembelajaran yang terkait tidak hanya mata pelajaran bahasa Indonesia saja, melainkan mencakup terapan mata pelajaran lain seperti seni budaya, sosiologi, pkn, dan kebudayaan.

Ketiga, *penyelidikan autentik*. Pembelajaran berbasis masalah mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan. Dalam proses menyusun cerita pendek, secara lisan diperlukan penyelidikan autentik agar cerita yang disusun oleh peserta didik terdapat hubungan dengan realita/lingkungan sosial masyarakat pada muatan nilai-nilai sosial budaya.

Keempat, *menghasilkan produk dan memamerkannya*. Pembelajaran berbasis masalah menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Dalam hal ini, peserta didik dapat bercerita berdasar dari sebuah cerita pendek bermuatan nilai-nilai sosial yang telah disusun.

Kelima, *kolaborasi*. Pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil bekerja sama memberikan motivasi untuk secara

berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan dialog dan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berfikir. Dalam hal ini, peserta didik difasilitasi untuk bertanya jawab dengan guru untuk membantu, mengarahkan serta memotivasi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapkan pada peserta didik.

Selain itu, ciri-ciri PBL menurut Baron (dalam Rusmono 2012:74), adalah (1) menggunakan permasalahan dalam dunia nyata, (2) pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah, (3) tujuan pembelajaran dipusatkan oleh siswa, dan (4) guru berperan sebagai fasilitator. Kemudian “masalah” yang digunakan menurutnya harus: relevan dengan tujuan pembelajaran mutakhir, dan menarik; berdasarkan informasi yang luas; terbentuk secara konsisten dengan masalah lain; dan termasuk kedalam dimensi kemanusiaan.

2.2.4.3 Manfaat PBL

Ibrahim (2000) dalam Trianto (2011: 70), mengungkapkan bahwa pengajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik. PBL dikembangkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual; belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi; dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

Adapun menurut Sudjana (dalam Trianto 2011: 71) manfaat khusus yang diperoleh dari metode Dewey adalah metode pemecahan masalah. Tugas guru

adalah membantu peserta didik merumuskan tugas-tugas, dan bukan menyajikan tugas-tugas pelajaran. Objek pelajaran tidak dipelajari dari buku, tetapi dari masalah yang ada di sekitarnya.

2.2.4.4 Sintakmatis PBL

Pengajaran berbasis masalah terdiri dari 5 langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan peserta didik dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja peserta didik. Kelima langkah tersebut dijelaskan berdasarkan langkah dalam tabel2 berikut:

Tabel 2. Sintakmatis Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap-1: Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Tahap-2: mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan permasalahan tersebut.
Tahap-3: Membimbing penyelidikan individu	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai,

maupun kelompok	melaksanakan eksperimen, untuk penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap-4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, rekaman video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
Tahap-5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Pada fase pertamahal-hal yang perlu dielaborasi antara lain:

1. Tujuan utama pembelajaran bukan untuk mempelajari sejumlah informasi baru tetapi untuk menginvestigasi berbagai permasalahan penting dan menjadi pembelajar mandiri.
2. Permasalahan atau pertanyaan yang diinvestigasi tidak memiliki jawaban mutlak “benar” dan sebagian besar permasalahan kompleks memiliki banyak solusi yang kadang-kadang saling bertentangan.
3. Selama fase investigasi pelajaran, peserta didik didorong untuk melontarkan pertanyaan dan mencari informasi. Guru memberikan bantuan tetapi pesertadidik mestinya berusaha bekerja secara mandiri atau dengan teman-temannya.

4. Selama fase analisis dan penjelasan pelajaran, peserta didik didorong untuk mengekspresikan ide-idenya secara bebas dan terbuka.

Pada fase kedua, guru diharuskan untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi di antara peserta didik dan membantu mereka untuk menginvestigasi masalah secara bersama-sama. Pada tahap ini pula guru diharuskan membantu peserta didik merencanakan tugas investigasi dan pelaporannya.

Pada fase ketiga, guru membantu peserta didik menentukan metode investigasi. Penentuan tersebut didasarkan pada sifat masalah yang hendak dicari jawabannya atau dicari solusinya.

Pada fase keempat, penyelidikan diikuti dengan pembuatan karya dan exhibits. Pembuatan karya dapat berupa laporan tertulis, termasuk rekaman proses yang memperlihatkan situasi yang bermasalah dan solusi yang diusulkan. Artefak dapat berupa model-model yang mencakup representasi fisik dari situasi masalah dan solusinya. Exhibit adalah pendemonstrasian atas produk hasil investigasi atau karya tersebut.

Pada fase kelima, tugas guru adalah membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan. Terpenting dalam fase ini peserta didik mempunyai keterampilan berpikir sistemik berdasarkan metode penelitian yang mereka gunakan.

Lingkungan belajar dan sistem pengelolaan pembelajaran berbasis masalah harus ditandai ketebukaan. Keterbukaan, keterlibatan aktif peserta didik, dan atmosfer kebebasan intelektual. Penting pula dalam pengelolaan pembelajaran

berbasis masalah memperhatikan hal-hal seperti situasi multitugas yang akan berimplikasi pada jalannya proses investigasi, tingkat kecepatan yang berbeda dalam penyelesaian masalah, pekerjaan peserta didik, dan gerakan dan perilaku di luar kelas.

Arends (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning-PBL) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- (1) Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut;
- (2) Melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi;
- (3) Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna;
- (4) Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran sebab masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajari;
- (5) Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, menanamkan sikap sosial yang positif diantara siswa; dan
- (6) Pengkondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.

Selain kelebihan yang telah dikemukakan di atas model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning-PBL) juga memiliki beberapa kekurangan antara lain, yaitu:

- (1) Membutuhkan persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks.
- (2) Sulitnya mencari problem yang relevan.
- (3) Sering terjadi miss-konsepsi.
- (4) Memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses penyelidikan.

2.2.5 Hakikat Media Pembelajaran

Media dibutuhkan dalam kegiatan belajar. Penggunaan media ini sangat bermanfaat untuk memudahkan pemahaman atau bahkan mempercepat proses belajar. Kehadiran media akan menciptakan suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan dan peserta didik merasa selalu dilibatkan, dibutuhkan, dan berperan aktif dalam pembelajaran.

2.2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah dan Zain 1997: 136). Daryanto (2010:147) berpendapat bahwa kata media berasal dari bahasa Latin yang memiliki bentuk jamak dari medium batasan mengenai sangat luas,

namundibatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Adapun menurut Sadiman(1993. 6-7) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Kehadiran media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk menghadirkan efektifitas dan efisiensi pengajaran. Menurut Soeparno (1998:1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai suatu saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*massage*) dari sumber (*resource*) kepada penerima (*receiver*).

Soeparno (1980:7) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat segi, yaitu:

- 1) berdasarkan karakteristiknya memiliki empat macam, yaitu suara, gerak, garis, dan lukisan. Keempatnya bisa saling terpadu.
- 2) berdasarkan dimensi presentasi mencakup lima waktu presentasi, sifat presentasi, dan sifat respon.
- 3) berdasarkan pemakainya, dibedakan atas media untuk kelas besar, media untuk kelas kecil, dan media untuk belajar secara individual.
- 4) berdasarkan jenisnya, media dibedakan atas :
- 5) media auditi, mengandalkan suara saja;
- 6) media visual, hanya menggunakan indra penglihatan;
- 7) media audiovisual, sudah mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, dkk 2010:7). Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut media dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang dapat menyalurkan pesan dan digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai berbagai fungsi yaitu untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar dan memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Daryanto 2010:148-149).

Selanjutnya Hamdani (2011:246-247) menjelaskan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, di antaranya adalah mengatasi permasalahan pembelajaran yang terbatas oleh ruang, waktu, gerak, dan daya penangkapan mata secara langsung selain itu dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak dan dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang dapat memberi kemudahan dalam proses belajar mengajar.

2.2.5.3 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media memiliki arti yang sangat penting, karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara guna menjelaskan maksud dari sebuah konsep. Media dapat mewakili sesuatu hal yang yang guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media.

Sudjana & Rivai (2002:2) menyebutkan beberapa manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik, diantaranya yaitu agar proses belajar mengajar lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Materi yang akan disampaikan kepada peserta didik akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami dan peserta didik dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dengan jam pelajaran yang cukup banyak. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan tidak semata-mata hanya mendengarkan uraian guru.

Arsyad (2009:26-27) menjelaskan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yang meliputi media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga

dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya selain itu media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk membangkitkan minat dan menimbulkan motivasi belajar kepada peserta didik ketika pembelajaran. Selain itu, penggunaan media juga membuat pembelajaran lebih jelas untuk dipahami, lebih menarik dan dapat mengatasi keterbatasan ruang, indera, dan waktu sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

2.2.5.4 Media Animasi Cerita “Adit dan Sopo Jarwo”

Wikipedia (2009) dalam Anonim (2010), animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan komputer dan grafika computer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Menurut Susilana (2009:20), film atau animasi, yaitu rangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film atau animasi merupakan media yang menyajikan

pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya.

Media animasi termasuk ke dalam media kelompok televisi. Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantaranya: televisi terbuka (*open broadcast television*), televisi siaran terbatas/TVST (*Cole Circuit Televirion/CCTV*), dan *video-cassette recorder* (VCR) (Riyana dan Susilana 2009:21).

Adapun menurut Subana dan Sunarti mengklasifikasikan media televisi menurut penggunaannya secara *masal* (bagi siswa) dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) siaran terbuka (*broadcast*); (2) siaran tertutup (*closed circuit*); dan (3) stasiun penyiarnya (*strato-vision*) atau (*relay*).

Riyana dan Susilana (2009:21) mengungkapkan bahwa media televisi terbuka adalah media audio-visual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi. Media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Cerita animasi tersebut dimanfaatkan untuk media pembelajaran menulis cerita pendek. Sebelum melakukan penelitian di lapangan, penulis akan melakukan rangkaian kegiatan persiapan. Kegiatan-kegiatan tersebut adalah sebagai berikut ini.

1. Perekaman. Pada proses ini, penulis merekam keseluruhan tayangan televisi lengkap dengan iklan yang ada di sela-sela tayangan tersebut.

Perkaman ini dilakukan dengan menggunakan TV *tuner internal* pada komputer.

2. Penyuntingan. Kegiatan penyuntingan yaitu proses memotong-motong bagian adegan yang tidak penting atau yang tidak perlu ditayangkan. Proses ini akan memanfaatkan program komputer.
3. Pengemasan. Pengemasan dilakukan dengan memindahkan data ke dalam sebuah DVD sehingga pada saat penelitian bisa langsung digunakan melalui laptop.

Cerita animasi anak "*Adit dan Sopo Jarwo*" MNCTV adalah salah satu program cerita animasi yang menghibur bagi anak di MNCTV. Cerita animasi anak "*Adit dan Sopo Jarwo*" adalah sebuah film animasi anak-anak di Indonesia dan disiarkan di MNCTV. Acara ini menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Kelebihan penggunaan cerita animasi anak "*Adit dan Sopo Jarwo*" adalah peserta didik dapat mempelajari kehidupan masyarakat sehari-hari dengan segala hal yang ada di dalamnya melalui penggambaran cerita dalam tayangan tersebut. Setiap tayangan yang ditampilkan mengandung muatan yang berbeda, dengan tayangan tersebut seseorang akan lebih mengenal kehidupan sosial budaya masyarakat sehingga diharapkan mampu untuk menerapkan, meniru, dan mencontohnya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal menulis cerita pendek, tayangan tersebut akan mempermudah peserta didik dalam menemukan ide/inspirasi. Ketika peserta didik sudah mendapat ide, mereka akan lebih mudah untuk mengembangkan jalan cerita.

(http://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo).

2.3 Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Model Berbasis Masalah dan Media Animasi “Adit dan Sopo Jarwo”

Desain kurikulum 2013 mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran yang terarah. Pendekatan ilmiah menjadi acuan langkah pembelajaran di sekolah. Selain teknis dalam pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik juga menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, sikap religius, dan sikap sosial.

Pembelajaran menyusun teks cerita pendek pada peserta didik kelas VII-C MTs Negeri Karangawen merupakan upaya peningkatan keterampilan menyusun teks cerita pendek dalam naungan kurikulum baru, yaitu kurikulum 2013. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan ilmiah. Pendekatan ini tercermin dalam langkah-langkah yang secara umum berupa kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan inti yang ditujukan untuk mendapatkan penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan, kegiatan inti berupa mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Model yang digunakan dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya adalah model berbasis masalah yang diintegrasikan dengan media animasi cerita “Adit dan Sopo Jarwo”.

Tahap pendahuluan menjadi awal yang penting dalam proses pembelajaran, karena pada tahap pendahuluan, guru dapat merangsang semangat

belajar peserta didik agar menjadi optimal. Dalam tahap pendahuluan, peserta didik berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing sebagai wujud sikap religius dan sosial. Kemudian guru melakukan tanya jawab dan memberikan apresiasi. Selain itu, guru juga memotivasi peserta didik dengan mengaitkan tujuan dan manfaat pembelajaran bagi mereka. Sebelum melangkah ke kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya tahap inti, tahap kegiatan inti pada penilaian pengetahuan peserta didik diarahkan melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan model berbasis masalah dan media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*". Proses pertama yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah dengan mengamati media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" yang ditayangkan oleh guru secara berkelompok. Kedua adalah proses mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Dalam proses ini peserta didik bertanya jawab dengan guru mengenai langkah-langkah menyusun teks cerita pendek dan struktur teks serta unsur-unsur yang membangun cerita pendek. Ketiga adalah proses penyelidikan individu atau kelompok dengan bimbingan guru. Dalam proses ini peserta didik secara individu atau kelompok mengumpulkan informasi berdasarkan cerita pendek yang telah mereka pahami dengan menentukan struktur teks cerita pendek dan unsur-unsur pembangun cerita pendek dengan bimbingan oleh guru. Keempat adalah proses mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dalam proses ini peserta didik secara berkelompok mengolah informasi yang telah dikumpulkan untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan mengenai menentukan

unsur pembangun dan struktur cerita pendek serta menyusun teks cerita pendek pada lembar kerja yang dibagikan oleh guru. Kelima adalah proses menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam proses ini masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas setelah itu kelompok lain memberi tanggapan.

Tahap inti pada penilaian keterampilan peserta didik diarahkan melakukan langkah-langkah pembelajaran yang sama dengan tahap pada penilaian pengetahuan. Langkah-langkah tersebut yang berupa orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Proses pertama yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah dengan mengamati cerita animasi "*Adit dan Sopo Jarwo*" yang ditayangkan oleh guru. Kedua adalah proses mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Dalam proses ini peserta didik bertanya jawab dengan guru mengenai langkah-langkah menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budayawan hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan ketika menyusun teks cerita pendek yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya dengan bahasa yang santun. Ketiga adalah proses penyelidikan individu atau kelompok dengan bimbingan guru. Dalam proses ini peserta didik secara individu mengumpulkan informasi dengan menentukan struktur teks cerita pendek dan hal-hal menarik yang terdapat dalam tayangan sebagai bahan berlatih peserta didik membuat kerangka karangan dengan bimbingan oleh guru. Keempat adalah proses mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dalam proses

inipeserta didik mengolah informasi yang telah dikumpulkan untuk berlatih mengembangkan kerangka karangan yang telah mereka buat menjadi sebuah cerita pendek yang baik dan padupada lembar kerja yang dibagikan oleh guru. Kelima adalah proses menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam proses ini masing-masing peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas setelah itu peserta didik lain memberi tanggapan. Sebelum memasuki tahap penutup guru memberikan penguatan mengenai pembelajaran menyusun teks cerita pendek yang telah dipelajari dengan bahasa yang santun.

Setelah kegiatan ini berakhir, pembelajaran dilanjutkan pada kegiatan penutup. Dalam kegiatan penutup, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan apa saja yang telah dipelajari. Setelah itu peserta didik melanjutkan untuk merenungkan kembali aktivitas pembelajaran dengan mengisi lembar refleksi. Selanjutnya peserta didik menyepakati tindak lanjut pembelajaran berupa menguatkan kembali ingatan terhadap materi. Kemudian guru dan peserta didik bersama-sama menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peserta didik diarahkan pada pembelajaran menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya yang terstruktur. Selain pendekatan ilmiah yang bertahap dalam proses pembelajaran, peserta didik juga dimudahkan dengan penggunaan model serta media yang dipilih oleh peneliti. Model yang diterapkan oleh guru yaitu model berbasis masalah yang memberi kebebasan dalam memilih permasalahan yang akan diangkat menjadi topik cerita. Keterlibatan peserta didik secara aktif agar hasil evaluasi menjadi lebih baik, sedangkan media yang digunakan adalah media

animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” selain mempermudah peserta didik dalam menyusun teks cerita pendek, media ini dapat membangkitkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

2.4 Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Bermuatan Sosial Budaya Menggunakan Model Berbasis Masalah dan Media Animasi Cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*”

Penilaian merupakan proses pengukuran keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Penilaian dalam pembelajaran keterampilan bercerita cerita pendek bermuatan sosial budaya menggunakan model berbasis masalah dan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” diambil dari hasil pengetahuan dan keterampilan.

2.4.1 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini digunakan untuk melihat pemahaman peserta didik terhadap struktur teks cerita pendek dan unsur pembangun cerita pendek. Setelah membaca cerita pendek bermuatan sosial budaya, peserta didik diminta untuk menganalisis isi cerita pendek tersebut dengan menentukan struktur teks cerita pendek dan unsur-unsur yang membangunnya.

2.4.2 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan digunakan untuk melihat keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya peserta didik menggunakan model berbasis masalah dan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*”. Dalam penilaian keterampilan ini, peserta didik diminta untuk 1) memperhatikan dengan seksama tayangan animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*”; 2) peserta didik membuat kerangka karangan berdasarkan media yang telah ditayangkan; dan 3) peserta didik mengembangkan kerangka karangan tersebut menjadi sebuah cerita pendek yang padu di bawah bimbingan guru jika diperlukan.



2.5 Kerangka Berpikir

Menyusun teks cerpen merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat sehingga harus dikuasai oleh siswa. Menyusun teks cerpen dapat membantu siswa mengenali kemampuan potensi diri, melatih mengembangkan berbagai gagasan, menyerap, mencari, serta menguasai informasi yang berhubungan dengan topik yang sedang ditulis, mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengekspresikannya secara tersurat, meninjau serta menilai gagasannya sendiri secara objektif, memecahkan permasalahan, mendorong untuk terus belajar secara aktif, menjadi terbiasa berpikir serta berbahasa secara tertib dan teratur.

Namun, pembelajaran menyusun teks cerita pendek kelas VII-C MTs Negeri Karangawen masih belum mencapai hasil optimal. Dalam kegiatan pembelajaran tidak jarang dijumpai berbagai hambatan. Hambatan tersebut berasal baik dari peserta didik maupun guru. Hambatan juga dialami oleh guru dalam proses pembelajaran menyusun teks cerita pendek yaitu guru masih kurang dalam pemberian latihan praktik menyusun teks cerita pendek karena guru masih menguatkan teori dibandingkan dengan praktik. Selain itu, guru belum menerapkan model serta media yang dapat memudahkan peserta didik dalam menyusun teks cerita pendek. Hal itu yang menyebabkan peserta didik bosan dan merasa kesulitan saat diberikan tugas menyusun teks cerita pendek secara tertulis.

Kurangnya kebiasaan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya pada peserta didik menyebabkan peserta didik banyak yang beranggapan bahwa mereka merasa kesulitan dalam mendapatkan ide, mengembangkan struktur teks serta kesulitan dalam pemilihan bahasa yang tepat ketika menyusun

teks cerita pendek. Hal ini disebabkan karena dalam menyusun teks cerpen memerlukan potensi serta kreativitas yang cukup tinggi sehingga mereka harus berimajinasi dan berekspresi.

Salah satu upaya peneliti dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan Model Berbasis Masalah. Model Berbasis Masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir kritis karena model berbasis masalah menyajikan masalah otentik dan bermakna yang terjadi di sekitar siswa. Masalah atau kejadian yang terjadi di sekitar siswa diharapkan dapat member inspirasi kepada mereka untuk menulis cerpen. Dalam model ini, guru berperan sebagai penyaji masalah, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dialog, dan mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka.

Selain itu, penggunaan media juga penting bagi anak dalam pembelajaran menyusun cerita pendek agar lebih antusias. Media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" dipilih bertujuan agar peserta didik mendapat kemudahan dalam memunculkan ide atau gagasan serta menentukan alur cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita pendek. Selain itu bahan yang disajikan dari cerita animasi anak "*Adit dan Sopo Jarwo*" mengangkat cerita tentang kehidupan sehari-hari yang biasa terjadi di masyarakat. Sehingga mempermudah stimulus siswa dalam menjawab permasalahan yang diajukan oleh guru untuk menemukan tema/ide cerita dalam menyusun cerita pendek bermuatan sosial budaya. Setelah pembelajaran selesai peserta didik tidak hanya mendapatkan materi atau ilmu

tentang menyusun teks cerita pendek saja melainkan peserta didik juga dapat belajar mengenai muatan sosial budaya yang terkandung dalam tayangan tersebut.

Dengan demikian, peserta didik tidak akan mengalami kesulitan dalam kegiatan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya, bahkan menyusun teks cerita pendek menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan karena penggunaan model serta media yang menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk mengembangkan daya imajinasi serta kreativitasnya untuk menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya yang baru

2.6 Hipotesis Tindakan

Pada penelitian ini, diharapkan bahwa proses pembelajaran keterampilan menyusun teks cerpen bermuatan sosial budaya dengan menggunakan model berbasis masalah dan media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" pada peserta didik kelas VII-CMTs Negeri Karangawen berlangsung efektif, efisien, dan menyenangkan. Selain itu, hasil belajar menyusun teks cerpen bermuatan sosial budaya menggunakan model berbasis masalah dan media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" pada peserta didik kelas VII-CMTs Negeri Karangawen mengalami peningkatan serta perilaku peserta didik mengalami perubahan ke arah yang lebih positif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan data, analisis, dan pembahasan dalam penelitian ini yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, penulis mengambil simpulan sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran menyusun teks cerpen bermuatan sosial budaya menggunakan model berbasis masalah dan media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" pada siswa kelas VIIC MTs Negeri Karangawen, berjalan baik dan lancar. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil pengamatan dari aspek aspek berikut (1) kesiapan peserta didik saat memulai belajar menyusun teks cerita pendek bermuatan social budaya dengan model berbasis masalah menggunakan media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*", (2) antusias peserta didik saat memerhatikan guru menjelaskan kegiatan belajar dan menyampaikan materi, (3) respon peserta didik ketika diberi stimulus berupa tayangan video cerita animasi "*Adit dan Sopo Jarwo*" secara kelompok maupun individu, (4) keaktifan peserta didik dalam mengamati dan mencatat hasil temuan dalam tayangan video cerita animasi "*Adit dan Sopo Jarwo*" secara kelompok maupun individu, (5) keaktifan peserta didik peserta didik ketika bertanya jawab mengenai materi teks cerpen bermuatan social budaya, (6) keantusiasan peserta didik dalam menyusun teks cerita pendek bermuatan social budaya, dan (7) keaktifan dan keantusiasan peserta didik saat presentasi

dan mengevaluasi pembelajaran. Pada siklus I, persentase ketuntasan mencapai 76% dengan rata-rata nilai konversi mencapai 3.04 (kategori baik). Sementara pada siklus II, persentase ketuntasan mencapai 94% dengan rata-rata nilai konversi mencapai 3,77 (kategori sangat baik). Dengan demikian, proses pembelajaran peserta didik mengalami peningkatan 18% dari siklus I ke siklus II.

- 2) Perubahan perilaku belajar peserta didik kelas VIIC MTs Negeri Karangawen mengalami perubahan menjadi lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menyusun teks cerpen bermuatan social budaya menggunakan model berbasis masalah dengan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*”. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil perubahan sikap religius dan sikap sosial peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Hasil penilaian sikap religius pada siklus I menunjukkan persentase ketuntasan mencapai 82% dengan rata-rata nilai konversi mencapai 3,28 (kategori baik), sedangkan pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 96% dengan rata-rata nilai konversi mencapai 3,84 (kategori sangat baik). Sementara itu, hasil penilaian sikap sosial pada siklus I mencapai 76% dengan rata-rata nilai konversi mencapai 3,06 (kategori baik) dan mengalami peningkatan menjadi 93% dengan rata-rata nilai konversi mencapai 3,67 (kategori sangat baik) pada siklus II. Oleh karena itu, sikap religius peserta didik mengalami peningkatan 14% dari siklus I ke siklus II. Sedangkan pada sikap sosial peserta didik mengalami peningkatan 15% dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan, sikap religius dan sikap sosial peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II

setelah mengikuti pembelajaran menyusun teks cerita pendek bermuatan social budaya menggunakan model berbasis masalah melalui media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*”.

- 3) Pengetahuan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya menggunakan model berbasis masalah melalui media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” pada siswa MTs Negeri meningkat. Peningkatan itu dilihat dari hasil keseluruhan ketujuh aspek penilaian pengetahuan yang meliputi (1) menentukan tema, (2) menentukan alur/plot, (3) menentukan latar/*setting*, (4) menentukan tokoh dan penokohan, (5) menentukan sudut pandang, (6) menentukan amanat, dan (7) menentukan struktur cerita, yang menunjukkan persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 66% dengan rata rata nilai konversi mencapai 2,63 (kategori baik), meningkat menjadi 94% dengan rata-rata nilai konversi mencapai 3,77 (kategori sangat baik). Oleh karena itu, terjadi peningkatan 28% dalam penilaian pengetahuan cerita pendek peserta didik dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, pada hasil tes pengetahuan mengalami peningkatan dari tiap-tiap aspek dari siklus I ke siklus II.
- 4) Keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya menggunakan model berbasis masalah melalui media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” pada siswa MTs Negeri meningkat. Peningkatan itu dilihat dari hasil keseluruhan kelima aspek penilaian keterampilan yang meliputi (1) menentukan tema/amanat, (2) menentukan latar/*setting*, (3) menentukan tokoh dan penokohan, (4) penggunaan bahasa, dan (5) keruntutan cerita, yang menunjukkan persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 69% dengan rata-

rata nilai konversi mencapai 2,72 (kategori baik), meningkat menjadi 88% dengan rata-rata nilai konversi mencapai 3,50 (kategori baik). Oleh karena itu, terjadi peningkatan 19% dalam penilaian keterampilan menyusun teks cerita pendek peserta didik dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, pada hasil tes keterampilan menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya mengalami peningkatan dari tiap-tiap aspek dari siklus I ke siklus II.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti merekomendasikan saran sebagai berikut.

- 1) Guru mata pelajaran bahasa Indonesia hendaknya menerapkan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek, salah satunya dengan menerapkan model berbasis masalah dan media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya. Penerapan model berbasis masalah terbukti dapat mendorong peserta didik untuk lebih berpikir kritis analisis. Penerapan media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek juga dapat menjadi acuan bagi peserta didik dalam menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya yang menyenangkan karena media animasi cerita "*Adit dan Sopo Jarwo*" mampu menginspirasi, mengimajinasi, serta menumbuhkan ide ketika menyusun teks cerita pendek, sehingga peserta didik terbantu dalam

memunculkan topik-topik/ ide yang akan diangkat menjadi sebuah cerita pendek.

- 2) Penerapan model berbasis masalah dan media animasi cerita “*Adit dan Sopo Jarwo*” dapat digunakan sebagai masukan peneliti lain dalam melakukan penelitian yang serupa. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan perbandingan pembelajaran atau penelitian lain, sehingga dapat diketahui hasil yang efektif dalam penggunaan model dan media dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek bermuatan sosial budaya. Peneliti lain yang hendak melakukan penelitian tentang menyusun teks cerita pendek, hendaknya menggunakan model dan media yang lebih bervariasi dan lebih menarik sehingga dapat dijadikan alternatif lain untuk pembelajaran tentang menyusun teks cerita pendek agar pembelajaran lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai-Karakter*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Akhadiah, Sabarti, (dkk). 1997. *Menulis 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aminudin. 2009. *Kreatif Membuat Ragam Tulisan*. Bandung: Puri Pustaka
- Aminudin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo.
- Davis, R Alan. 2003. "Activities for the ESL Classroom Incorporating Reality-based TV". *International Journal*, 09 (04) Retrieved April 2003, from <http://iteslj.org/Lessons/Davis-RealityTV.html> (diunduh 6/2/2014).
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pengajaran Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Radhita Buana.
- Hakam, Kama A, dkk. 2006. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Harjanto, 2006. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Keesing, Roger M. 1992. *Antropologi Budaya Suatu Perspektif Kontemporer*. Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud. 2013. Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan untuk SMP/MTs kelas VII. Jakarta. Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Keraf, Gorys. 2007. *Deskripsi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Keraf, Gorys. 2006. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Keraf, Gorys. 2001. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- King, Sophie. 2008. *How to Write Short Stories for Magazine and Get Published*. United Kingdom: How to Content.
- Kinoisan, Ari. 2007. *Jadi Penulis Fiksi? Gampang Kok!*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Koentjaraningrat. 2004. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Komaidi, Didik. 2011. *Panduan Lengkap Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Sabda.
- Kosasih. E. 2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.

- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Moleong.L.J. 2004.*Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Bandung.
- Niki, Sholifatul Wahdah. (2009). “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Pribadi Siswa Kelas IXA SMP Islam Randudongkal Pemalang dengan Model PBI (Problem Based Instruction.)”. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nuryatin, Agus. 2010. *Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Saddhono, Kundharu & Y.Slamet. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. 2012. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saricoban, Arif. 2011. “Using Literature in EFL Classes: Short Story”. *International Journal*, 07 (05) Retrieved Mei 2011, from [http:// eprints.ibu.edu/Saricoban-short_story.html](http://eprints.ibu.edu/Saricoban-short_story.html) (diunduh 02/03/2014).
- Septarianto, Tomi Wahyu. 2012. “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Media “Nilai Kehidupan” TRANS TV Bermuatan Pendidikan Nilai dengan Teknik Transformasi pada Siswa Kelas X-8 SMA Taruna Nusantara Magelang”. *Skripsi*: Universitas Negeri Semarang.
- Sumardjo, Jakob. 1997. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Suharianto, S. 2005. *Dasar-dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.

- Suryaman, Maman. 2009. *Panduan Pendidik dalam Pembelajaran SMP/MTs*. Jakarta: Depdiknas.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilana, dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Wibowo, Puji Setyo. 2013. “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Kehidupan Diri Sendiri Menggunakan Metode *Writing In The Here And Now* dengan Media Audiovisual”. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Zander, Oda. 2011. *Tahapan Menulis*. <http://odazzander.blogspot.com>. Diunduh pada tanggal 18 Oktober 2014.

