



**KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN
MENGUNAKAN MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA FILM BISU DAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
BERDASARKAN TIPE BELAJAR PESERTA DIDIK SMA**

TESIS

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan

Oleh:

Herlina Ayuningsih

0202517001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Iklan Layanan Masyarakat berdasarkan Tipe Belajar Peserta Didik SMA” adalah karya:

Nama : Herlina Ayuningsih

Nim : 0202517001

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana,
Universitas Negeri Semarang pada hari Agustus 2019.

Semarang, Agustus 2019

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Dr. Ida Zulaeha, M.Hum.
NIP. 197001091994032001

Dr. Wagiran, M.Hum.
NIP. 196703131993031002

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul "Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Iklan Layanan Masyarakat berdasarkan Tipe Belajar Peserta Didik SMA" karya,

Nama : Herlina Ayuningsih

Nim : 0202517001

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 07 Januari 2020.

Semarang, Januari 2020

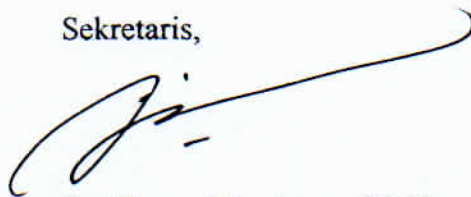
Panitia Ujian

Ketua,



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

Sekretaris,



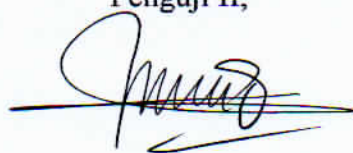
Dr. Tommi Yuniawan, M. Hum.
NIP. 197506171999031002

Penguji I,



Dr. Mukh Doyin, M. Si.
NIP. 196506121994121001

Penguji II,



Dr. Wagiran, M. Hum.
NIP. 196703131993031002

Penguji III,



Prof. Dr. Ida Zulaecha, M. Hum.
NIP. 197001091994032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

nama : Herlina Ayuningsih

NIM : 0202517001

program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia (S2)

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam tesis yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Iklan Layanan Masyarakat berdasarkan Tipe Belajar Peserta Didik SMA” ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Januari 2020

Herlina Ayuningsih
0202517001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. Ungkapan yang disampaikan melalui goresan pena meninggalkan bekas yang bermakna sepanjang masa.
2. Menulis cerita pendek menggunakan kreativitas dan melibatkan hati memberikan kesan yang mendalam.
3. Bukan seberapa pandai, bukan seberapa hebat, setiap orang memiliki tipe belajar masing-masing sehingga mereka dapat memperoleh sesuatu dengan cara mereka sendiri.

Persembahan:

Tesis ini penulis persembahkan kepada
Almamater UNNES

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Yang Mahakuasa, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan tesis ini. Segenap usaha dan kerja keras yang dilakukan peneliti tidak mungkin membuahkan hasil tanpa kehendak-Nya. Berkat izin dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul *Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Iklan Layanan Masyarakat berdasarkan Tipe Belajar Peserta Didik SMA*.

Penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Ida Zulaeha, M. Hum. (Dosen Pembimbing I), dan Dr. Wagiran, M. Hum. (Dosen Pembimbing II) yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam penyusunan tesis ini. Selain itu ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait dalam penyusunan tesis ini.

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu yang mendalam sesuai bidang keilmuan saya;
2. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan tesis ini;
3. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan arahan

selama menempuh pendidikan di Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang;

4. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan;
5. Kepala SMA N 1 Sukorejo, yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian tesis ini;
6. Kepala SMA N 2 Sukorejo, yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian tesis ini;
7. Orang tuaku tercinta yang senantiasa memberi motivasi, semangat, dukungan, dan doa kepada saya dalam menyelesaikan tesis.

Akhirnya tiada kata lagi selain ucapan syukur dan terima kasih kepada Allah dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Kritik dan saran sangat diharapkan oleh penulis.

Semarang, Januari 2020

Herlina Ayuningsih

ABSTRAK

Ayuningsih, Herlina. 2020. "Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Iklan Layanan Masyarakat berdasarkan Tipe Belajar Peserta Didik SMA". *Tesis*. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Prof. Dr. Ida Zulaeha, M. Hum., Pembimbing II: Dr. Wagiran, M. Hum.

Kata Kunci: menulis cerpen, model multiliterasi, media film bisu, iklan layanan masyarakat, tipe belajar

Salah satu hal yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu memilih model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga perlu dilakukan. Pemilihan model dan media harus memperhatikan tipe belajar peserta didik, agar kebutuhan peserta didik dapat terpenuhi.

Penelitian ini bertujuan menganalisis (1) keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu berdasarkan tipe belajar peserta didik SMA, (2) keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar peserta didik SMA, (3) perbedaan keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar peserta didik SMA, (4) keberterimaan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model pembelajaran multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe peserta didik SMA bagi guru dan peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen. Populasi penelitian ini peserta didik kelas XI SMA. Data dikumpulkan menggunakan teknik tes menulis cerpen, non tes yang dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan (Uji-T) dan Anova.

Hasil penelitian menunjukkan (1) pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film bisu berdasarkan tipe belajar auditori, visual dan kinestetik efektif signifikan yang dibuktikan dengan perbedaan nilai rerata tes awal (69,00) dan tes akhir (80,80), (2) pembelajaran menulis cerpen menggunakan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar auditori, visual dan kinestetik efektif signifikan yang dibuktikan dengan perbedaan nilai rerata tes awal (69,20) dan tes akhir (84,73), (3) Perbedaan keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media film bisu dan iklan layanan masyarakat dilihat dari rerata hasil tes awal dan tes akhir pada kelompok media film bisu sebesar 11,8 dan kelompok media iklan layanan masyarakat sebesar 15,53. Penggunaan media iklan layanan masyarakat efektif signifikan daripada media film bisu pada pembelajaran menulis cerpen. (4) Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model pembelajaran multiliterasi dengan media film bisu dan iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar mempunyai keberterimaan yang baik bagi guru dan peserta didik yang dibuktikan dengan penilaian proses dan hasil menulis cerpen yang lebih baik.

ABSTRACT

Ayuningsih, Herlina. 2020. "The Effectiveness of Short Story Writing Learning Using Multiliteracy Models with Silent Film Media and Public Service Announcements based on the Learning Types of High School Students". *Thesis*. Indonesian Language Study Program, Postgraduate Universitas Negeri Semarang. Advisor I: Prof. Dr. Ida Zulaeha, M. Hum., Advisor II: Dr. Wagiran, M. Hum.

Keywords: writing short stories, multiliteracy models, silent film media, public service announcements, learning types

One of the things that can improve the quality of learning is to choose an innovative learning model and in accordance with the needs of today's students. The use of appropriate learning media also needs to be done. The selection of models and media must pay attention to the type of learning of students, so that students' needs can be met.

This study aims to analyze (1) the effectiveness of learning to write short stories using multiliteracy models with silent film media based on the type of learning of high school students, (2) the effectiveness of learning to write short stories using multiliteracy models with public service advertising media based on the type of learning of high school students, (3) differences in the effectiveness of short story writing learning using multiliteracy models with silent film media and public service advertisements based on the learning type of high school students, (4) accepting short story learning using multiliteracy learning models with silent film media and public service advertising media based on the types of high school students for teachers and students.

This type of research is quasi experimental research. The population of the study was high school grade XI students. Data were collected using short story writing test techniques, non-tests conducted by observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using (T-Test) and Anova.

The results showed (1) learning to write short stories using silent film media based on significant effective auditory, visual and kinesthetic learning types as evidenced by differences in the mean scores of the initial test (69.00) and the final test (80.80), (2) writing learning Short stories use public service advertising media based on significant effective auditory, visual and kinesthetic learning types as evidenced by differences in mean scores of initial tests (69.20) and final tests (84.73), (3) Differences in effectiveness in learning to write short stories using silent film media and public service advertisements seen from the average initial and final test results on the silent film media group by 11.8 and the public service advertisement media group by 15.53. The use of public service advertising media is significantly more effective than the silent film media on learning to write short stories. (4) Learning to write short stories using multiliteracy learning models with silent film media and public service advertisements based on the type of learning has good acceptance for teachers and students as evidenced by better process assessment and short story writing results.

DAFTAR ISI

PENGESAHAN UJIAN TESIS	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan Penelitian.....	11
1.5 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.2 Kerangka Teoretis	31
2.2.1 Hakikat Menulis Cerpen	31

2.2.2 Model Multiliterasi	40
2.2.3 Media Film Bisu	52
2.2.4 Media Iklan Layanan Masyarakat	56
2.2.5 Tipe Belajar	58
2.3 Kerangka Berpikir	63
2.4 Hipotesis	65
BAB III METODE PENELITIAN	66
3.1 Jenis Penelitian	66
3.2 Desain Penelitian	66
3.3 Variabel Penelitian	68
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	69
3.5 Teknik Pengumpulan Data	71
3.6 Instrumen Penelitian	72
3.6.1 Instrumen Tes	72
3.6.2 Instrumen Non Tes	77
3.7 Teknik Analisis Data	81
3.7.1 Uji Normalitas	81
3.7.2 Uji Homogenitas	82
3.7.3 Uji Validitas	83
3.7.4 Uji Reliabilitas	84
3.7.5 Uji Independent T-Test	84
3.7.6 Anova	85

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	87
4.1 Hasil Penelitian	87
4.1.1 Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu Berdasarkan Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA	88
4.1.2 Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA	109
4.1.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Media Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA.....	130
4.1.4 Keberterimaan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Pembelajaran Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Media Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA Bagi Guru dan Peserta Didik	133
4.2 Uji Hipotesis	136
4.2.1 Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu Berdasarkan	

Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA	137
4.2.2 Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA	144
4.2.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Media Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA	151
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	153
4.3.1 Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu Berdasarkan Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA	153
4.3.2 Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA	157
4.3.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Media Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan	

Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA	160
4.3.4 Keberterimaan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Pembelajaran Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Media Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Auditori, Visual, dan Kinestetik Peserta Didik SMA Bagi Guru dan Peserta Didik	163
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	165
5.1 Simpulan	165
5.2 Saran	167
DAFTAR PUSTAKA	169

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Aspek Penilaian	73
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Tes Kemampuan Menulis Cerpen	73
Tabel 3.3	Rubrik Penilaian Menulis Cerpen	76
Tabel 3.4	Rentang Nilai	77
Tabel 3.5	Kisi-kisi Pedoman Angket Tipe Belajar	79
Tabel 3.6	Pedoman Penskoran Angket Tipe Belajar Auditori, Visual dan Kinestetik	80
Tabel 3.7	Analisis Ragam Klasifikasi	86
Tabel 4.1	Statistik Deskriptif Hasil Pretest Kelompok Eksperimen 1 (Film Bisu)	97
Tabel 4.2	Perolehan Nilai Tes pada Kelompok Eksperimen 1 (Film Bisu)...	98
Tabel 4.3	Uji Normalitas Data Tes Awal Kelompok Eksperimen 1 (Film Bisu)	98
Tabel 4.4	Uji Normalitas Data Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1 (Film Bisu)	99
Tabel 4.5	Deskripsi Kemampuan Menulis Cerpen Kelas Eksperimen 1 (Film Bisu)	99
Tabel 4.6	Ringkasan Hasil Uji-t pada Kelas Eksperimen 1 (Film Bisu)	100
Tabel 4.7	Ringkasan Hasil Observasi Peserta Didik Kelompok Eksperimen 1 (Film Bisu) Berdasarkan Tipe Belajar Auditori	100

Tabel 4.8	Ringkasan Hasil Tes Tertulis Peserta Didik Kelompok Eksperimen 1 (Film Bisu) Berdasarkan Tipe Belajar Auditori	101
Tabel 4.9	Ringkasan Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen 1 (Film Bisu) Berdasarkan Tipe Belajar Visual	103
Tabel 4.10	Ringkasan Hasil Tes Tertulis Peserta Didik Kelas Eksperimen 1 (Film Bisu) Berdasarkan Tipe Belajar Visual	104
Tabel 4.11	Ringkasan Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen 1 (Film Bisu) Berdasarkan Tipe Belajar Kinestetik	106
Tabel 4.12	Ringkasan Hasil Tes Tertulis Peserta Didik Kelas Eksperimen 1 (Film Bisu) Berdasarkan Tipe Belajar Kinestetik	106
Tabel 4.13	Statistik Deskriptif Hasil Pretest Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat)	119
Tabel 4.14	Perolehan Nilai Tes pada Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat)	120
Tabel 4.15	Uji Normalitas Data Tes Awal Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat)	121
Tabel 4.16	Uji Normalitas Data Tes Akhir Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat)	121
Tabel 4.17	Deskripsi Kemampuan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat)	121
Tabel 4.18	Ringkasan Hasil Uji-t pada Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat)	122

Tabel 4.19	Ringkasan Hasil Observasi Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat) Berdasarkan Tipe Belajar Auditori	123
Tabel 4.20	Ringkasan Hasil Tes Tertulis Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat) Berdasarkan Tipe Belajar Auditori	123
Tabel 4.21	Ringkasan Hasil Observasi Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat) Berdasarkan Tipe Belajar Visual.....	125
Tabel 4.22	Ringkasan Hasil Tes Tertulis Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat) Berdasarkan Tipe Belajar Visual	126
Tabel 4.23	Ringkasan Hasil Observasi Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat) Berdasarkan Tipe Belajar Kinesteti.....	128
Tabel 4.24	Ringkasan Hasil Tes Tertulis Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat) Berdasarkan Tipe Belajar Kinesteti.....	129
Tabel 4.25	Kemampuan Akhir (Posttest) Kelompok Eksperimen 1 dan 2	131
Tabel 4.26	Ringkasan Hasil Uji-t Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1 dan 2	132
Tabel 4.27	Perbedaan Rata-Rata Tes Akhir (Posttest) Kelompok Eksperimen 1 dan 2 Berdasarkan Tipe Belajar	132
Tabel 4.28	Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen 1 (Film Bisu)	138

Tabel 4.29 Hasil Uji Pired T-Test pada Kelompok Eksperimen 1 (Film Bisu)	139
Tabel 4.30 Hasil Uji Homogenitas pada Kelompok Eksperimen 1 (Film Bisu)	140
Tabel 4.31 Hasil Uji Banding One Way Anova pada Kelompok Film Bisu ..	141
Tabel 4.32 Hasil Uji Lanjut LSD pada Kelompok Film Bisu	141
Tabel 4.33 Hasil Uji Deskriptif Tipe Belajar Pada Kelas Film Bisu	143
Tabel 4.34 Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat)	144
Tabel 4.35 Hasil Uji Pired T-Test pada Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat).....	146
Tabel 4.36 Hasil Uji Homogenitas pada Kelompok Eksperimen 2 (Iklan Layanan Masyarakat)	147
Tabel 4.37 Hasil Uji Banding One Way Anova pada Kelompok Iklan Layanan Masyarakat	148
Tabel 4.38 Hasil Uji Lanjut LSD pada Kelompok Iklan Layanan Masyarakat	148
Tabel 4.39 Hasil Uji Deskriptif Tipe Belajar Pada Kelas Iklan Layanan Masyarakat	149
Tabel 4.40 Hasil Uji Banding One Way Anova Dua Kelompok	151
Tabel 4.41 Hasil Uji Deskriptif Tipe Belajar Antar Kelas	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	64
Gambar 4.1	Peserta Didik Kelompok Eksperimen 1 Menggunakan Model Multiliterasi Media Film Bisu Berkelompok Secara Heterogen	90
Gambar 4.2	Peserta Didik Kelompok Eksperimen 1 Melakukan Pengamatan dan Mencari Sumber Informasi.....	91
Gambar 4.3	Peserta Didik Kelompok Eksperimen 1 Mengkaji dan Menganalisis	92
Gambar 4.4	Peserta Didik Kelompok Eksperimen 1 Mengolah Informasi .	93
Gambar 4.5	Peserta Didik Kelompok Eksperimen 1 Menulis Cerpen Secara Individu	94
Gambar 4.6	Peserta Didik Kelompok Eksperimen 1 Memaparkan Hasil Karyanya di Depan Kelas	94
Gambar 4.7	Peserta Didik Kelompok Eksperimen 1 Mengunggah Karyanya di Media Sosial (Instagram)	95
Gambar 4.8	Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 Menggunakan Model Multiliterasi Media Iklan Layanan Masyarakat Berkelompok Secara Heterogen	112
Gambar 4.9	Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 Melakukan Pengamatan	113

Gambar 4.10 Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 Mengkaji dan Menganalisis Informasi	114
Gambar 4.11 Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 Mengolah Informasi dan Menyimpulkannya	114
Gambar 4.12 Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 Menulis Cerpen Secara Individu	116
Gambar 4.13 Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 Memaparkan Hasil Karyanya di Depan Kelas	116
Gambar 4.14 Peserta Didik Kelompok Eksperimen 2 Mengunggah Karyanya di Media Sosial (Instagram)	117
Gambar 4.15 Perbandingan Rerata (Mean) Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen 1 dan 2	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Media Film Bisu (Eksperimen I)	176
Lampiran 2	Lembar Validasi RPP Kelas Media Film Bisu	194
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Media Iklan Layanan Masyarakat (Eksperimen II)	196
Lampiran 4	Lembar Validasi RPP Kelompok Media Iklan Layanan Masyarakat	213
Lampiran 5	Materi	215
Lampiran 6	Instrumen Tes Awal	217
Lampiran 7	Instrumen Tes Akhir	219
Lampiran 8	Tes Tipe Belajar	221
Lampiran 9	Hasil Tes Awal	226
Lampiran 10	Hasil Tes Akhir	228
Lampiran 11	Pedoman Pengamatan Aktivitas Peserta Didik	230
Lampiran 12	Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik.....	234
Lampiran 13	Lembar Wawancara Guru Melalui Model Multiliterasi Dengan Media Film Bisu	242
Lampiran 14	Lembar Wawancara Guru Melalui Model Multiliterasi Dengan Media Iklan Layanan Masyarakat	244

Lampiran 15	Lembar Wawancara Peserta Didik Kelompok Media Film Bisu	246
Lampiran 16	Lembar Wawancara Peserta Didik Kelompok Media Iklan Layanan Masyarakat	248
Lampiran 17	Hasil Analisis Statistik SPSS	250
Lampiran 18	Lembar Validasi RPP Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu	256
Lampiran 19	Lembar Validasi RPP Model Multiliterasi dengan Media Iklan Layanan Masyarakat	258
Lampiran 20	Hasil Tes Tipe Belajar	260
Lampiran 21	Hasil Menulis Cerpen	269
Lampiran 22	Lembar Wawancara Guru	284
Lampiran 23	Lembar Wawancara Peserta Didik.....	288
Lampiran 24	Surat Keterangan Penelitian	296

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 diarahkan untuk memberdayakan semua potensi yang dimiliki peserta didik agar mereka dapat memiliki kompetensi yang diharapkan melalui upaya menumbuhkan serta mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kualitas lain yang dikembangkan kurikulum dan harus terealisasi dalam proses pembelajaran antara lain kreativitas, kemandirian, kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi dan kecakapan hidup peserta didik guna membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa. Kurikulum bukan hanya merumuskan tentang tujuan yang harus dicapai sehingga memperjelas arah pendidikan melainkan juga memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki setiap peserta didik. Pendidik harus melakukan proses pembelajaran dengan memilih desain pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan perkembangan globalisasi (Subyantoro, 2013: 819).

Perkembangan zaman yang semakin modern serta perkembangan teknologi menyebabkan lahirnya sebuah konsep pembelajaran baru sesuai dengan kebutuhan pada abad 21. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumintono (2017: 460) yang menyatakan bahwa perkembangan abad 21 harus disertai perubahan cara pembelajaran dengan lebih modern dengan memperkenalkan perkembangan teknologi yang diharapkan dapat mempermudah pembelajaran dan menghasilkan

lulusan yang berkualitas. Ada sepuluh kompetensi pada abad ke-21, yaitu: (1) kreativitas dan inovasi; (2) berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembuatan keputusan; (3) metakognisi; (4) komunikasi; (5) kolaborasi; (6) literasi informasi; (7) literasi teknologi; (8) sikap berkewarganegaraan; (9) berkehidupan dan berkarier; (10) tanggung jawab personal dan sosial, termasuk kesadaran atas kompetensi budaya. (Binkey et al. 2012: 18-19).

Keterampilan-keterampilan literasi sangat diperlukan dalam pembelajaran masa sekarang. Keterampilan-keterampilan literasi meliputi keterampilan-keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbahasa lisan, dan satu keterampilan bermedia yaitu penguasaan media informasi dan komunikasi (Abidin, 2015: 65).

Literasi TIK adalah salah satu kegiatan yang dapat menantang siswa untuk mengembangkan kecakapan-kecakapan yang harus dimiliki peserta didik. Pembelajaran berbasis TIK dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, juga menuntut siswa untuk berfikir kritis dan dapat menyelesaikan masalah dengan mudah. TIK juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, serta dapat mengurangi kesalahpahaman tentang suatu konsep.

Saat ini banyak hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan hasil perkembangan teknologi yaitu internet. Misalnya, penggunaan mesin pencari *google*, hampir semua yang diinginkan atau dibutuhkan dapat ditemukan. *Google* juga merupakan salah satu sumber informasi masa kini. Perkembangan yang

sangat cepat mengakibatkan kemudahan akses masuk berbagai macam budaya global.

Pada hal ini, peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain, bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda. Inovasi pembelajaran lebih mengarah pada peserta didik yang prosesnya dirancang dan dikondisikan untuk peserta didik agar belajar. Hubungan antara pendidik dan peserta didik menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun.

Kebutuhan yang harus dipenuhi untuk pembelajaran masa kini, pendidik harus memilih sebuah pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi dan sesuai dengan abad 21. Peran teknologi untuk mendukung pendidik dalam merancang kegiatan belajar dalam konteks yang berbeda dan untuk memfasilitasi pemantauan proses pembelajaran (Marenzi dan Deirdre, 2013: 3).

Salah satu hal yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan memilih penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Inovasi model pembelajaran sangat penting untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakat modern dalam memperoleh informasi dengan memanfaatkan TIK (Zulaeha, 2013: 507). Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan efektif serta sesuai dengan perkembangan abad 21 harus dilakukan.

Pembelajaran kurikulum 2013 memiliki beberapa inovasi model pembelajaran, diantaranya model pembelajaran saintifik, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran integratif berdiferensiasi, model pembelajaran

multisensori, dan model multileterasi. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Zulaeha, 2015: 27). Berdasarkan beberapa model tersebut, model yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini belum memperhatikan seluruh kemampuan serta faktor pendukung kemampuan peserta didik, hanya berfokus pada pembelajaran dalam kelas saja, sangat kurang memanfaatkan kemampuan peserta didik yang sudah memiliki berbagai fasilitas. Media dan fasilitas yang dimiliki setiap peserta didik belum terkontrol dalam memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi khususnya adalah teknologi internet.

Pembelajaran membutuhkan kemampuan pendidik dalam menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran, menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif, memanfaatkan teknologi informasi, dan komunikasi untuk mengembangkan diri. Penggunaan berbagai metode, media dan model pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami prinsip dan konsep pembelajaran. Pemenuhan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia, diperlukan perangkat yang relevan agar memperoleh hasil yang optimal (Dewi dan Zulaeha, 2016: 173).

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran.

Keterampilan menulis dapat digunakan oleh individu sebagai alat komunikasi tidak langsung. Menulis adalah proses kreatif seseorang dalam menuangkan gagasannya menjadi sebuah karya tulis (Komaidi, 2011: 5). Menulis adalah kegiatan yang produktif dan ekspresif (Sa'adah dan Doyin, 2019: 82). Jika dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai oleh pelajar bahasa karena kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai aspek lain di luar bahasa (Wagiran, Asep Purwo dan Dayu Lintang, 2018: 176).

Keterampilan menulis yang dipelajari peserta didik kelas XI adalah keterampilan menulis cerpen. Keterampilan menulis cerpen membutuhkan kreativitas peserta didik. Kreativitas adalah cara untuk mengapresiasi diri kita terhadap suatu masalah dengan menggunakan berbagai cara yang datang secara spontanitas yang merupakan hasil dari pemikiran kita (Zulaeha, 2008: 128). Kreativitas peserta didik dapat dikembangkan melalui pembiasaan-pembiasaan dalam menyampaikan ide atau gagasan. Ide atau gagasan sangat penting dalam keterampilan menulis cerpen karena ide dan gagasan dapat dikembangkan menjadi sebuah cerpen yang menarik.

Menyusun cerpen secara tertulis dapat melatih peserta didik untuk berani mengekspresikan diri, mengembangkan pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa (Rahman dan Zulaeha, 2015: 2). Perlu adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis cerpen agar peserta didik lebih termotivasi pada kegiatan menulis. Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk

memotivasi kegiatan menulis cerpen yaitu model multiliterasi. Model multiliterasi merupakan model pembelajaran yang mengoptimalkan keterampilan-keterampilan multiliterasi (kompetensi abad 21) dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih baik. Selain model pembelajaran, perlu memperhatikan perangkat lain seperti media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Novianto melalui Suyatiningsih (2016: 2) bahwa yang perlu diperhatikan untuk menyukseskan implementasi Kurikulum 2013 salah satunya adalah perangkat pembelajaran dimana media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Media adalah suatu alat yang berupa saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima (Sukmadinata dalam Sayuti dkk, 2010: 21).

Arus globalisasi saat ini mempengaruhi perkembangan ilmu teknologi yang pesat, akses internet saat ini sangat mudah diakses oleh peserta didik. Banyak informasi yang ada di internet yang dapat mereka peroleh. Peserta didik harus pandai-pandai memilih informasi yang bermanfaat sebab perkembangan ilmu teknologi yang semakin pesat ini juga terdapat efek negatifnya apabila mereka tidak pandai memfilternya, perlu arahan dan pengawasan dari pendidik apabila peserta didik memanfaatkan internet pada saat proses pembelajaran di kelas. Peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk mencari media pembelajaran yang cocok mereka gunakan. Banyak media pembelajaran yang mudah diperoleh, seperti media film bisu dan media iklan layanan masyarakat.

Film bisu (*silent film*) adalah film yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Penonton “dipaksa” untuk memahami

alur cerita itu melalui gerakan tubuh dari pemain film dan tulisan yang muncul disela-sela gambar seperti layaknya baca komik yang isinya beberapa dialog dari film tersebut (Lubis, 2009: 40). Sedangkan media iklan layanan masyarakat adalah iklan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mengajak atau mendidik khalayak di mana tujuan akhirnya bukan keuntungan ekonomi, melainkan keuntungan social. Keuntungan sosial itu meliputi munculnya perubahan pengetahuan, kesadaran sikap dan perubahan perilaku terhadap masalah yang diiklankan yang mana kesemua keuntungan itu sangat penting bagi kualitas hidup masyarakat itu sendiri (Pujiyanto, 2013).

Penggunaan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat dalam hubungannya dengan pembelajaran menulis cerpen dapat membantu daya kreativitas peserta didik untuk menjelaskan apa yang diperhatikannya kemudian dituliskan lewat kalimat sebagai kata kunci untuk menulis cerpen.

Tidak hanya model dan media pembelajaran, pendidik juga perlu memperhatikan tipe belajar peserta didik. Ada tiga tipe belajar peserta didik, tipe belajar auditori, tipe belajar visual, dan tipe belajar kinestetik (Walter Barbed dan Raymond Swassing dalam Hosnan, 2016: 83-85). Mengenali tipe belajar pendidik belum tentu membuat peserta didik lebih pandai tetapi dengan mengenali tipe belajar, pendidik dapat menentukan cara belajar yang efektif dan menyenangkan (Mubarq dan Subyantoro, 2017: 55).

Pembelajaran yang diterapkan pada masa sekarang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik, yaitu pembelajaran yang mendorong peserta didik mencari tahu sendiri, bukan memberi tahu saja. Ketika mencari tahu sesuatu hal

tentu peserta didik era sekarang memanfaatkan lingkungannya dan teknologi yang telah mereka kuasai. Model pembelajaran yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik pada era sekarang ini adalah model pembelajaran yang meliputi berbagai komponen di dalamnya seperti membaca, menulis, berbahasa lisan, berilmu teknologi dengan kompetensi kreativitas inovatif, berpikir kritis, pemecahan masalah, membuat keputusan, komunikasi, kolaborasi, sikap kewarganegaraan dll. Model pembelajaran yang memenuhi semua itu adalah model multiliterasi karena didalamnya sudah diorientasikan untuk membangun kompetensi-kompetensi belajar abad ke 21. Oleh karena itu, model multiliterasi sejalan dengan konsep dasar multiliterasi itu sendiri, yaitu berkenaan dengan keberagaman media, keberagaman budaya, keberagaman konteks keilmuan, keberagaman kecerdasan, keberagaman gaya belajar.

Keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar perlu diketahui dan dibuktikan dengan penelitian, sehingga guru dapat memilih media yang tepat untuk keberhasilan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Peserta Didik SMA.

1.2 Identifikasi Masalah

Banyak permasalahan terkait dengan pembelajaran menulis cerpen, di antara persoalan-persoalan itu adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam mendapatkan ide cerita dan mengaplikasikannya dalam sebuah karya sastra. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab masalah tersebut adalah minimnya pengalaman peserta didik.

Faktor penyebab berikutnya adalah kegiatan menulis dipandang sebagai kegiatan yang membosankan dan sulit sehingga nilai produk cerpen peserta didik kurang maupun hanya sebatas pada kriteria ketuntasan minimum. Peserta didik merasa kesulitan menulis cerpen karena sedikit kosa kata yang mereka kuasai sehingga mereka kesulitan ketika diminta untuk menulis cerpen. Kurangnya ide ketika mereka diminta untuk menulis cerpen. Sulit menemukan hal kreatif yang akan dikembangkan ketika menulis cerpen. Pembelajaran menulis cerpen perlu dikemas secara menarik dan menyenangkan agar peserta didik tidak memandang kegiatan menulis sebagai kegiatan yang membosankan.

Faktor penyebab lainnya adalah tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran dinilai membosankan. Tidak adanya media yang digunakan untuk memberikan stimulus bagi peserta didik dalam menulis cerpen. Model pembelajaran dan media pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Model pembelajaran dan media pembelajaran sangat diperlukan guna memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Pendidik juga harus mengenali tipe belajar peserta didik, agar pendidik dapat melaksanakan

pembelajaran dengan efektif, kreatif, dan menyenangkan sesuai apa yang menjadi kebutuhan peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik SMA?
- 2) Bagaimana keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik SMA?
- 3) Bagaimana perbedaan keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik SMA?
- 4) Bagaimana keberterimaan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model pembelajaran multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik SMA bagi guru dan peserta didik?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik SMA.
- 2) Menganalisis keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik SMA.
- 3) Menganalisis perbedaan keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik SMA.
- 4) Menganalisis keberterimaan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model pembelajaran multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik SMA bagi guru dan peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dapat menjadi kontribusi positif bagi beberapa pihak yang terkait. Ada dua manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif teori penggunaan model pembelajaran inovasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad 21, khususnya pada pembelajaran menulis cerpen berdasarkan tipe belajar peserta didik SMA.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini, yaitu bagi guru, peserta didik, sekolah, pemerintah, dan peneliti lain.

- a) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemilihan model dalam pembelajaran menulis cerpen yang inovatif berdasarkan tipe belajar peserta didik serta dapat mengembangkan keterampilan guru bahasa indonesia dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, efektif sesuai dengan kebutuhan sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
- b) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen. Peserta didik dengan berbagai tipe belajar diharapkan memiliki kemampuan menulis cerpen dengan baik dan terampil. Peserta didik juga dapat memanfaatkan internet untuk mengakses dan mencari berbagai sumber belajar sebagai sarana untuk membantu mereka dalam menemukan ide-ide yang dapat mereka tuangkan dalam karya tulis.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS,
DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Pustaka yang relevan untuk mendasari penelitian ini meliputi hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Berikut ini ada beberapa hasil penelitian yang ada sebagai bahan kajian pustaka pada penelitian ini. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Abidin, dkk. (2017), Crowder, dkk. (2013), Kaur et al (2013), Halloway dan Gouthro (2013), Paziuk (2013), Hepple et al. (2014), Doran et al. (2016), Sajeevlal (2017), Nuryatin (2008), Nurhayati (2015), Amalia (2006), Nuraini dkk (2013), Ansari (2012), Maharani (2016), Suardi (2017), Mubaroq dan subyantoro (2017), Pujianto, Nuryatin dan Subyantoro (2015), Erkaya (2005), Parijimin (2001), Onasanya, S.A (2004), Barikly (2014), Widiasari dan Doyin (2015), Febrian dan wagiran (2016), Fuad dan Miftakhul (2019), Bostroom (2011), Sizemore dan Schultz (2005), Sugiyanto (2007).

Abidin, dkk. (2017) dalam jurnal internasional yang berjudul *Developing Literacy Learning Model Based on Multiliteracy, Integrated, and Differentiated Concept at Primary School*. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan literasi menulis siswa sekolah dasar. Salah satu penyebab muncul kondisi ini adalah bahwa pembelajaran literasi menulis belum menggunakan model yang tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan model literasi menulis berbasis MID dan dampak penerapan model tersebut terhadap

peningkatan kemampuan literasi menulis siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kombinasi tipe eksploratori. Sampel penelitiannya adalah siswa sekolah dasar yang berasal dari 6 sekolah dengan tiga karakteristik yang berbeda. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran literasi berbasis MID terbukti secara signifikan memiliki kontribusi bagi peningkatan kemampuan literasi menulis siswa. Peningkatan ini terjadi pada seluruh sekolah sampel, yang berarti bahwa model pembelajaran literasi berbasis MID tidak hanya berfungsi bagi siswa yang berkemampuan tinggi tetapi juga bagi siswa yang berkemampuan rendah. Oleh sebab itu, model pembelajaran literasi berbasis MID sangat diperlukan guna meningkatkan kemampuan menulis dalam beragam jenis teks. Relevansi penelitian Abidin (2017) dengan penelitian ini yaitu keduanya mengkaji mengenai pembelajaran bahasa dengan model multiliterasi. Perbedaannya yaitu pada subjeknya pada penelitian yang dilakukan oleh Abidin, dkk. (2017) di Sekolah Dasar dan penelitian ini di Sekolah Menengah Atas.

Crowder, dkk. (2013) dengan judul *Putting Multiliteracies Into Practise: Digital Storytelling for Multilingual Adolescents in a Summer Program*. Pada penelitian Crowder, dkk. (2013) yaitu mendemonstrasikan bagaimana membuat konteks penceritaan digital dirancang dan diimplementasikan untuk mengajar para siswa sekolah menengah multibahasa dalam program musim panas. Penerapan gagasan multiliterasi di kelas mendongeng digital, kegiatan ini diselaraskan dengan empat komponen pedagogi multiliterasi (praktik, instruksi terbuka, framing kritis dan praktik transformasi) untuk melibatkan siswa dalam

mengeksplorasi berbagai literasi dan identitas mereka dengan menggunakan berbagai mode semiotik dan sumber daya (misalnya teks, gambar dan suara). Pelajaran *story telling digital* menunjukkan bahwa praktik-praktik multiliterasi dapat menjadi tempat yang kuat bagi para pelajar dan pengajar bahasa. Kesimpulannya yaitu melibatkan siswa dalam multiliterasi seperti pada penelitian ini memberi beberapa wawasan berharga tentang apa yang dianggap sebagai pembelajaran dan pengajaran keaksaraan dan bagaimana menyusun ulang pedagogi literasi di ruang kelas abad ke-21. Siswa diminta untuk memproduksi cerita digital mereka, siswa terlibat dalam kegiatan merakit, mengedit, memproses, menerima, mengirim, dan bekerja pada informasi dan data untuk mengubah beragam sumber daya “digitalia” ke sumber daya digital baru dan teks multimodal dengan makna representasi dan tujuan komunikasi. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Crowder, dkk. (2013) dengan penelitian ini yaitu keduanya mengkaji mengenai pembelajaran multiliterasi. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Crowder, dkk. (2013) mengacu pada *storytelling digital* sedangkan penelitian ini pada menulis cerita pendek.

Kaur et al (2013) dalam jurnal internasional yang berjudul *Designing Learning Elements Using The Multiliteracies Approach in an ESL Writing Classroom*. Penelitian ini menggunakan pendekatan pedagogis yang menarik dan inovatif, minat belajar siswa muncul sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan hasil belajar berdampak positif dan lebih baik dari sebelumnya. Penelitian ini yaitu melakukan kegiatan kolaboratif yang mengintegrasikan ICT sebagai suplemen pedagogis yang dapat berfungsi sebagai dasar guru untuk

menggabungkan dalam pembelajaran menulis. Implikasi penting dalam penelitian ini bahwa guru perlu mengetahui bagaimana peserta didik dapat belajar dan mengerjakan tugas dengan cara yang fleksibel ketika penerapan pembelajaran multiliterasi di kelas kelas bahasa asing. Hal ini terjadi karena mereka tetap bisa membawa eksistensi dirinya bahkan dapat memperkenalkan kesukaannya kepada teman-temannya di dalam kelas. Dalam pembelajaran ini peserta didik juga diberikan fasilitas untuk berinteraksi dengan yang lain dalam hubungan sosial. Implikasi penelitian ini penting bahwa saat ini pemilihan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan guru harus lebih diperhatikan dan disesuaikan dengan perkembangan ICT dan memfasilitasi berbagai macam kemampuan individu peserta didik. Penelitian ini menemukan manfaat dari pembelajaran multiliterasi sangatlah baik dan dapat menghasilkan pembelajaran yang aktif, kritis, serta inovatif. Subjek penelitian tersebut adalah beberapa sekolah di Malaysia yang nama sekolahnya dirahasiakan. Sekolah tersebut menggunakan tiga bahasa, yaitu Malaysia, Inggris, dan Mandarin. Penelitian Kaur et al (2012) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya merupakan penelitian eksperimen dan memiliki persamaan model pembelajaran yang dikaji, model pembelajaran multiliterasi digunakan dalam pembelajaran bahasa. Perbedaanya adalah penelitian tersebut mengkaji pembelajaran bahasa asing sedangkan penelitian ini pada pembelajaran bahasa indonesia.

Halloway dan Gouthro (2013) dalam jurnal internasional yang berjudul *Preparing Teachers to Become Lifelong Learners: Exploring The Use of Fiction to Develop Multiliteracies and Critical Thinking*. Penelitian ini yaitu

menggunakan menggunakan media fiksi untuk menghasilkan suatu pembelajaran yang multiliterasi. Hasil penelitian yaitu penerapan pembelajaran multiliterasi dan pembelajaran seumur hidup dengan media fiksi dapat menggali kemampuan peserta didik dan mengembangkan diri peserta didik sehingga mampu berpikir secara kritis tanpa melupakan asal usulnya. Penelitian ini dilakukan di salah satu universitas pendidikan di Kanada. Penelitian Halloway dan Gouthro (2013) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya menggunakan model pembelajaran multiliterasi. Perbedaannya yaitu penelitian Halloway dan Gouthro (2013) menggunakan media fiksi sedangkan penelitian ini menggunakan media film bisu dan iklan layanan masyarakat.

Paziuk (2013) dalam jurnal internasional yang berjudul *Communicating with Multimodalities and Multiliteracies*. Penelitian yang dilakukan oleh Paziuk (2013) menghasilkan cara untuk menarik perhatian peserta didik salah satunya dengan menggunakan media komik. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa hasil yang diperoleh lebih maksimal, karena masing-masing peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda dan pendidik perlu mempertimbangkan, mendengarkan berbagai model yang dimiliki siswa misalnya visual atau kinestetik dalam memahami sebuah teks. Pendidik harus memperhatikan setiap individu peserta didik dan memberi kesempatan mereka berkomunikasi dengan teman lainnya sehingga akan menerapkan multiliterasi, karena setiap peserta didik yang membaca komik akan mampu menafsirkan cerita yang berbeda dan penafsiran tersebut harus dibagi dengan temannya supaya menjadi berbagai pemikiran. Kegiatan pembelajaran ini terbukti lebih efektif dalam memberikan pemahaman

peserta didik terhadap suatu teks yang dibuat sebuah komik. Relevansi penelitian Paziuk (2013) dengan penelitian ini yaitu sama-sama menelaah mengenai pembelajaran dengan model multiliterasi, selain itu manfaat penelitian tersebut juga sama yaitu akan memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Paziuk (2013) yaitu jenis penelitian eksperimen, hal tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Perbedaannya yaitu penelitian Paziuk (2013) menggunakan media komik sedangkan penelitian ini menggunakan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat.

Hepple et al. (2014) dalam jurnal internasional yang berjudul *Multiliteracies Pedagogy: Creating Claymations with Adolescent, Post-Beginner English Language Learners*. Hasil penelitian tersebut diketahui bahwa dengan pembelajaran multiliterasi di kelas pembelajaran bahasa Inggris pada siswa disalah satu sekolah di Australia. Guru diberikan kesempatan untuk mengeksplor pengalaman belajar dari lingkungan sekitarnya, bukan hanya secara lisan dan tulis di dalam kelas, tetapi menggunakan kreasi *claymations* untuk pembelajaran bahasa Inggris dan telah terbukti lebih efektif. Proyek pembuatan film *claymations* peserta didik lebih mampu berkembang dan berpikir kritis dengan memanfaatkan imajinasi mereka dengan membuat *claymations*. Relevansi penelitian Hepple et al. (2014) dengan penelitian ini yaitu keduanya mengkaji mengenai pembelajaran bahasa dengan model multiliterasi, kemudian juga keduanya termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Hepple et al. (2014) adalah studi kolaboratif anatar guru

kelas, guru *pre-service*, dan dua pendidik *Queensland University of Technology* untuk melihat bagaimana penggunaan model pembelajaran multiliterasi dengan media proyek film *claymations* pada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris pada salah satu sekolah di Australia. Sedangkan penelitian ini melihat bagaimana keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat.

Doran et al. (2016) dalam jurnal internasional yang berjudul *Why Don't Do You Something Innovative?: Becoming Multiliterate Educators*. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dalam pembelajaran yang menggunakan multiliterasi atau menjadi pendidik multiliterasi dapat lebih mampu menggali kemampuannya sebagai pendidik untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran. Model pembelajaran multiliterasi juga mampu mendorong pendidik untuk lebih kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran dengan membebaskan penyerapan informasi serta memanfaatkan teknologi untuk mengajar. Relevansi penelitian Doran et al (2016) dengan penelitian ini adalah keduanya mengkaji mengenai pembelajaran dengan model multiliterasi. Perbedaannya yaitu pada penelitian Doran et al (2016) adalah jenis penelitian kualitatif yang mencoba mengetahui pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Sedangkan penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat.

Sajeevlal (2017) dalam jurnal internasional yang berjudul *Teaching Writing Skills Using Short Stories*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa cerita

pendek memiliki pengaruh yang sangat besar pada proses belajar siswa dan dapat digunakan sebagai alat yang kuat untuk meningkatkan keterampilan menulis. Pada penelitian ini ditemukan bahwa siswa merasa pembelajaran lebih menarik ketika mereka diijinkan untuk berpikir di luar teks dan mengembangkan ide mereka dengan cara yang menarik. Menggunakan cerpen apapun akan menciptakan lingkungan yang positif untuk pengembangan keterampilan menulis, ini dapat menjadi salah satu strategi yang akan bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Guru dapat mengadopsi strategi yang cocok sesuai dengan karakteristik kelas. Relevansi penelitian Sajeevlal (2017) dengan penelitian ini yaitu keduanya pada keterampilan menulis cerpen. Perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan Sajeevlal (2017) meneliti tentang keterampilan menulis menggunakan cerpen, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menguji keefektifan keterampilan menulis cerpen.

Nuryatin (2008) menulis disertasi berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berbasis Pengalaman dengan Pendekatan Konstektual. Penelitian ini merupakan pengembangan perangkat pembelajaran menulis cerpen dengan pendekatan konstektual disusun berdasarkan kompetensi dan KTSP. Penyusunannya menggunakan landasan teoretis tentang cerpen, pengalaman, model pembelajaran sinetik dan pendekatan konstgektual. Penelitian yang dilakukan Nuryatin (2008) menghasilkan perangkat pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan konstektual yang diwujudkan dalam bentuk silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan sistem evaluasi. Pada uji coba perangkat pembelajaran tahap I dengan sasaran

mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia diperoleh nilai rata-rata sebesar 68, 63. Pada uji coba tahap II dengan sasaran peserta didik SMA/MA diperoleh nilai rata-rata sebesar 79, 31. Persamaan penelitian Nuryatin (2008) dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian yaitu pembelajaran menulis cerpen. Sedangkan perbedaan penelitian Nuryatin (2008) dengan penelitian ini yaitu pada desain penelitian dan hasil penelitian. Penelitian Nuryatin (2008) menggunakan desain penelitian pengembangan, sedangkan penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen. Hasil penelitian yang diperoleh Nuryatin (2008) berupa produk perangkat pembelajaran menulis cerpen, sedangkan pada penelitian ini yaitu menguji keefektifan pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan model dan media pembelajaran.

Nurhayati (2015) dalam jurnal nasional yang berjudul Model Pembelajaran Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Teknik *Brainwriting* yang Berorientasi Pada Kreativitas Siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan siswa dalam menulis cerpen di sekolah. Pembelajaran menulis cerpen dapat menggali potensi dan mengembangkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, perlu dicari faktor-faktor penyebab masalah tersebut serta upaya mengatasinya. Salah satu upaya alternatif untuk mengatasi masalah tersebut serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen adalah penggunaan model pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan teknik *brainwriting* yang berorientasi pada kreativitas siswa. Analisis data dilakukan dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penghitungan data secara statistik didapat t adalah -4,983 dengan P value 0,000. Jadi jika P value $0.000 < 0,05$ maka H_0 ditolak.

Artinya ada perbedaan nilai rata-rata pascates kemampuan menulis cerpen di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Relevansi penelitian Nurhayati (2015) yaitu keduanya menulis cerita pendek. Perbedaannya penelitian Nurhayati (2015) yaitu pada penggunaan model pembelajaran, penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati menggunakan model pembelajaran *brain writing* sedangkan model pembelajaran yang digunakan oleh penulis yaitu model pembelajaran multiliterasi.

Amalia (2006) Penelitian yang berjudul Pembelajaran Menulis Cerita Pendek melalui Pemanfaatan Karikatur Media Massa dengan Teknik Gaya Personal. Hasil penelitian Amalia (2006) ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan pemanfaatan karikatur media massa dengan teknik gaya personal. Relevansi penelitian Amalia (2006) dengan penelitian ini yaitu pada subjek penelitian dan desain penelitian, sama-sama fokus pada pembelajaran menulis cerpen dan merupakan jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, penelitian Amalia (2006) menggunakan karikatur media massa sedangkan penelitian ini menggunakan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat.

Nuraini dkk (2013) penelitian yang berjudul Penerapan Teknik Transformasi Lagu untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMA. Penelitian ini untuk : (1) meningkatkan kualitas proses pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan teknik transformasi lagu, dan (2) meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek dengan menggunakan teknik transformasi lagu. Relevansi penelitian Nuraini dkk (2013) dengan penelitian ini

yaitu sama-sama fokus pada pembelajaran menulis cerpen. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan.

Ansari (2012) penelitian yang berjudul Menulis Cerpen dengan Model Pembelajaran *Learning Community* Pada Siswa Kelas X SMA. Hasil penelitian yaitu Penerapan model learning community dengan cara berbagi pengalaman dengan teman satu meja dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerpen. Relevansi penelitian Ansari (2012) dengan penelitian ini yaitu sama-sama fokus pada pembelajaran menulis cerpen. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan.

Maharani (2016) penelitian yang berjudul Keefektifan Penggunaan Media Video Pendek *Papermoon Puppet Theatre* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas X MAN 2 Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video pendek Papermoon Puppet Theatre dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dalam menulis cerpen. Relevansi penelitian Maharani (2016) dengan penelitian ini yaitu sama-sama fokus pada pembelajaran menulis cerpen dan menggunakan media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada jenis media pembelajaran yang digunakan.

Suardi dkk (2017) penelitian dengan judul Efektivitas Teknik Peengandaian Diri dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas teknik pengandaian diri terhadap kemampuan menulis cerita pendek. Relevansi penelitian Suardi dkk (2017)

dengan penelitian ini yaitu sama-sama fokus pada pembelajaran menulis cerpen. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan.

Mubarq dan subyantoro (2017) penelitian yang berjudul Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Model Sinektik dan Model Kreatif-Produktif pada Peserta Didik SMA berdasarkan Tipe Pemerolehan Informasi. Hasil penelitian ini adalah (1) pembelajaran menulis cerpen dengan model sinektik lebih efektif pada peserta didik bertipe intuisi, (2) pembelajaran menulis cerpen dengan model kreatif-produktif lebih efektif pada peserta didik bertipe penginderaan, (3) pembelajaran menulis cerpen dengan model sinektik lebih efektif daripada model kreatif-produktif berdasarkan tipe pemerolehan informasi. Relevansi penelitian Mubarq dan Subyantoro (2017) dengan penelitian ini yaitu sama-sama fokus pada pembelajaran menulis cerpen dan merupakan jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan.

Pujianto, Nuryatin dan Subyantoro (2015) penelitian yang berjudul Keefektifan pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen dengan Model Investigasi Kelompok dan Model STAD Berdasarkan Tipe Kepribadian Peserta Didik Kelas VII. Hasil penelitian menjelaskan melalui keterampilan menulis cerpen siswa dapat berkreasi untuk mengemukakan ide atau gagasan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Ide atau gagasan juga berpengaruh terhadap hasil dalam menulis cerpen. Selain itu, pengetahuan tentang cerpen juga penting dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen. Siswa perlu berpikir kritis untuk memunculkan ide atau gagasan yang menarik dan untuk

pemahaman mengenai unsur-unsur cerpen. Relevansi penelitian Pujianto, Nuryatin dan Subyantoro (2015) dengan penelitian ini yaitu sama-sama fokus pada pembelajaran menulis cerpen dan merupakan jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan.

Erkaya (2005) dalam artikelnya yang berjudul “*Benefit of Using Short Stories in the ELF Contest*”. Penelitian ini yaitu membiasakan guru ELF dengan efektivitas penggunaan literature di pengajaran bahasa. Sementara pendidik masih percaya bahwa pelajar EFL berfokus pada linguistik saja. Pada dasarnya kurikulum telah menyadari bahwa sastra merupakan dimensi baru dalam pembelajaran bahasa. Karena sastra membantu peserta didik untuk belajar empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis serta lebih efektif karena motivasi tertanam dalam cerita. Selain itu, dengan cerpen guru dapat mengajar sastra dan budaya. Namun, sebelum menggunakan cerpen di kelas ELF, harus memahami manfaat dari cerpen dan memenuhi rencana kebutuhan peserta didik. Penelitian yang dilakukan Erkaya (2005) mempunyai persamaan dengan penelitian ini. Persamaan tersebut terletak pada bidang kajiannya yaitu cerpen. Perbedaannya yaitu penelitian Erkaya menggunakan cerpen sebagai media dan sarana mengantar peserta didik untuk belajar keterampilan berbahasa baik menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun pada penelitian ini, lebih memfokuskan pada menulis cerpen.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran juga pernah dilakukan oleh parijimin (2001) melalui tesisnya yang berjudul “Peranan Gambar untuk Merangsang Kemampuan Menulis Siswa SLTP se-Kabupaten Grobogan

Jawa Tengah” penelitian parijimin tentang gambar yang dapat dipakai sebagai media yang tepat untuk memberikan rangsangan peserta didik dalam menangkap dan mengembangkan ide pokok. Peserta didik sangat terbantu dalam kegiatan menulis secara terstruktur. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah dalam proses belajar dan pencapaian tujuan belajar. Media pembelajaran digunakan untuk stimulus yang berfungsi untuk merangsang kemampuan –peserta didik dalam belajar. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Parijimin dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis media pembelajarannya. Penelitian Parijimin menggunakan media gambar, sedangkan peneliti menggunakan media film bisu dan iklan layanan masyarakat.

Penelitian mengenai media pembelajaran dilakukan oleh Onasanya, S.A (2004). Pada penelitiannya yang berjudul *Selection and Utilization of Instructional Media for Effective Practice Teaching*. Penelitian Onasanya, S.A dijelaskan bahwa pentingnya media pembelajaran yang efektif, komunikatif, terutama saat sesi latihan mengajar. Berbagai media yang dapat dipilih dan digunakan oleh peserta pelatihan guru untuk praktik mengajar yang efektif. Penggunaan dan pemilihan media yang efektif dan efisien dianjurkan agar terjadi interaksi guru dengan peserta didik di kelas. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Onasanya, S.A dengan penelitian ini yaitu tentang penggunaan media pembelajaran. Penelitian Onasanya, S.A mengkaji tentang bagaimana memilih dan menggunakan media secara efektif dan efisien, sedangkan penelitian ini yaitu menggunakan media film bisu dan iklan layanan masyarakat.

Barikly (2014) penelitian dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran Sinematik Berbantuan Media Film Pendek dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas VIII di SMP. Penelitian ini mengetahui perbedaan keterampilan menulis puisi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran sinematik berbantuan media film pendek dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa model pembelajaran sinematik berbantuan media film pendek. Relevansi penelitian ini dengan penelitian Barikly (2014) yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada jenis media pembelajaran yang digunakan dan pada objek kajiannya.

Widyasari dan Doyin (2015) penelitian dengan judul Keefektifan Keterampilan Menulis Poster dengan Menggunakan Media Kartun yang Bermuatan Cinta Lingkungan pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menentukan keefektifan keterampilan menulis poster dengan menggunakan media kartun yang bermuatan cinta lingkungan dan membuktikan apakah media kartun yang bermuatan cinta lingkungan lebih efektif digunakan pada pembelajaran menulis poster atau tidak. Temuan penelitian ini adalah adanya peningkatan rata-rata nilai siswa pada kelompok eksperimen 63,78 untuk tes awal menjadi 75,12 untuk tes akhir dengan peningkatan sebesar 1,87%. Hal tersebut membuktikan media kartun yang bermuatan cinta lingkungan lebih efektif digunakan pada pembelajaran menulis poster. Relevansi penelitian ini dengan penelitian Widyasari dan Doyin (2015) yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada media pembelajaran yang digunakan serta pada objek kajiannya.

Febrian dan Wagiran (2016) penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama Satu Babak Melalui Media Film Bisu Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 5 Banjarharjo Kabupaten Brebes. Penelitian ini menganalisis peningkatan kemampuan menulis naskah drama dan perubahan perilaku siswa kelas VIII A SMP Negeri 5 Banjarharjo dalam pembelajaran. Relevansi penelitian ini dengan penelitian Febrian (2016) yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran film bisu. Perbedaannya yaitu pada jenis penelitiannya dan pada objek kajiannya.

Fuad dan Miftakhul (2019) penelitian yang berjudul Keefektifan Pembelajaran Menulis Puisi Menggunakan Media Audio Visual untuk Siswa SMP Kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi menggunakan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis puisi. Relevansi penelitian Fuad dan Miftakhul (2019) dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada jenis penelitiannya dan pada objek kajiannya.

Bostroom (2011) penelitian dengan judul *Students Learning Styles Compared with their Teachers Learning Styles in Secondary Schools*. Penelitian ini menjelaskan bahwa betapa pentingnya seorang guru untuk mengetahui gaya belajar peserta didik sebab hal itu akan dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan dan pengetahuan peserta didik akan materi yang akan dipelajarinya. Relevansi penelitian Bostroom (2011) dengan penelitian ini yaitu memperhatikan gaya belajar peserta didik. Perbedaannya yaitu penelitian Bostroom (2011) menekankan pada gaya belajar yang dilakukan antara guru

dengan peserta didik sedangkan penelitian ini memperhatikan gaya belajar peserta didik kaitannya dengan penggunaan model dan media dalam pembelajaran.

Penelitian tentang gaya belajar diteliti oleh Sizemore dan Schultz (2005) dalam artikelnya yang berjudul *Ethnicity and Gender Influences on Learning Style In Nursing Student from an Hispanic-Serving Institution*. Sizemore dan Schulz menyatakan bahwa gaya belajar sangat penting dalam proses pembelajaran pada tenaga kesehatan professional. Perbedaan gaya belajar dipengaruhi oleh bahasa dan budaya. Penelitian ini memaparkan pengaruh perbedaan jenis kelamin dan suku bangsa dalam gaya belajarnya. Penelitian yang dilakukan Sizemore dan Schultz (2005) mempunyai persamaan dengan penelitian ini. Persamaan tersebut terletak pada bidang kajian yaitu gaya belajar. Perbedaannya yaitu penelitian Sizemore dan Schultz proses pembelajaran pada tenaga kesehatan professional sedangkan pada penelitian ini pada peserta didik sekolah menengah atas.

Penelitian lain mengenai gaya belajar juga dilakukan oleh Sugiyanto (2007) dengan judul *Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Akademik Siswa Kela XI SMA Negeri 10 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006*. Penelitian Sugiyanto dapat disimpulkan bahwa gaya belajar memiliki hubungan dengan prestasi akademik, dan gaya belajar berkontribusi secara positif dan signifikan terhadap prestasi akademik, motivasi berprestasi memiliki hubungan dengan prestasi akademik dan motivasi berprestasi berkontribusi secara positif dan signifikan terhadap prestasi akademik. Fokus penelitian tersebut adalah kontribusi gaya belajar dan motivasi berprestasi terhadap prestasi akademik peserta didik. Persamaan penelitian Sugiyanto dengan penelitian ini yaitu sama-

sama mengenai gaya belajar peserta didik. Perbedaannya yaitu penelitian Sugiyanto hanya fokus pada kontribusi gaya belajar dan motivasi berprestasi sedangkan penelitian ini yaitu menguji keefektifan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar peserta didik SMA.

Beberapa penelitian tersebut dijadikan referensi bagi penulis untuk meneliti keefektifan pembelajaran menulis teks cerpen pada peserta didik kelas XI SMA. Penelitian-penelitian tersebut sekaligus membuktikan bahwa penelitian dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu dan Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Peserta Didik SMA” belum dikembangkan. Dengan demikian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan keasliannya.

Ciri khas penelitian ini dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya adalah penelitian ini digunakan pada pembelajaran menulis teks cerpen. Menggunakan model multiliterasi dengan menggabungkan berbagai macam kemampuan literasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad 21 diharapkan memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model multiliterasi dengan media film bisu dan iklan layanan masyarakat, memberi warna baru bagi pembelajaran menulis cerpen. Selain itu, penelitian untuk menganalisis penggunaan model multiliterasi dengan media film bisu dan iklan layanan masyarakat bagi peserta didik dengan berbagai tipe belajar dalam pembelajaran menulis teks cerpen.

2.2 Kerangka Teoretis

Konsep yang digunakan dalam landasan teoretis untuk membahas permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini meliputi: (1) menulis cerpen, (2) model multiliterasi, (3) media film bisu, (4) media iklan layanan masyarakat, (5) tipe belajar.

2.2.1 Menulis Cerpen

Cerita pendek merupakan salah satu karya sastra yang berbentuk prosa. Pada bagian ini dibahas mengenai hakikat cerpen, unsur pembangun cerpen, hakikat menulis cerpen, dan tahapan menulis cerpen.

2.2.1.1 Hakikat Cerpen

Cerpen merupakan cerita berbentuk prosa yang relatif pendek, yang mempunyai efek tunggal, karakter, *plot* dan *setting* yang terbatas, tidak beragam dan tidak kompleks (Sumardjo & Saini dalam Nurhayati, 2015: 16). Cerpen adalah karya prosa fiksi yang dapat membangkitkan efek tertentu dalam diri pembaca (Sayuti, 2000: 9).

Cerpen biasanya diarahkan pada insiden atau peristiwa yang tunggal (Sayuti, 2000: 9). Cerpen biasanya didasarkan pada insiden tunggal yang memiliki signifikan besar bagi tokohnya. Tokoh dalam cerpen jarang dikembangkan karena pengembangan membutuhkan waktu. Tokoh dalam cerpen biasanya langsung ditunjukkan karakternya. Cerpen menjadi wadah yang biasanya dipakai pengarang untuk menyuguhkan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh yang paling menarik perhatian pengarang (Suharianto, 2005: 39). Cerita pendek juga

merupakan sarana yang dapat dijadikan tempat untuk menuangkan segala ide yang ada di dalam pikiran.

Cerpen bukan ditentukan oleh banyaknya halaman untuk mewujudkan cerita tersebut atau sedikitnya tokoh yang terdapat di dalam cerita, melainkan lebih disebabkan oleh ruang lingkup permasalahan yang ingin disampaikan oleh bentuk karya sastra tersebut (Suharianto, 2005: 28). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian cerpen adalah karya sastra yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan tokoh secara ringkas.

2.2.1.2 Unsur-unsur Pembangun Cerpen

Cerpen tersusun atas unsur-unsur pembangun cerita yang saling berkaitan erat antara satu dengan yang lainnya. Unsur-unsur tersebut terdiri atas tema, alur (*plot*), tokoh dan penokohan, latar (*setting*), sudut pandang (*point of view*), gaya bahasa.

1) Tema

Tema sebagai subjek wacana, topik umum, dan masalah utama yang dituangkan dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau secara singkat dapat dikatakan tema adalah makna cerita (Nurgiantoro, 2002: 80).

Tema sering disebut juga dasar cerita yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Hakikatnya tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra tersebut, sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu (Suharianto, 2005: 17).

2) Alur (*Plot*)

Alur merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahap-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Aminuddin, 2002: 83).

Alur merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Nurgiyantoro, 2002: 113).

3) Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam cerita merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitatif moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2002: 165).

Penokohan merupakan pelukisan mengenai tokoh cerita baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa pandangan hidupnya, sikap keyakinan, adat istiadat dan sebagainya. Pengarang memunculkan karakteristik tokoh, seperti melalui raut muka atau kebiasaan tokoh dalam menghadapi permasalahan (Suharianto, 2005: 31).

4) Latar (*Setting*)

Latar merupakan tempat atau waktu terjadinya cerita (Suharianto, 2005: 22). Latar atau *setting* disebut juga sebagai landas tumpu, menyarankan

pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2002: 216).

5) Sudut Pandang (*Point of View*)

Sudut pandang merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca (Nurgiantoro, 2002: 248).

6) Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara seseorang menyampaikan gagasannya dengan menggunakan media bahasa yang indah dan harmonis serta mampu menuangkan makna dan suasana dalam menyentuh daya intelektual dan emosi pembaca (Aminnuddin, 2002: 72).

Gaya bahasa adalah teknik, teknik pemilihan ungkapan kebahasaan yang dirasa dapat mewakili sesuatu yang akan diungkapkan (Nurgiyantoro, 2002: 277) .

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ada enam unsur-unsur pembangun cerpen, antara lain. (1) Tema, (2) alur, (3) tokoh dan penokohan, (4) latar (*setting*), (5) sudut pandang (*point of view*), (6) gaya bahasa.

2.2.1.3 Hakikat Menulis Cerpen

Menulis cerpen pada hakikatnya merujuk pada kegiatan mengarang, dan kegiatan mengarang termasuk kedalam bentuk tulisan kreatif yang penulisannya dipengaruhi oleh hasil rekaan atau imajinasi pengarang. Tulisan fiksi dibuat secara khayal atau tidak sungguh-sungguh terjadi dalam dunia nyata sehingga

sering juga disebut sebagai cerita rekaan, atau cerita yang direka-reka oleh pengarangnya (Sayuti, 2000: 8).

Menulis cerpen memiliki daya imajinasi yang tinggi, semakin tinggi imajinasi yang dimiliki oleh pengarang semakin bagus cerita yang dihasilkan. Penulis ibarat kameramen yang membidik perjalanan panjang kehidupan manusia atau sesuatu yang dimanipulasi. Pendapat itu memberikan gambaran bahwa penulis cerpen harus tanggap terhadap lingkungan dan perubahan waktu (Tamsir dalam Endraswara, 2003: 239).

Pengalaman pribadi, pengamatan atas kejadian-kejadian di sekitar kita, dari membaca buku atau menonton film, bahkan dari mimpi bisa menjadi ide cerita yang mampu menggerakkan imajinasi untuk berkreasi membuat cerpen. Cerpen bukan ditentukan oleh banyaknya halaman yang dihasilkan atau banyaknya sedikitnya tokoh yang terdapat di dalam cerita itu, melainkan lebih disebabkan oleh ruang lingkup permasalahan yang ingin disampaikan oleh bentuk karya sastra tersebut.

Cerpen adalah wadah yang biasanya dipakai oleh pengarang untuk menyuguhkan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh yang paling menarik perhatian pengarang. Sebuah cerita senantiasa memusatkan perhatiannya pada tokoh utama dan permasalahannya yang paling menonjol dan menjadi tokoh cerita pengarang, dan juga mempunyai efek tunggal, karakter, alur, dan latar yang terbatas.

Sebagai salah satu bagian dari karya sastra, cerpen memiliki banyak pengertian. Cerpen merupakan seni, keterampilan menyajikan cerita, yang di

dalamnya merupakan satu kesatuan bentuk utuh, manunggal, dan tidak ada bagian-bagian yang tidak perlu, tetapi juga ada bagian yang terlalu banyak. Semuanya pas, integral, dan mengandung suatu arti (Sumardjo, 2007: 91).

Menulis cerpen harus banyak berkhayal karena cerpen memang karya fiksi yang membentuk prosa. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerpen hanya direkayasa pengarangnya. Demikian pula para pelaku yang terlibat dalam peristiwa itu. Waktu, tempat, dan suasana terjadinya peristiwa pun hanya direka-reka oleh pengarangnya. Oleh karena itu, cerpen disebut cerita rekaan (Wiyanto, 2005: 96).

Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan menulis cerpen merupakan proses kreatif yang menghasilkan pemikiran, perasaan secara ekspresif dan apresiatif berdasarkan peristiwa, pelaku, waktu, tempat, dan suasana yang telah direka oleh pengarang sesuatu dengan imajinasi dan kreatifitas pengarang.

2.2.1.4 Tahapan Menulis Cepen

Menulis teks cerpen dapat dilakukan melalui empat tahap proses kreatif menulis, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap saat inspirasi, dan (4) tahap penulisan. Pada tahap persiapan penulis, penulis telah menyadari apa yang akan ia tulis dan bagaimana menuliskannya. Munculnya gagasan menulis itu membantu penulis untuk segera memulai memproduksi 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 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 terupa dari ingatan penulis (Sumardjo, 2001: 70).

Sementara itu, Sutarno (2008: 46) memaparkan tahapan menulis teks cerpen yaitu (1) penentuan tema, (2) penentuan sudut pandang, (3) penciptaan karakter, (4) penentuan alur/ *plot*, (5) penulisan draf awal cerita, (6) perevisian draf cerita, (7) penentuan judul.

1) Penentuan Tema

Tema merupakan sesuatu yang menjiwai sebuah cerita. Tema menjadi dasar bercerita. Tema harus dihayati betul oleh penulis dalam menulis cerita. Tema-tema yang biasanya digunakan dalam menulis teks cerita pendek misalnya masalah social, keagamaan, kemiskinan, kesenjangan, perjuangan, percintaan, dan lain-lain.

2) Penentuan Sudut Pandang

Menulis cerpen, penulis harus konsisten dalam menggunakan sudut pandang. Jika menggunakan sudut pandang orang pertama, dari awal sampai akhir cerita harus tetap menggunakan sudut pandang orang pertama. Kestabilan ini akan membantu pembaca dalam memahami dan menikmati cerita.

3) Penciptaan Karakter

Karakter tokoh terdiri atas tokoh baik dan buruk. Di samping itu, akan diciptakan pula tokoh yang netral sebagai penengah ketika terjadi konflik.

Pengungkapan karakter tokoh dalam cerita harus logis. Pengarang harus dapat menciptakan gambaran yang tepat untuk watak orang yang ditampilkan.

4) Penentuan Alur atau Plot

Berawal dari penciptaan karakter tokoh maka alur atau jalinan cerita akan terbentuk. Jalinan alur tersebut membentuk sebuah konflik. Alur harus diterapkan dengan tepat. Alur yang baik akan memberikan kesan mendalam bagi pembaca.

5) Penulisan Draf Awal Cerita

Berdasarkan sudut pandang dan alur yang telah ditentukan serta karakter yang telah diciptakan, pengarang mulai menulis draf cerita. Draf cerita ini dapat dituangkan melalui kreativitas dan daya cipta serta rekaan yang ada dalam diri penulis.

6) Perevisian Draf Cerita

Setelah keseluruhan cerita selesai ditulis, langkah berikutnya adalah membaca sekali sekali lagi cerpen yang ditulis, kemudian diperbaiki bagian-bagian yang tidak wajar sehingga cerpen yang diciptakan benar-benar menjadi cerpen yang baik dan indah dinikmati.

7) Penentuan Judul

Judul dapat ditulis setelah keseluruhan cerita selesai ditulis. Judul dapat ditentukan dari bagian yang paling menarik dari cerita itu. Pemilihan judul harus menarik bagi pembaca sebab judul merupakan pintu gerbang yang dapat pula diibaratkan sebagai etalase. Dengan membaca judul, pembaca akan membayangkan isinya.

Adapun tahap menulis cerpen menurut Nuryatin (2008: 7) ada tujuh tahap dalam pembelajaran menulis cerpen antara lain: (1) Tahap apersepsi, pada tahap ini pengetahuan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pembelajar, (2) tahap pengingatan peristiwa, pada tahap ini penulis melakukan kegiatan mengingat-ingat peristiwa yang pernah dialami/dirasakan, tetapi diketahuinya.

Peristiwa ini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa nonfisik (batin, pemikiran, dan perasaan), (3) tahap pemilihan peristiwa, pada tahap ini penulis melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa diantara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya atau diketahuinya, (4) tahap penyusunan urutan peristiwa, pada tahap ini penulis melaksanakan kegiatan menyusun urutan peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, ataupun mengubah urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetail, (5) tahap perangkaian peristiwa fiktif, pada tahap ini penulis melaksanakan kegiatan merangkai peristiwa fiktif.

Penulis dapat mengurai, menambah, dan mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya, (6) tahap penyusunan cerpen, pada tahap ini penulis menuliskan peristiwa yang telah ditambah atau diubah (peristiwa fiktif), (7) tahap revisi dan penjadian cerpen, pada tahap ini penulis melaksanakan kegiatan membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, penulis dapat memperbaikinya. Apabila penulis merasa perlu untuk merombak cerpennya, maka penulis boleh melakukannya. Setelah merevisi cerpen ditulis kembali dan dihasilkan sebuah cerpen.

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan menulis cerpen meliputi: (1) penentuan tema, (2) penentuan sudut pandang, (3) penciptaan karakter, (4) penentuan alur, (5) penulisan draf awal cerita, (6) perevisian draf cerita, (7) penentuan judul. Berdasarkan tahapan tersebut diharapkan peserta didik dapat dengan mudah menulis teks cerpen.

2.2.2 Model Multiliterasi

Model pembelajaran multiterasi merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada kurikulum 2013 revisi. Model ini diterapkan untuk pembelajaran di kelas. Model pembelajaran selalu berdasar atau berpedoman pada pendekatan tertentu. Dasar pembelajaran multiliterasi adalah pendekatan konstruktivisme.

Pendekatan konstruktivisme merupakan proses pembelajaran yang diawali konflik kognitif, kemudian pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman dan hasil interaksi dengan lingkungannya. Pendekatan konstruktivisme ini menekankan pada pengembangan kemampuan, keterampilan, dan pemikiran peserta didik (Karli dan Margaretha, 2002: 16).

Berikut dijelaskan hakikat multiliterasi, pengertian model multiliterasi, dan karakteristik model multiliterasi.

2.2.2.1 Hakikat Multiliterasi

Multiliterasi pada dasarnya perkembangan dari istilah literasi. Kemampuan literasi meliputi kemampuan berbahasa termasuk menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Widyaningrum, 2016: 128). Pengertian literasi hanyalah

berhubungan dengan teks secara tradisional tanpa memperhatikan perkembangan teknologi, adanya perkembangan globalisasi mengubah peserta didik menjadi bergantung dengan teknologi, informasi dan komunikasi.

Literasi berkembang dan berkonsentrasi pada penggunaan berbagai media digital baik dalam kelas, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, muncul istilah baru yaitu multiliterasi yang artinya berbagai macam literasi. Ada tiga aspek kunci dari konsep multiliterasi menurut Janes dalam Pishol dan Kaur (2015: 26) yaitu: (1) Pedagogi, menjadikan pendidik menjadi desainer pembelajaran; (2) Keragaman, menyajikan pandangan yang lebih luas dari literasi yang digambarkan oleh pendekatan berbasis bahasa tradisional; (3) Multimodal, kebutuhan untuk multiplisitas saluran komunikasi.

Multiliterasi sebagai keterampilan menggunakan beragam cara untuk menyatakan dan memahami ide-ide dan informasi dengan menggunakan bentuk-bentuk teks konvensional maupun teks inovatif, simbol, dan multimedia (Abidin, 2015: 51). Dengan demikian, multiliterasi adalah sebuah kemampuan menyerap, memahami ide-ide, dan berbagai informasi melalui berbagai sumber sesuai perkembangan teknologi kemudian menyatakan kembali dengan menggunakan bentuk-bentuk teks konvensional maupun teks inovatif, simbol, dan multimedia. Pandangan tradisional mengisyaratkan bahwa teks merupakan simbol/tulisan yang tercetak (*printed text*). Sementara itu, dengan berbagai fasilitas yang ada sekarang, teks bukan hanya tulisan yang tercetak namun tulisan yang ada di internet, gambar, film, video dapat dipandang sebagai teks yang tentu saja dalam kegiatan interpretasinya, konteks harus senantiasa diperhatikan. Hal ini menjadi dasar bagi

munculnya konsep multimodal dalam dunia pendidikan (*multimodal education*) (New London Group (1996) dalam Sari dkk, 2013: 247).

2.2.2.2 Pengertian Model Multiliterasi

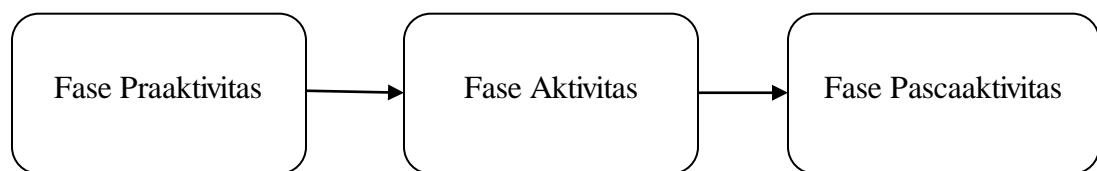
Setelah mengetahui hakikat multiliterasi berikut dipaparkan mengenai apa pembelajaran multiliterasi. Model pembelajaran multiliterasi sebagai pembelajaran yang menekankan membaca, logika, penelitian, berbicara, dan menulis untuk mencari dan membentuk pemahaman yang kompleks atas konten pengetahuan yang berhubungan dengan bidang keilmuan tertentu (Conachie et al, 2010: 26). Model pembelajaran multiliterasi menempatkan kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan kemampuan mengkritisi, menganalisis dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber dalam berbagai ragam disiplin ilmu dan kemampuan mengkomunikasikan informasi tersebut (Mckee dan Ogle, 2005: 581-590).

Model pembelajaran multiliterasi merupakan model pembelajaran yang mengoptimalkan keterampilan-keterampilan multiliterasi (kompetensi abad 21) dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih baik Abidin (2015: 65). Model multiliterasi sebagai sebuah model pembelajaran yang demokratis di dalamnya peserta didik dapat bekerja sama, berdiskusi, saling bertukar pikiran, saling memberi dan menerima pendapat teman, saling mengoreksi pekerjaan teman, dan saling membantu dalam belajarnya (Supriyadi, 2015: 362).

Model pembelajaran multiliterasi harus mengandung berbagai macam kegiatan pembelajaran agar lebih memaksimalkan berbagai kompetensi dan keterampilan peserta didik abad 21. Pembelajaran masa sekarang harus

memperhatikan kemampuan berkomunikasi, berpikir jernih dan kritis, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, kemampuan hidup dalam masyarakat yang global merupakan bagian dari standar-standar kompetensi yang harus diajarkan (Suyatiningsih, 2016: 2). Hal tersebut sangat diperlukan untuk menghadapi era globalisasi.

Model pembelajaran multiliterasi memiliki tiga fase besar, yaitu fase praaktivitas, fase aktivitas, dan fase pascaaktivitas. Sintak model ini dapat digambarkan sebagai berikut (Abidin, 2015: 105-106).



(1) Fase Praaktivitas

Pada tahap ini peserta didik melakukan berbagai aktivitas persiapan belajar diantaranya: membangun prediksi, membuat pemandu dan tujuan belajar, menemukan dan menetapkan berbagai sumber informasi, struktur dan fungsi media, menetapkan tema, topik atau masalah yang akan dipelajari, membuat kerangka kerja. Berbagai aktivitas persiapan ini tidak dilakukan dalam satu kali pembelajaran. Penggunaan berbagai aktivitas ini disesuaikan dengan tujuan, orientasi, dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan. Fase ini guru memiliki peran besar supaya peserta didik benar-benar siap belajar dan dapat mencapai tujuan akhir sesuai dengan yang diharapkan.

Berbagai aktivitas yang dilakukan dalam fase ini memiliki beberapa tujuan diantaranya untuk:

- (a) Membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik;
- (b) Memberikan arah kegiatan belajar yang akan dilakukan peserta didik;
- (c) Memberikan pemahaman tentang tujuan, orientasi, dan hasil belajar yang harus dicapai;
- (d) Menjembatani keberagaman gaya belajar, kemampuan, pengalaman peserta didik;
- (e) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menetapkan sendiri kegiatan dan fungsi belajar yang akan dilakukan;
- (f) Menyiapkan peserta didik agar benar-benar siap untuk belajar.

Berdasarkan tujuan berbagai aktivitas dalam fase ini, pelaksanaan aktivitas pada fase ini harus mendapatkan perhatian besar dari guru agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar mencapai tujuan akhir yang diharapkan.

(2) Fase Aktivitas

Fase ini peserta didik melakukan berbagai aktivitas belajar. Aktivitas belajar yang dapat dilakukan peserta didik meliputi aktivitas membaca teks, menulis draf, menyampaikan ide dan gagasan secara lisan maupun tulisan, melakukan aktivitas observasi, penelitian, pengamatan, percobaan, dan kegiatan eksperimental lainnya, beradu argumen, bertukar pendapat dan ide, debat inisiasi, menyunting tulisan, mengkaji, menganalisis, menginferensi, menyintesis, dan menyimpulkan informasi, data, maupun karya,

mentransformasi ide, teks, data, dan informasi, menguji, menganalisis, dan mengkritisi informasi dan atau fenomena sosial, menarik dan membangun makna, dan aktivitas belajar lainnya.

Berbagai aktivitas belajar tersebut tentu tidak seluruhnya digunakan dalam satu kali proses pembelajaran. Penggunaan aktivitas disini akan sangat bergantung pada tujuan model, orientasi belajar, dan hasil belajar yang ditetapkan. Berbagai aktivitas yang dilakukan dalam fase ini memiliki beberapa tujuan diantaranya untuk:

- (a) Melatih keterampilan berpikir baik berpikir kritis, pemecahan masalah, dan berpikir kreatif;
- (b) Membangun keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkolaborasi;
- (c) Melatih keterampilan bekerja, berliterasi informasi dan TIK, dan berkehidupan;
- (d) Membangun kemampuan multiliterasi praktis baik membaca, menulis, maupun berbahasa lisan;
- (e) Meningkatkan kemampuan literasi bidang ilmu baik sains, matematis, sosial, maupun literasi bidang ilmu lainnya;
- (f) Mewadahi dan mengembangkan berbagai gaya belajar, kemampuan, dan kecerdasan peserta didik;
- (g) Menciptakan pembelajaran yang proaktif, inovatif, dan berkarakter.

Sama halnya dengan fase sebelumnya, pelaksanaan berbagai aktivitas pada fase ini harus mendapatkan perhatian besar dari guru agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar mencapai tujuan akhir yang diharapkan.

(3) Fase Pascaaktivitas

Pada fase ini peserta didik melakukan berbagai aktivitas belajar yang mencerminkan keberhasilan proses belajar yang dilakukannya. Beberapa aktivitas belajar yang dapat dilakukan pada fase meliputi aktivitas menguji pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan, memproduksi berbagai produk hasil belajar, mengkomunikasikan karya akhir yang dibuat, menyajikan performa kerja sebagai hasil kegiatan belajar, mentransfer pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh pada konteks lain, menentukan rencana tindak lanjut belajar, menyelenggarakan kegiatan *showcase/* pameran karya, dan berbagai aktivitas lain.

Hal yang perlu diingat bahwa aktivitas ini harus memayungi berbagai media representasional yang dipilih peserta didik sebagai sarana untuk mendemonstrasikan hasil belajar yang dicapainya. Keberterimaan berbagai media representasional ini menjadi prasyarat mutlak agar pembelajaran yang dilakukan tetap memiliki ciri multikompetensi, integratif, dan berdiferensiasi serta tentu saja bersifat rekreasional edukatif.

Sebagaimana telah disampaikan pada subbab mengenai sintak model pembelajaran multiliterasi, sintak yang disajikan pada subbab tersebut bersifat sintak dasar. Artinya sintak tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan model, orientasi belajar, dan hasil belajar yang ditetapkan.

Langkah-langkah pelaksanaan model ini dijelaskan sebagai berikut.

Sintak Dasar Model Multiliterasi	Sintak Model Multiliterasi	
1. Fase Pra-aktivitas 2. Fase Aktivitas 3. Fase Pasca-aktivitas	1. Fase Pra-aktivitas	1. Menetapkan masalah 2. Membuat pertanyaan pemandu 3. Pengelompokkan
	2. Fase Akti-vitas	4. Pengamatan 5. Mengkaji 6. Menganalisis 7. Menyimpulkan informasi 8. Produksi Karya
	3. Fase Pasca-aktivitas	9. Penyajian Karya

(Sumber: Abidin, 2015: 105-106)

a. Sistem Sosial

Sistem sosial merupakan suasana atau situasi, dan aturan yang berlaku dalam sebuah model. Sistem sosial meliputi hal yang menandakan hubungan yang terjalin antara pendidik dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik termasuk norma atau prinsip yang harus dianut dan dikembangkan dalam pelaksanaan model.

Guru dan peserta didik saat pembelajaran terjalin interaksi yang aktif, bukan hanya antara pendidik dan peserta didik saja tetapi juga terjalin interaksi yang aktif, kerja sama dan suasana yang komunikatif diantara peserta didik di dalam kelas. Pembelajaran di kelas tampak menyenangkan, peserta didik antusias dalam pembelajaran.

b. Prinsip Pengolahan/Reaksi

Prinsip reaksi bermakna sikap dan perilaku pendidik untuk menanggapi dan merespon bagaimana peserta didik memproses informasi, menggunakannya sesuai pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Tugas penting pendidik pada tahap ini adalah mengkondisikan kesiapan peserta didik menerima informasi baru dan aktifitas mental baru untuk dipahami dan diterapkan.

Reaksi guru dimunculkan dalam model pembelajaran multiliterasi yakni menghargai perbedaan peserta didik, mengayomi perbedaan tipe belajar, kecerdasan, dan minat serta motivasi peserta didik, dan mengapresiasi segala bentuk kreativitas dan media representasi yang dihasilkan peserta didik.

Guru membangkitkan semangat belajar, beraktivitas dan berkarya, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif, membiasakan peserta didik bekerja secara kooperatif, kolaboratif, dan komunikatif, dan menjabatani peserta didik untuk melek terhadap berbagai hal baik terhadap informasi, teknologi, bidang ilmu yang dipelajari, maupun karakter, tata nilai, dan moral.

Reaksi yang muncul pada diri peserta didik meliputi kemauan dan kemampuan untuk belajar, berpikir, beraktivitas, berpikir terbuka, berpikir positif, komunikatif, kerja sama, dan berkolaborasi dengan peserta didik lain, mengembangkan diri, dan membentuk serta mengembangkan perilaku belajar/berpikir dan perilaku berkehidupan/berkarakter, memotivasi diri dan

berefleksi, dan tentu saja keberterimaan mendapatkan berbagai arahan, bimbingan, dan panduan serta pembinaan dari pendidik, teman sejawat, dan pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran.

c. Sistem Pendukung

Hal yang diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran multiliterasi harus menyediakan lingkungan yang multiliterasi. Lingkungan yang multiliterasi, lingkungan yang kaya akan bahan literasi sebagai media. Adanya kesiapan, kesediaan, kreativitas, dan pendidik dalam menciptakan generasi unggul di masa depan. Penerapan model ini, sistem lingkungan belajar yang multiliterat. Lingkungan yang multiliterat merupakan lingkungan yang kaya akan bahan literasi sebagai media dan bahan belajar serta kondusif bagi pelaksanaan kegiatan multiliterasi. Pada pelaksanaannya, sekolah yang dipilih untuk menerapkan model multiliterasi sudah memenuhi kriteria sebagai lingkungan yang multiliterasi.

d. Dampak Instruksional dan Pengiring

Dampak instruksional merupakan hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan. Dampak instruksional penggunaan model tampak pada hasil belajar yaitu dengan tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring yaitu hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat dari penciptaan suasana belajar yang dialami langsung oleh para peserta didik tanpa pengarahan langsung dari guru. Peserta didik lebih terbuka dalam menerima pembelajaran, peserta

didik memiliki antusias yang tinggi selama proses pembelajaran, peserta didik memiliki wawasan yang luas dengan mencari informasi dengan memanfaatkan media digital, peserta didik aktif dalam pembelajaran.

2.2.2.3 Karakteristik Umum Model Multiliterasi

Pendapat Olge (dalam Abidin, 2015: 195) mengemukakan karakteristik pembelajaran multiliterasi adalah:

- a) pembelajaran multiliterasi senantiasa menghubungkan materi-materi yang dipelajari dengan apa yang telah peserta didik ketahui,
- b) senantiasa menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata dan isu-isu kontemporer,
- c) senantiasa melibatkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam mengajukan pertanyaan dan membuat simpulan sendiri,
- d) memberikan banyak peluang untuk mempelajari materi pembelajaran secara mendalam sekaligus menyimpan pemahaman yang diperoleh dalam memori jangka panjang peserta didik,
- e) senantiasa menggunakan kerja kolaboratif dalam mengonstruksi makna dan sudut pandang atas materi yang dipelajari,
- f) senantiasa melibatkan berbagai ragam belajar sebagai sarana mengkonstruksi pemahaman baru,
- g) senantiasa melibatkan banyak strategi belajar.

Berdasarkan komponen dan karakteristik pembelajaran multiliterasi tersebut, selanjutnya menurut Abidin (2015: 196) terdapat prinsip-prinsip pembelajaran multiliterasi secara umum yaitu:

- a) pembelajaran multiliterasi dilaksanakan melalui pemanfaatan keterampilan berbahasa sebagai sarana pengembangan pengetahuan,
- b) proses pembelajaran multiliterasi melibatkan peserta didik secara utuh dalam pembelajaran dari tahapan penentuan tujuan hingga membuat simpulan hasil belajar,
- c) pembelajaran multiliterasi ditekankan untuk mengembangkan kompetensi pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta pengembangan kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi,
- d) pembelajaran multiliterasi didasarkan atas strategi-strategi pembelajaran literasi bahasa sehingga peserta didik dapat menggunakan berbagai cara dalam membangun dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri,
- e) pembelajaran multiliterasi merupakan pembelajaran integratif interdisiplin ilmu sehingga pemanfaatannya dapat melingkupi berbagai disiplin ilmu,
- f) pembelajaran multiliterasi senantiasa melibatkan seluruh komponen sekolah dan lingkungan masyarakat sebagai sumber belajar alamiah, otentik, dan kaya,
- g) pembelajaran multiliterasi dikemas dengan berbasis pada pembelajaran mandiri sehingga memberikan banyak tantangan kepada peserta didik dalam rangka membentuk rasa percaya diri, keberanian mengambi resiko, dan memberikan peluang belajar sepanjang hayat.

2.2.3 Media Film Bisu

2.2.3.1 Pengertian Media Film Bisu

Penelitian ini menggunakan media film bisu dalam proses pembelajaran. Film bisu (*silent film*) adalah film yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Penonton “dipaksa” untuk memahami alur cerita itu melalui gerakan tubuh dari pemain film dan tulisan yang muncul disela-sela gambar seperti layaknya baca komik yang isinya beberapa dialog dari film tersebut (Lubis, 2009: 40). Media film bisu termasuk kedalam jenis media visual. Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indera penglihatan saja, seperti film, foto, dan gambar. Pemilihan media pembelajaran tentunya mempertimbangkan kriteria-kriteria media yang baik dengan mengetahui prinsip-prinsip pemilihan media (Hosnan, 2016: 118) .

Adapun beberapa kriteria pemilihan media, sebagai berikut. (a) Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pengajaran, (b) media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar siswa, (c) media yang digunakan hendaknya digunakan sesuai fungsinya, (d) media yang dipilih hendaknya memang tersedia, artinya alat atau bahannya memang tersedia, baik dilihat dari waktu untuk mempersiapkan maupun untuk mempergunakan, (e) media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru dan siswa, (f) persiapan dan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia, (g) kondisi lingkungan kelas harus mendukung (Hosnan, 2016: 120).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media film bisu adalah media visual berupa film yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Peneliti menganggap bahwa film bisu dapat digunakan

sebagai media pembelajaran menulis cerpen karena sebagian besar telah memenuhi kriteria tersebut. Penggunaan media film bisu dalam pembelajaran menulis cerpen, yaitu peserta didik diminta untuk menceritakan tokoh dalam film bisu sebagai gambar hidup tanpa suara akan memacu kreativitas peserta didik dalam menulis cerpen.

2.2.3.2 Karakteristik Media Film Bisu Sebagai Media Pembelajaran

Secara singkat apa yang dapat dilihat pada sebuah film hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata bagi audien. Dalam menilai baik tidaknya sebuah film. Hamalik (2003: 156) mengemukakan bahwa film yang baik memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Dapat menarik minat siswa/ anak;
- b. Benar dan autentik;
- c. *Up to date* dalam *setting*, pakaian, dan lingkungan;
- d. Sesuai dengan kematangan audien;
- e. Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar;
- f. Kesatuan dan *sequence*-nya cukup teratur;
- g. Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.

Secara ringkasnya dapat dikatakan bahwa suatu film dikatakan baik bila memenuhi beberapa syarat, diantaranya adalah sangat menarik minat peserta didik dan autentik, *up to date*, sesuai dengan tingkat kematangan anak, mendorong keaktifan peserta didik sejalan dengan isi pelajaran dan memuaskan dari segi teknik.

2.2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Film Bisu

Karakteristik individu peserta didik dalam satu kelas berbeda satu sama lainnya. Adapun setiap media memiliki keunggulan dan keterbatasan. Hal ini menyebabkan pendidik harus memilih media dengan tepat untuk mengoptimalkan penyampaian materi sehingga meminimalisir kegagalan tujuan pembelajaran. Keunggulan yang ada pada media visual berupa, mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disajikan karena peserta didik melihatnya secara konkrit, dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik.

Media film bisu dapat mengatasi batasan pengamatan, meningkatkan motivasi dan dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa dengan meningkatkan daya pikir serta imajinasi. Penggunaan media film bisu dapat mendorong alat indra untuk berfungsi lebih aktif karena film bisu dapat mempengaruhi pemahaman seseorang, dapat berkonsentrasi memusatkan perhatian, dan dapat mengembangkan daya imajinasi. Jika pendidik dapat memilih strategi mengajar menggunakan media yang tepat masalah-masalah dalam menulis pun dapat teratasi. Adapun kelemahan film bisu adalah hanya mengandalkan visual saja, jika digunakan kurang tepat akan berdampak kurang baik, kurang efektif untuk memberikan pengajaran yang sesungguhnya, baru bermanfaat jika digunakan sebagai pelengkap dari metode pengajaran yang lain (Suprijanto, 2009: 177).

2.2.4.4 Penerapan Media Film Bisu dalam Menulis Cerpen

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu, minat, motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media dapat digunakan secara tepat, secara nyata membantu dan mempermudah proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil pembelajaran dapat lebih optimal. Langkah-langkah pokok penerapan media film bisu dalam pembelajaran menulis cerpen adalah 1) guru memberikan petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, 2) peserta didik mencari sendiri media film bisu menggunakan gawainya sesuai dengan tema yang telah ditentukan, 3) peserta didik diminta memperhatikan dengan cermat isi film tersebut, 4) peserta didik membuat cerpen dari film bisu yang diamatinya dengan daya imajinasi dan kreativitasnya.

Film bisu yang digunakan dalam penelitian ini dengan tema yang telah ditentukan yaitu “Teknologi”. Film bisu dengan tema “Teknologi” sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini yang harus terus mengikuti perubahan-perubahan yang berjalan begitu cepat dengan berbagai macam kecanggihan teknologi-teknologi yang terus berkembang. Film bisu tersebut mudah ditemukan di youtube sehingga peserta didik dapat memanfaatkan gawainya untuk mencari media yang mereka butuhkan tentunya tetap dengan bimbingan dan arahan dari guru.

2.2.4 Media Iklan Layanan Masyarakat

2.2.4.1 Pengertian Iklan Layanan Masyarakat

Iklan termasuk ke dalam media audio-visual karena selain mengandalkan indera penglihatan juga mengandalkan indera pendengaran. Media audio visual yang menampilkan gerak saat ini semakin dikenal di kalangan masyarakat.. Karakteristik media audio-visual adalah mengutamakan objek yang bergerak, berwarna, bersuara, dan didukung oleh efek suara maupun visual, dapat menyajikan animasi apabila perlu menyajikan suatu proses, mudah menyajikan dan tidak memerlukan ruang gelap (Hosnan, 2016: 113).

Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mengajak atau mendidik khalayak di mana tujuan akhirnya bukan keuntungan ekonomi, melainkan keuntungan social. Keuntungan sosial itu meliputi munculnya perubahan pengetahuan, kesadaran sikap dan perubahan perilaku terhadap masalah yang diiklankan yang mana kesemua keuntungan itu sangat penting bagi kualitas hidup masyarakat itu sendiri (Pujiyanto, 2013).

2.2.4.2 Fungsi Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat juga termasuk dengan pemasaran sosial. Pemasaran sosial memiliki fungsi untuk mempengaruhi target adopter untuk secara suka rela, dan atas kesadaran sendiri. Perubahan perilaku yang diharapkan dalam pemasaran sosial berupa menerima perilaku baru, menolak perilaku yang tidak diinginkan, memodifikasi kebiasaan untuk menjadi perilaku yang lebih baik dan meninggalkan perilaku lama yang buruk. Pemasaran sosial memiliki tiga tujuan utama, yaitu *behavioural objective* yang berfungsi agar target adopter melakukan perilaku baru. Kedua adalah *knowledge objective* atau mendapatkan

pengetahuan baru, dan yang ketiga adalah *belief objective* untuk mempercayai nilai-nilai baru (Philip Kotler, Ned Roberto, Nancy Lee dalam Nisa, 2015: 159).

2.2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat merupakan salah satu media audio visual yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses atau kegiatan. Adanya unsur audio dalam media iklan layanan masyarakat kemungkinan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media audio visual terdapat kelebihan antara lain menggambarkan suatu proses, menimbulkan kesan ruang dan waktu, suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni, dapat menyajikan objek secara detail, dapat diperlambat dan dipercepat serta dapat menyajikan gambar dan suara. Adapun kelemahan media audio visual adalah sukar untuk dapat direvisi, relatif mahal, dan memerlukan keahlian khusus (Sulaeiman, 2003: 20-23).

2.2.4.4 Penerapan Media Iklan Layanan Masyarakat dalam Menulis Cerpen

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu, minat, motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media dapat digunakan secara tepat, secara nyata membantu dan mempermudah proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil pembelajaran dapat lebih optimal langkah-langkah pokok penerapan media iklan produk dalam pembelajaran menulis cerpen adalah 1) guru memberikan petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, 2) peserta didik mencari sendiri media

iklan produk menggunakan gawainya yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan, 3) peserta didik diminta memperhatikan dengan cermat isi iklan tersebut, 4) peserta didik membuat cerpen dari iklan yang dilihatnya dengan menggunakan daya imajinasi dan kretivitasnya.

Iklan yang digunakan dalam penelitian ini adalah iklan layanan masyarakat dengan tema yang telah ditentukan yaitu “Teknologi”. Iklan layanan masyarakat dengan tema “Teknologi” sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini yang harus terus mengikuti perubahan-perubahan yang berjalan begitu cepat dengan berbagai macam kecanggihan teknologi-teknologi yang terus berkembang. Iklan tersebut mudah ditemukan di *youtube* sehingga peserta didik dapat memanfaatkan gawainya untuk mencari media yang mereka butuhkan tentunya tetap dengan bimbingan dan arahan dari guru.

2.2.5 Tipe Belajar

Setiap orang memiliki cara yang optimal dan berbeda-beda untuk mempelajari dan memahami informasi baru, bahwa siswa perlu diajarkan cara-cara yang lain dari metode belajar standar yang telah dialaminya untuk memaksimalkan informasi yang dapat mereka pahami dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Walter Barbed dan Raymond Swassing (dalam Hosnan, 2016: 83-85).

a. Tipe Auditori

Auditori merupakan belajar dengan cara mendengarkan petunjuk lisan atau belajar dengan cara mendengarkan. Seseorang auditori tidak harus selalu mendengarkan berkali-kali untuk mengingat sesuatu, tetapi dengan mendengarkan ucapan dirinya sendiri tentang informasi yang harus diingat ke dalam memori seefektif mungkin. Jika unsur auditori sangat kuat, maka secara otomatis orang tersebut akan membacanya (bukan dalam hati) seakan akan berbicara sendiri dengan dirinya untuk memastikan bahwa orang tersebut dapat memahaminya.

Perilaku yang merupakan ciri-ciri dari seorang yang memiliki tipe auditori sebagai berikut.

- 1) berbicara kepada diri sendiri saat belajar atau bekerja,
- 2) mudah terganggu oleh keributan,
- 3) menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan dibuku ketika membaca,
- 4) senang membaca dengan keras dan mendengarkan,
- 5) dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara,
- 6) merasa kesulitan untuk menulis, tapi hebat dalam bercerita,
- 7) berbicara dengan irama yang berpola,
- 8) biasanya berbicara dengan fasih,
- 9) lebih suka musik daripada seni lain,
- 10) belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat,

- 11) suka berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar,
- 12) mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi,
- 13) lebih pandai mengeja dengan suara keras daripada menuliskannya,
- 14) lebih suka gurauan lisan daripada membaca komik.

b. Tipe Visual

Visual merupakan belajar dengan melihat dan mengamati, mengaitkan yang sedang dipelajari dengan sesuatu yang kelihatan. Orang visual terbiasa untuk membayangkan apa yang sedang dipelajari, biasanya sering dianggap sedang melamun. Orang yang visualnya begitu dominan lebih mudah belajar apabila kata-kata atau konsep yang harus dipahami dikaitkan dengan sesuatu. Membaca atau mengingat-ingat sesuatu, pelajar yang visual tidak henti-hentinya membayangkan rupa benda itu bahkan kadang menggambarkan sesuatu yang jauh berbeda dari kenyataannya.

Perilaku yang merupakan ciri-ciri dari seseorang yang memiliki tipe belajar visual adalah sebagai berikut.

- 1) rapih dan teratur,
- 2) berbicara dengan cepat,
- 3) perencanaan dan pengatur jangka panjang yang baik,
- 4) teliti terhadap detail,
- 5) mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun prestasi,

- 6) pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka,
- 7) mengingat apa yang dilihat dan apa yang didengar,
- 8) mengingat dengan asosiasi visual,
- 9) biasanya tidak terganggu oleh keributan,
- 10) mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal, kecuali jika ditulis, dan sering minta bantuan orang untuk mengulanginya,
- 11) pembaca cepat dan tekun,
- 12) lebih suka membaca daripada dibacakan,
- 13) membutuhkan pandangan dan tujuan yang menyeluruh dan bersikap waspada secara mental tentang suatu masalah,
- 14) mencorat-coret tanpa arti selama berbicara ditelepon atau rapat,
- 15) sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat ya/ tidak,
- 16) lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato,
- 17) lebih suka seni daripada musik.

c. Tipe Kinestetik

Kinestetik merupakan belajar dengan melibatkan anggota tubuh, apa yang sedang dipelajari diperagakan. Orang kinestetik hampir selalu bergerak, sering dianggap orang yang tidak pernah diam. Anak kinestetik sangat perlu bergerak sewaktu mempelajari sesuatu kalau tidak bergerak, apa yang dipelajari sulit melekat sekalipun hanya gerakan sederhana, seperti mengitari ruangan atau belajar kesana-kemari, anak-anak dengan tipe ini akan lebih mudah menghafal daripada hanya duduk diam.

Perilaku yang merupakan ciri-ciri dari seseorang yang memiliki tipe kinestetik adalah sebagai berikut.

- 1) berbicara dengan perlahan,
- 2) menanggapi perhatian fisik,
- 3) menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka,
- 4) berdiri dekat ketika berbicara dengan orang,
- 5) selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak,
- 6) mempunyai perkembangan awal otot-otot besar,
- 7) belajar melalui manipulasi dan praktik,
- 8) menghafal dengan cara berjalan dan melihat,
- 9) menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca,
- 10) banyak menggunakan isyarat tubuh,
- 11) tidak dapat duduk diam dalam waktu lama,
- 12) tidak dapat mengingat geografi, kecuali memang berada di tempat itu,
- 13) menggunakan kata-kata yang mengandung aksi,
- 14) menyukai buku-buku yang berorientasi pada plot, mereka mencerminkan aksidengan gerakan tubuh saat membaca,
- 15) kemungkinan tulisannya jelek,
- 16) ingin melakukan segala sesuatu.

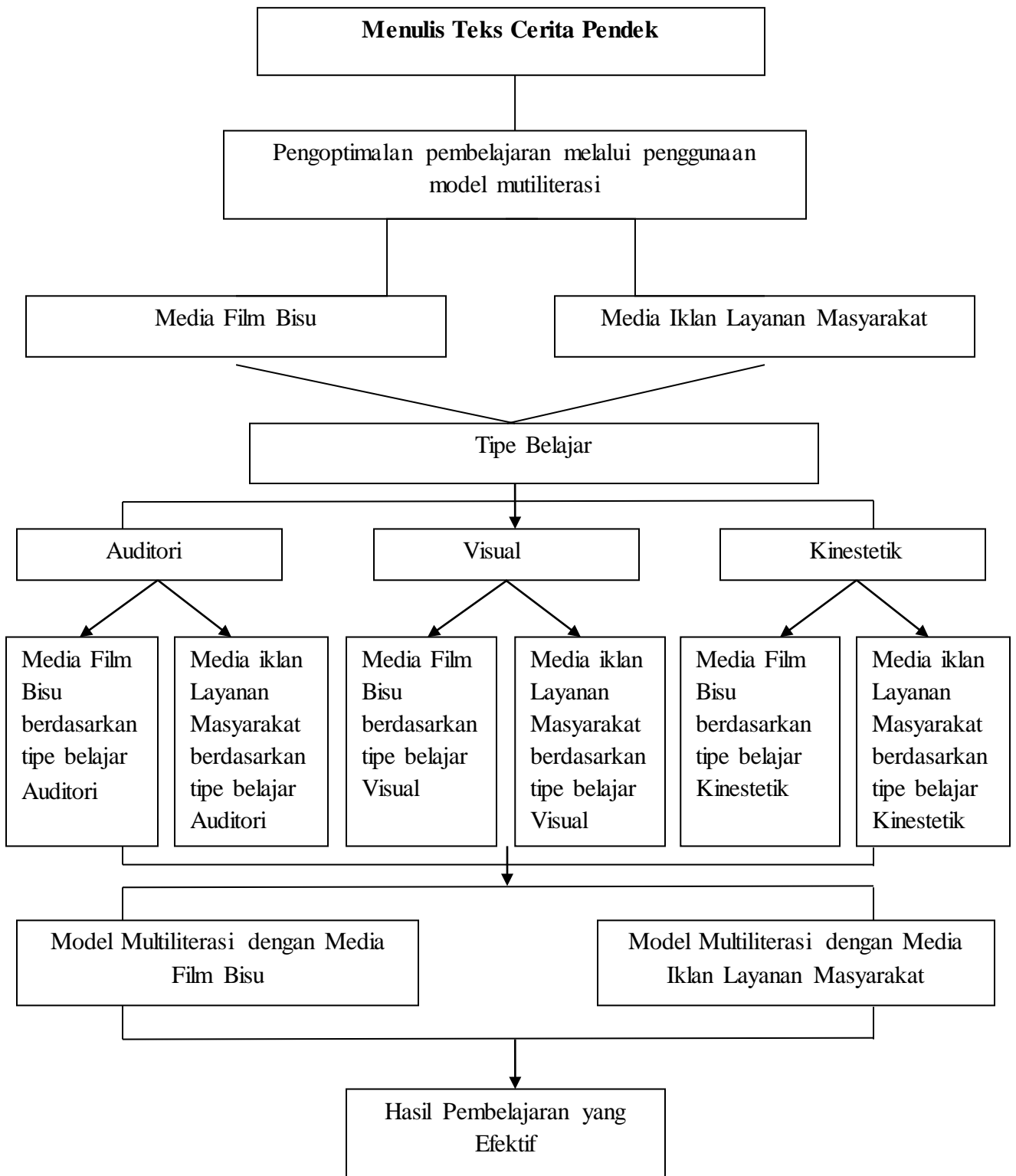
2.3 Kerangka Berpikir

Keterampilan menulis teks cerita pendek merupakan salah satu bagian dalam kesatuan pembelajaran bahasa indonesia pada kompetensi dasar kurikulum

jenjang Sekolah Menengah Atas. Penggunaan model pembelajaran yang masih kurang tepat, menjadi permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan inovasi dalam pembelajaran menulis cerita pendek yaitu model multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat, serta dalam pembelajarannya perlu memperhatikan tipe belajar peserta didik.

Menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat serta memperhatikan tipe belajar peserta didik, peserta didik kemudian mampu menulis cerita pendek dengan lebih menyenangkan karena adanya inovasi dalam pembelajaran. Penerapan model multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat serta berdasarkan tipe belajar peserta didik, dapat membantu mengetahui di antara penggunaan model dan 2 media pembelajaran dengan memperhatikan tiga tipe belajar tersebut model dengan media apa yang lebih efektif untuk pembelajaran menulis cerita pendek.

Hal tersebut dapat menimbulkan pembelajaran lebih efektif, kelebihan-kelebihan yang terdapat pada masing-masing media tersebut menggunakan satu model pembelajaran dapat memberikan manfaat yang baik, sehingga timbulah pembelajaran menulis cerita pendek yang efektif. Berikut ini merupakan gambar kerangka berpikir penelitian ini:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, diajukan sejumlah hipotesis sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu efektif signifikan digunakan pada peserta didik SMA berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik.
- 2) Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu efektif signifikan digunakan pada peserta didik SMA berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik.
- 3) Terdapat perbedaan keefektifan antara pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik peserta didik SMA kelas XI.
- 4) Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat pada peserta didik SMA kelas XI berdasarkan tipe belajar auditori, visual, dan kinestetik berterima bagi guru dan peserta didik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu efektif signifikan dilakukan pada kelompok eksperimen 1. Hal tersebut berdasarkan pada perbedaan nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model multiliterasi dengan media film bisu. Sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata aspek keterampilan pada peserta didik bertipe belajar auditori 68,2 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 77,8. Pada peserta didik dengan tipe belajar visual sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata aspek keterampilan 70,2 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 85,2. Pada peserta didik dengan tipe belajar kinestetik sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata aspek keterampilan 68,0 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 76,9. Perilaku peserta didik juga menunjukkan perubahan yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata aspek sikap sebelum perlakuan sebesar 80,5 menjadi 89,1 setelah diberi perlakuan. Jadi pembelajaran menulis cerpen dengan model multiliterasi dengan media film bisu efektif signifikan digunakan bagi peserta didik bertipe belajar visual.

2. Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat efektif signifikan dilakukan pada kelompok eksperimen 2. Hal tersebut berdasarkan pada perbedaan nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat. Sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata aspek keterampilan pada peserta didik bertipe belajar auditori 71,8 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 83,8. Pada peserta didik dengan tipe belajar visual sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata aspek keterampilan 68,7 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 87,7. Pada peserta didik dengan tipe belajar kinestetik sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata aspek keterampilan 64,8 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 78,4. Perilaku peserta didik juga menunjukkan perubahan yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata aspek sikap sebelum perlakuan sebesar 83 menjadi 93,9 setelah diberi perlakuan. Jadi pembelajaran menulis cerpen dengan model multiliterasi dengan iklan layanan masyarakat efektif signifikan digunakan bagi peserta didik bertipe belajar visual.
3. Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat lebih efektif dibanding dengan media film bisu. Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji *one way anova* bahwa hipotesis perbedaan keefektifan rata-rata model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat tipe belajar auditori yaitu 83,8, dengan tipe belajar visual yaitu 87,7. Rata-rata model multiliterasi dengan media film

bisu dengan tipe belajar visual yaitu 85,2. Jadi, dapat diketahui bahwa model pembelajaran multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat dengan tipe belajar visual mempunyai rata-rata hasil belajar tertinggi, sehingga dapat disimpulkan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat lebih efektif daripada model multiliterasi dengan media film bisu berdasarkan tipe belajar visual peserta didik kelas XI SMA.

4. Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu dan media iklan layanan masyarakat berdasarkan tipe belajar berterima bagi guru dan peserta didik yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai peserta didik pada kelompok model multiliterasi dengan media film bisu yaitu 11,8 sedangkan kelompok model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat yaitu 15,53.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu hendaknya guru menciptakan ruang kelas yang kondusif sehingga peserta didik lebih fokus dan dapat optimal dalam memanfaatkan media film bisu.
2. Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu hendaknya guru lebih intensif memandu peserta didik agar

tetap fokus sehingga indera pendengaran dan penglihatan peserta didik dapat dimaksimalkan dalam memanfaatkan media iklan layanan masyarakat.

3. Bagi guru yang ingin menciptakan pembelajaran dengan kemampuan multiliterasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini dapat menerapkan model multiliterasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, Tita, Mulyati, Hana. 2017. "Developing Literacy Learning Model Based on Multiliteracy, Integrated, and Differentiated Concept at Primary School". *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. No. 2, Juni 2017.
- Abidin, Yunus. 2015. *Pembelajaran Multiliterasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi, dan Wardani, Oktarina Puspita. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Akhadiyah, Sabarti, Maidar G. Asjad, Sakura H. Ridwan. 2004. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Amalia, Sely. 2006. Pembelajaran Menulis Cerita Pendek melalui Pemanfaatan Karikatur Media Massa dengan Teknik Gaya Personal. *Tesis*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Andriani, Eva. Agus Nuryatin dan Wagiran. 2014. "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Copy The Master dengan Bantuan VCD Berbasis Pendidikan Karakter". *JPBSI* 3 (1) (2014).
- Ansari, Mimi. 2012. "Menulis Cerpen dengan Model Pembelajaran *Learning Community* Pada Siswa Kelas X SMA". *Jurnal Edukasi Cultura*. 44-51.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Barikly, Thoufanie. 2014. "Keefektifan Model Pembelajaran Sinetrik Berbantuan Media Film Pendek dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas VIII di SMP". *Eprints@UNY*. Vol. 3, No. 01.
- Binkey, M., Ola E., Joan H., S. Raizen, M. R., M. Miller-Ricci dan M. Rumble. 2012. *Defining Twenty-Firs Century Skills. Dalam Griffin, P. Assesment and Teaching of 21st Century Skill*. New York: Springer.
- Boostrom, Lena. 2011. "Students Learning Styles Compared with their Teachers Learning Styles in Secondary Schools". *Institute for Learning Style Journal*. Vol. 1: pp. 17-38.
- Crowder, Tuba Angay, Jayoung Choi, youngjo yi. 2013. "Putting Multiliteracies Into Practise: Digital Storytelling for Muntilingual Adolescents in a Summer Program". *Test Canada Journal*. Vol. 30, No. 2, Sring 2013.
- Dewi, Kartika C dan Ida Zulaeha. 2016. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teks Anekdote Tema Konflik Sosial di Kalangan Remaja dengan Pendekatan CLIL dan Model Berbasis Projek". *SELOKA*. Vol. 5 No 2.

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doran, E., Rebecca S., & Thomas P. 2016. "Why Don't Do You Something Innovative?: Becoming Multiliterate Educators". *Journal of College Literacy and Learning*. Vol. 42 (2016). San Antonio: University of Texas.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Membaca, Menulis, Mengajarkan Sastra*. Yogyakarta: Kota Kembang.
- Erkaya, Odilea Rocha. (2005). Benefit of Using Short Stories in the EFL Contes. *International IATEFL Annual Conference in Brington: Jornal Article in Teaching Articles for the Proffesion*, 5 (1).
- Febrian, I. D., Wagiran, dan Utami, S. P. T. 2016. "Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama Satu Babak Melalui Media Film Bisu Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 5 Banjarharjo Kabupaten Brebes". *LINGUA*. 12 (2), 191-201.
- Fuad, Muhammad., Miftakhul. 2019. "Keefektifan Pembelajaran Menulis Puisi Menggunakan Media Audio Visual untuk Siswa SMP Kelas VIII". *J-SIMBOL (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*. Vol 7, No 3.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hepple, E., Sockill M., Tan A., & Alford, J. 2014. Multiliteracies Pedagogy: Creating Claymations with Adolescent, Post-Beginner English Language Learners. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 58 (3), pp. 219-229.
- Hernawan, Asep Herry. 2007. *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Holloway dan Gouthro. 2013. "Preparing Teachers to Become Lifelong Learners: Exsploring The Use of Fiction to Develop Multiliteracies and Critical Thinking". *Language and Literacy*: Vol. 15: Iss, 3 (*Special Issue* 2013). Pg 50 – 68.
- Hosnan. 2016. *Pendekatan Sainifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Jiaz, Muhammad. 2014. *Dasar-Dasar Periklanan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Karli, H. Dan Margaretha. 2002. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi 2*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Kaur, S., Malini G., & Gurnam K.S. 2013. "Designing Learning Elements Using The Multiliteracies Approach in an ESL Writing Classroom". *Pertanika J. Soc. Sci. & Hum.* 21 (2): 547 – 568 (2013).
- Kholil, Syukur. 2016. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Medan: Perdana Publishing.
- Komaidi, Didik. 2011. *Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri.
- Lubis, N. 2009. *Kamus Istilah Film Populer*. Yogyakarta: Medpress.
- Maharani, Melati. 2016. "Keefektifan Penggunaan Media Video Pendek *Papermoon Puppet Theatre* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas X MAN 2 Yogyakarta". *Jurnal Kreatif Tadulako*. 5-17.
- Marenzi, Ivana, & Kant Deirdre. 2013. "ESP course design – a multiliteracies approach. In: Reshaping Learning: Transforming Education through the Fusion of Learning and Technology". *Proceedings of the 13th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT 2013)*. Beijing, China.
- McConachie, S., Petrosky, A., & Lauren B.R. 2010. *Content Matters: A Disciplinary Literacy Approach to Improving Student Learning*. San Francisco, CA: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- McKee, J. dan Ogle, D. 2005. *Integrating Instruction Literacy and Science*. New York: The Guilford Press.
- Mubarq, Akhmad Khusni dan Subyantoro. (2017). "Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Model Sinematik dan Model Kreatif-Produktif pada Peserta Didik SMA berdasarkan Tipe Pemerolehan Informasi". *SELOKA*. 6 (1).
- Nisa, Naima Khoiru. 2015. Strategi Kreatif Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dalam Pemasaran Sosial. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 4, No. 2, pp. 158-164, Jul. 2015.
- Nuraini, Oktaviana, Edy Suryanto, dan Yan Mujiyanto. 2013. "Penerapan Teknik Transformasi Lagu untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMA". *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya, UNS*. Vol. 2, No. 1, April 2013. Hlm. 1-16.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BFFE-Yogyakarta.
- Nurhayati, Nunik. 2015. "Model Pembelajaran Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Teknik Brainwriting yang Berorientasi pada Kreativitas Siswa". *Jurnal Riksa Bahasa*. Vol 1, No 1, Maret 2015.
- Nuryatin, Agus. 2008. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berbasis Pengalaman dengan Pendekatan Konstektual". Disertasi Pascasarjana Unnes.
- Onasanya, S.A. 2004. "Selection and Utilization of Instructional Media for Effective Practice Teaching" *Institute Journal of Studies in Education*. Vol. 2 No. 1 Hal- 53-59.
- Parijimin. 2001. "Peranan Gambar untuk Merangsang Kemampuan Menulis Siswa SLTP se-Kabupaten Grobogan Jawa Tengah". *Tesis*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Paziuk, Grek. 2013. "Communicating with Multimodalities and Multiliteracies". *Teaching Innovation Projects*. Vol 3, Issue 1 (Nation Special Issue), Article 10, 2013.
- Pishol, Shahida dan Sarjit Kau. 2015. "Teacher and Student Perceptions of Reading A Graphic Novel using the Multiliteracies Approach in An Esl Classroom". *Malaysian Journal of Learning and Instruction*. Vol.12 (2015), pg. 21-47.
- Priyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing.
- Pujianto, A., Nuryatin, A., dan Subyantoro, S. 2015. "Keefektifan pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen dengan Model Investigasi Kelompok dan Model STAD Berdasarkan Tipe Kepribadian Peserta Didik Kelas VII". *Seloka*. 4(1), 131-139.
- Pujiyanto. (2013). *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rahmadi. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rahman, Mahda Haidar dan Ida Zulaeha. 2015. "Keefektifan Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek dengan Model Quantum dan Project Based Learning (PBL) pada Siswa SMP". *JPBSI* 4 (1) (2015).
- Rosidi, Imron. 2013. *Menulis Siapa Takut?*. Yogyakarta: Kanisius.

- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sa'adah, Nurus dan Doyin, M. (2019). "Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Quantum Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik kelas XI". *SELOKA*. 8 (1).
- Sajeevlal, Udhyia. 2017. "Teaching Writing Skill Using Short Stories". *Internasional Journal of Advanced Research (IJAR)*. Int. J. Adv. Res. 5(2), Februari 2017.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, Esti Swatika., Suryaman, Maman., Beniati Lestiyarini. 2013. "Model Multiliterasi dalam Perkuliahan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia". *LITERA*. Vol. 12, No. 2, Oktober 2013.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Sayuti, Suminto A, Rahmah Purwahida, dan Esti Swastika Sari. 2010. "Pembelajaran Sastra di Kelas Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional SMA Negeri 8 Yogyakarta". *Jurnal Humaniora*. Vol. 11, No. 1, Februari 2010: 18-30.
- Shinta, Agustina. 2011. *Manajemen Pemasaran*. Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press).
- Sitorus, Onny Fitriana dan Utami, Novelia. 2017. *Strategi Promosi Pemasaran*. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA.
- Sizemore, Mary Hoyte, dan Schultz, Pamela N. 2005. Ethnicity and Gender Influences on Learning Style In Nursing Student from an Hispanic-Serving Institution. *Sage Journal*. Vol. 4, No. 4, October 2005.
- Suardi Zain, M. Nurzin R. Kasau, dan Suhartini. 2017. "Efektivitas Teknik Peengandaian Diri dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek". *Jurnal Retorika*. Vol. 10, No. 2, Agustus 2017, hlm. 100—105.
- Subyantoro. 2013. "Menakar Peran Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Penghela Ilmu dan Pembentuk Karakter Peserta Didik pada Kurikulum 2013". *Prosiding Seminar Internasional Pengembangan Peran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Mewujudkan Generasi Berkarakter*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Sudjana, Nana, Ahmad rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyanto. 2007. "Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Akademik Siswa Kela XI SMA Negeri 10 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006". *Tesis*. Program Pacasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Suharianto, S. 2005. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sumardjo, Jacob. 2007. *Catatan Kecil tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sulaeiman, Amir Hamzah. 2003. *Media Audio-Visual*. Jakarta: Pustaka Media.
- Sumintono, Bambang. 2017. "Science Education in Malaysia: Challenges in The 21st Century". *Cakrawala Pendidikan*, Oktober 2017. Th. XXXVI, No. 3.
- Suparno dan Muhammad Yunus. 2010. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijanto. 2009. *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Suyantiningsih, Istiatun Munawaroh, Sisca Rahmadona. 2016. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Terintegrasi Nilai Karakter". *Jurnal Kependidikan*. Vol. 46, No. 1, Mei 2016, hal 1-3.
- Uno, Hamzah B, Mohammad Nurdin. 2014. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B, Mohammad Nurdin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wagiran., Asep Purwo dan Dayu Lintang. 2018. "Identifikasi Teks Bergenre Cerita Bermuatan Nilai Konservasi". *LINGUA*. XIV (2) (2018).
- Widyaningrum, Lulut. 2016. "Membudayakan Literasi Berbasis Manajemen Sekolah (Aplikasi, Tantangan, dan Hambatan)". *Dimas*. Vol. 16, No. 1 (Mei 2016).

- Widyasari, N., Doyin, M. 2015. "Keefektifan Keterampilan Menulis Poster dengan Menggunakan Media Kartun yang Bermuatan Cinta Lingkungan pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama". *LINGUA*. 11 (1), 1-9.
- Winataputra, Udin S. 2001. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PAU-PPAI.
- Wiyanto, Asul. 2005. *Kesastraan Sekolah Penunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP dan SMA*. Jakarta: Grasindo.
- Zulaeha, Ida. 2008. Kebutuhan Pendidik, Peserta didik, Materi Ajar, dan Strategi dalam Pengembangan Pembelajaran Menulis Kreatif Konteks Multikultur. *Journal of Education Research Lembaran Ilmu Kependidikan (LIK)*. 37 (2): 126-133.
- Zulaeha, Ida. 2013. "Inovation Models of Indonesian Learning in Multicultural Society". *Procedia-Sosial and Behavioral Sciences*, 103 (2013) 506-514.
- Zulaeha, I. 2015. Model Investigasi Kelompok dengan Teknik Adu Argumen sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Calon Guru Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 32 (1).

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA FILM
BISU
(EKSPERIMEN I)

Satuan Pendidikan : SMA Kelas XI
Kelas/ Semester : XI/ Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Topik : Cerita Pendek
Waktu : 4 Pertemuan (8 X 45 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsive dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.	3.9.1 Menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek 3.9.2 Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah
4.	4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek.	4.9.1 Menentukan topik tentang teknologi dalam cerita pendek melalui media film bisu 4.9.2 Menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunnya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks cerpen peserta didik dapat memahami konsep, kaidah teks cerita pendek dan dapat mengidentifikasi strukturnya, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Setelah memahami kaidah dan mengidentifikasi struktur teks cerita pendek, peserta didik dapat menulis teks cerpen.
3. Setelah menyaksikan film bisu peserta didik dapat menentukan topik tentang teknologi untuk menulis cerita pendek.
4. Setelah menyaksikan film bisu peserta didik dapat menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunnya.

D. Materi Pembelajaran

1. Contoh cerpen
2. Definisi cerpen
3. Struktur Pembangun Cerpen
4. Unsur-unsur Pembangun Cerpen

E. Model Pembelajaran

1. Model Multiliterasi

F. Alat/Media/Sumber Belajar

1. Alat/Bahan
 - a. Gawai
 - b. PC/ Laptop
 - c. LCD
2. Media Pembelajaran
 - a. Film Bisu tema “Teknologi”
 - b. Power Point berisi materi “Menyusun Teks Cerpen”
3. Sumber
 - a. Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

G. Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu

No	Kegiatan	Waktu	Nilai-Nilai Karakter
I	Pertemuan Pertama		
	A. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mempresensi peserta didik. 2. Salah seorang peserta didik memimpin doa dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. 3. Guru melakukan apersepsi. 	5 menit	Religius Religius Disiplin
	B. Kegiatan Inti Fase Pra-Aktivitas <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pengarahan tentang kegiatan pembelajaran 		Tanggung Jawab

	<p>yang akan dilakukan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan pemahaman tentang tujuan, orientasi, dan hasil belajar yang harus dicapai. 3. Guru menetapkan masalah dan membuat pertanyaan pemandu. 4. Siswa berkelompok terdiri atas 4-6 orang anggota yang heterogen. 		<p>Peduli</p> <p>Kerja Sama</p>
	<p>Fase Aktivitas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengamatan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menampilkan contoh film bisu dengan tema “teknologi” peserta didik diminta mencari film bisu yang sama di youtube menggunakan gawainya kemudian guru bersama peserta mengidentifikasi unsur-unsurnya. b. Peserta didik mencermati contoh film bisu dengan tema “teknologi” dan membahas mengenai unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam cerpen dan pembelajaran menulis cerpen. 2. Mengkaji dan Menganalisis 	<p>75 Menit</p>	<p>Tanggung Jawab</p> <p>Tanggung Jawab</p> <p>Kerja Sama</p>

	<p>a. Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan struktur, kaidah, definisi, unsur-unsur cerpen, yang terdapat pada film bisu dengan tema “teknologi”.</p> <p>b. Peserta didik membuat pertanyaan yang berhubungan dengan langkah-langkah membuat cerpen dengan bahasa yang komunikatif.</p> <p>c. Peserta didik menemukan struktur, kaidah cerpen dari mencermati media film bisu dengan tema “teknologi”.</p> <p>d. Peserta didik menemukan unsur-unsur cerpen dari mencermati media film bisu dengan tema “teknologi”.</p> <p>e. Peserta didik mendiskusikan hasil temuan terkait dengan struktur, kaidah bahasa teks cerpen.</p> <p>f. Peserta didik mendiskusikan isi, unsur intrinsik dalam media film bisu dengan tema “teknologi”.</p> <p>3. Menyimpulkan Informasi</p>		<p>Kreatif</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Kerja Keras</p> <p>Kerja Sama</p> <p>Kerja Sama</p> <p>Kreatif</p>
--	--	--	---

	<p>a. Peserta didik mencari hubungan antara struktur isi dan ciri bahasa cerpen.</p> <p>b. Peserta didik mendiskusikan hubungan antara struktur isi cerpen dan ciri bahasa cerpen.</p> <p>c. Peserta didik menyimpulkan isi, unsur intrinsik teks cerpen dalam diskusi kelas dengan saling menghargai.</p> <p>4. Produksi Karya Peserta didik membuat rangkuman yang mereka pahami tentang struktur isi dan ciri bahasa teks cerita pendek dari mencermati film bisu dengan tema “teknologi”</p>		<p>Kerja Sama</p> <p>Toleransi</p> <p>Kreatif</p>
	<p>Fase Pasca-Aktivitas</p> <p>1. Penyajian Karya</p> <p>a. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang struktur isi dan ciri bahasa teks cerita pendek dari mencermati film bisu dengan tema “teknologi” dengan rasa percaya diri.</p> <p>b. Antar kelompok saling menanggapi hasil presentasi.</p>		<p>Tanggung Jawab</p> <p>Demokratis</p>

	c. Guru dan peserta didik melakukan refleksi.		Kerja Sama
	C. Penutup 1. Guru bersama peserta didik membuat simpulan tentang unsur-unsur cerpen. 2. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	10 Menit	Kerja Sama Religius
II	Pertemuan Kedua		
	A. Pendahuluan 1. Guru mengucapkan salam dan mempresensi peserta didik. 2. Salah seorang peserta didik memimpin doa dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. 3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.	5 Menit	Religius Religius Disiplin
	B. Kegiatan Inti Fase Pra-aktivitas 1. Curah pendapat tentang materi yang dipelajari sebelumnya. 2. Guru menetapkan masalah dan membuat pertanyaan pemandu (bertanya jawab dengan peserta didik untuk mengarahkan pada pembicaraan tentang tema pada cerpen).		Toleransi Kreatif
	Fase Aktivitas 1. Pengamatan a. Peserta didik		

	<p>mengamati contoh cerpen berdasarkan media film bisu dengan tema “teknologi”.</p> <p>b. Peserta didik menganalisis unsur-unsur dan struktur yang terdapat dalam contoh cerpen dengan tema “teknologi”.</p> <p>2. Mengkaji dan Menganalisis</p> <p>a. Peserta didik mendiskusikan tentang unsur-unsur dan struktur yang ada dalam contoh cerpen tersebut.</p> <p>b. Peserta didik mendiskusikan penyusunan teks cerpen berkaitan dengan tema teknologi.</p> <p>c. Guru mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dari pertanyaan yang telah diajukan.</p> <p>3. Menyimpulkan Informasi</p> <p>a. Peserta didik menggali dan mengumpulkan informasi tentang unsur-unsur dan</p>	75 Menit	<p>Kerja Keras</p> <p>Kerja Keras</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Demokratis</p> <p>Kreatif</p>
--	---	----------	--

	<p>struktur cerpen dengan tema “teknologi”.</p> <p>b. Peserta didik menggali dan mengumpulkan informasi tentang penyusunan teks cerpen melalui media film bisu.</p> <p>c. Peserta didik mendiskusikan tentang tema dan penyusunan teks cerpen yang ingin dituliskan melalui film bisu.</p> <p>d. Peserta didik menyimpulkan hasil diskusinya.</p> <p>4. Produksi Karya Peserta didik membuat rangkuman tentang tema dan penyusunan teks cerpen melalui film bisu dan contoh cerpen yang mereka amati.</p>		<p>Kreatif</p> <p>Kerja Sama</p> <p>Tanggung Jawab</p> <p>Kreatif</p>
	<p>Fase Pasca-aktivitas</p> <p>1. Penyajian Karya</p> <p>a. Perwakilan dari kelompok, salah satu peserta didik maju untuk membacakan hasil diskusinya.</p> <p>b. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanggapi hasil pekerjaan</p>		<p>Toleransi</p> <p>Toleransi</p>

	temannya. c. Guru dan peserta didik melakukan refleksi.		Kerja Sama
	C. Penutup 1. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang sudah dipelajari. 2. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	10 Menit	Kerja Sama Religius
III	Pertemuan Ketiga		
	A. Pendahuluan 1. Guru mengucapkan salam dan mempresensi peserta didik. 2. Salah seorang peserta didik memimpin doa dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. 3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.	5 Menit	Religius Religius Disiplin
	B. Kegiatan Inti Fase Pra-aktivitas a. Guru menetapkan masalah dan membuat pertanyaan pemandu (bertanya jawab dengan peserta didik untuk mengarahkan pada pembicaraan tentang tema dan kerangka cerpen yang akan mereka susun). b. Peserta didik diberi motivasi melalui tujuan pembelajaran.		Kreatif Disiplin

	<p>Fase Aktivitas</p> <p>1. Pengamatan</p> <p>a. Peserta didik mencari sumber informasi yaitu melalui media film bisu carli caplin dengan tema “teknologi” dengan memanfaatkan adanya teknologi (internet).</p> <p>b. Peserta didik mencermati serta menyusun kerangka teks cerpen yang ada pada media tersebut.</p> <p>c. Guru membimbing peserta didik untuk membuat kerangka teks cerpen yang telah diperoleh dari kegiatan menyimak..</p> <p>d. Peserta didik mengamati dan mengungkapkan kerangka teks cerpen.</p> <p>2. Mengkaji dan menganalisis</p> <p>a. Peserta didik mendiskusikan film bisu carli caplin dengan tema “teknologi”.</p> <p>b. Guru mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dari pertanyaan yang diajukan.</p>	75 Menit	<p style="text-align: center;">Kreatif</p> <p style="text-align: center;">Kreatif</p> <p style="text-align: center;">Kerja Keras</p> <p style="text-align: center;">Toleransi</p> <p style="text-align: center;">Rasa Ingin Tahu</p> <p style="text-align: center;">Demokratis</p> <p style="text-align: center;">Rasa Ingin Tahu</p>
--	--	----------	---

	<p>c. Peserta didik mengamati dan memahami informasi dari film bisu yang mereka saksikan.</p> <p>d. Peserta didik menganalisis informasi, dengan cara mengamati film bisu,</p> <p>3. Menganalisis dan Menyimpulkan Informasi Peserta didik merangkum beberapa ide-ide, dan menemukan pemahamannya sendiri berdasarkan informasi tersebut. Kemudian menyimpulkan apa yang telah mereka temukan.</p> <p>4. Produksi Karya Peserta didik membuat kerangka cerita pendek melalui film bisu yang mereka amati dengan menggunakan pemahaman, imajinasi, dan kreativitas masing-masing.</p>		<p>Kerja Keras</p> <p>Kerja Keras</p> <p>Kreatif</p>
	<p>Fase Pasca-aktivitas</p> <p>1. Penyajian Karya</p> <p>a. Peserta didik mempresentasikan apa yang telah mereka susun.</p>		<p>Toleransi</p>

	<p>b. Memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain untuk ikut menanggapi.</p> <p>c. Guru dan peserta didik melakukan refleksi.</p>		<p>Toleransi</p> <p>Kerja Sama</p>
	<p>A. Penutup</p> <p>1. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang sudah dipelajari.</p> <p>2. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>	10 Menit	<p>Kerja Sama</p> <p>Religius</p>
IV	Pertemuan Keempat		
	<p>A. Pendahuluan</p> <p>1. Guru mengucapkan salam dan mempresensi peserta didik.</p> <p>2. Salah seorang memimpin berdoa dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar.</p> <p>3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.</p>	5 Menit	<p>Religius</p> <p>Religius</p> <p>Disiplin</p>
	<p>B. Kegiatan Inti</p> <p>Fase Pra-aktivitas</p> <p>1. Guru memberikan menetapkan masalah dan membuat pertanyaan pemandu tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>2. Peserta didik diberi motivasi melalui</p>		<p>Peduli</p> <p>Disiplin</p>

	tujuan pembelajaran.		
	<p>Fase Aktivitas</p> <p>1. Pengamatan</p> <p>a. Peserta didik mengamati film carli caplin dengan tema “teknologi” dengan memanfaatkan internet.</p> <p>b. Peserta didik mengamati rancangan teks cerpen yang telah dibuat sebelumnya.</p> <p>c. Peserta didik mengamati kerangka teks cerpen yang mereka buat pada pertemuan yang lalu.</p> <p>2. Mengkaji dan Menganalisis</p> <p>a. Peserta didik mempertanyakan tentang penyusunan rancangan teks cerpen yang mereka buat sebelumnya.</p> <p>b. Guru mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dari pertanyaan yang diajukan.</p> <p>3. Menyimpulkan Informasi</p> <p>a. Peserta didik mengumpulkan informasi tentang penyusunan teks cerpen dengan media</p>	75 Menit	<p>Kreatif</p> <p>Kreatif</p> <p>Kreatif</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Demokratis</p> <p>Kerja Keras</p>

	<p>film bisu.</p> <p>b. Peserta didik mengolah informasi.</p> <p>c. Peserta didik menyimpulkan informasi yang diperolehnya.</p> <p>4. Produksi Karya Peserta didik menulis teks cerpen berdasarkan kerangka teks cerpen yang mereka buat sebelumnya dengan media film bisu yang disimakinya.</p>		<p>Kreatif</p> <p>Mandiri</p> <p>Mandiri</p>
	<p>Fase Pasca-aktivitas</p> <p>1. Penyajian Karya</p> <p>a. Peserta didik memaparkan hasil karyanya yaitu cerpen yang telah mereka tulis.</p> <p>b. Peserta didik mengunggah hasil karyanya di media social yang mereka miliki.</p> <p>c. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka.</p>		<p>Tanggung Jawab</p> <p>Tanggung Jawab</p> <p>Kerja Sama</p>
	<p>C. Penutup</p> <p>1. Guru dan peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang sudah dipelajari.</p> <p>2. Menutup pembelajaran dengan</p>	10 Menit	<p>Kerja Sama</p> <p>Religius</p>

	mengucapkan salam.		
--	--------------------	--	--

H. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Proses

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1	Antusiasme dan partisipasi (peduli)	Pengamatan	Proses Pembelajaran	Lembar Pengamatan	
2.	Tanggung jawab				
3.	Santun				
4.	Jujur				
5.	Kreatif				

Kriteria Penilaian Proses

Aktivitas	Aspek	Indikator
1	Antusiasme dan partisipasi	<ol style="list-style-type: none"> Perhatian terhadap pengarahan pendidik Aktif dalam bertanya Aktif dalam memberikan tanggapan jika diberi kesempatan Melakukan diskusi dengan baik
2	Tanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> Menyelesaikan tugas tepat waktu Menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh
3	Santun	<ol style="list-style-type: none"> Menghargai orang lain dalam berpendapat Menggunakan bahasa yang baik
4	Jujur	<ol style="list-style-type: none"> Jujur dalam berkata dan tindakan Berbicara sesuai dengan fakta Tidak menjiplak pada kegiatan menulis teks cerpen
5	Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki banyak ide Kreatif mengembangkan cerita Hasil diskusi disampaikan menarik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian Menulis Cerpen

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentu Penilaian	Instrumen
Menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunnya	Tes Perbuatan	Uraian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah cerpen dengan menggunakan media film bisu yang bertema “Teknologi” . 2. Aspek penilaian meliputi hal berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian tema dengan isi cerpen. b. Penggambarantokoh dan penokohan. c. Pendeskripsian latar. d. Penggunaan sudut pandang. e. Penggunaan alur. f. Penggunaan gaya bahasa.

Rubrik Penilaian Menulis Cerpen

No	Responden	Skor Berdasarkan Aspek Penilaian								Nilai
		Cerita dengan tema sesuai	Konflik	Fakta cerita	judul	Unsur cerita	Gaya bahasa	Pemilihan kata	Tata tulis	
Jumlah										
Rata-rata										

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sukorejo, Juni 2019

Mengetahui

Guru Bahasa Indonesia,

Peneliti,

Basaruddin Afif, S.Pd.

Herlina Ayuningsih

Lampiran 2

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS MEDIA FILM
BISU**

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

- 1 = sangat tidak sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = sangat baik/sesuai

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar)					
2	Pemilihan materi ajar (sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik)					
3	Pengorganisasian materi ajar (keruntutan, sistematika materi dan kesesuaian dengan alokasi waktu)					
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik)					
5	Kejelasan rencana pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintakmatik model yang digunakan)					
6	Kerincian skenario pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi/metode dan alokasi waktu pada setiap tahap)					
7	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran					
8	Kelengkapan instrumen (kisi-kisi soal, butir soal, kunci jawaban dan pedoman penskoran)					
9	Kelengkapan RPP meliputi 1) identitas mata pelajaran, 2) kompetensi inti, 3) kompetensi dasar, 4) indikator, 5) tujuan pembelajaran, 6) materi pembelajaran, 7) model pembelajaran, 8) metode pembelajaran, 9) sumber belajar, 10) kegiatan pembelajaran.					
10	Bahasa yang digunakan dalam RPP 1) Keterbacaan Pengembangan teks memenuhi empat syarat a. Dapat dibaca dengan cepat b. Mudah dimengerti c. Mudah dipahami d. Mudah diingat 2) Kejelasan informasi yang dikembangkan					

	<p>pada RPP</p> <p>3) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar Bahasa yang digunakan memenuhi tiga syarat:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kata-kata yang digunakan baku sesuai dengan EYD b. Struktur kalimat memenuhi fungsi SPOK c. Struktur kalimat memenuhi tata bahasa Indonesia yang benar <p>4) Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (singkat dan jelas)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kalimat tidak bertele-tele (singkat) b. Kalimat yang digunakan komunikatif c. Pesan yang disampaikan jelas (mudah dimengerti) d. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan salah tafsir 					
--	--	--	--	--	--	--

Semarang, Juni 2019

Validator

Basaruddin Afif, S.Pd.

SARAN-SARAN :

.....

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA IKLAN
LAYANAN MASYARAKAT
(EKSPERIMEN II)

Satuan Pendidikan : SMA Kelas XI
Kelas/ Semester : XI/ Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Topik : Cerita Pendek
Waktu : 4 Pertemuan (8 X 45 menit)

I. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsive dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.	3.9.1 Menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek 3.9.2 Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah
4.	4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek.	4.9.1 Menentukan topik tentang teknologi dalam cerita pendek melalui media iklan layanan masyarakat 4.9.2 Menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunnya

B. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks cerpen peserta didik dapat memahami konsep, kaidah teks cerita pendek dan dapat mengidentifikasi strukturnya, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Setelah memahami kaidah dan mengidentifikasi struktur teks cerita pendek, peserta didik dapat menulis teks cerpen.
3. Setelah menyaksikan iklan layanan masyarakat peserta didik dapat menentukan topik tentang teknologi untuk menulis cerita pendek.
4. Setelah menyaksikan iklan layanan masyarakat peserta didik dapat menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunnya.

C. Materi Pembelajaran

1. Contoh cerpen
2. Definisi cerpen
3. Struktur Pembangun Cerpen

4. Unsur-unsur Pembangun Cerpen

D. Model Pembelajaran

1. Model Multiliterasi

E. Alat/Media/Sumber Belajar

1. Alat/Bahan

- a. Gawai
- b. PC/ Laptop
- c. LCD

2. Media Pembelajaran

- a. Iklan Layanan Masyarakat dengan tema “teknologi”
- b. Power Point berisi materi “Menyusun Teks Cerpen”

3. Sumber

- a. Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

F. Model Multiliterasi dengan Media Film Bisu

No	Kegiatan	Waktu	Nilai-Nilai Karakter
I	Pertemuan Pertama		
	A. Pendahuan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mempersensi peserta didik. 2. Salah seorang peserta didik memimpin doa dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. 3. Guru melakukan apersepsi. 	5 menit	Religius Religius Disiplin
	B. Kegiatan Inti Fase Pra-aktivitas <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan 		Tanggung Jawab

	<p>pengarahan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan pemahaman tentang tujuan, orientasi, dan hasil belajar yang harus dicapai. 3. Guru menetapkan masalah dan membuat pertanyaan pemandu. 4. Siswa berkelompok terdiri atas 4-6 orang anggota yang heterogen. 		<p>Tanggung Jawab</p> <p>Peduli</p> <p>Kerja Sama</p>
	<p>B. Fase Aktivitas</p> <p>1. Pengamatan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menampilkan contoh iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi” peserta didik diminta mencari iklan yang sama di youtube menggunakan gawainya kemudian guru bersama peserta mengidentifikasi unsur-unsurnya. b. Peserta didik mencermati contoh iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi” dan membahas mengenai unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam cerpen dan dan pembelajaran menulis cerpen. <p>2. Mengkaji dan Menganalisis</p>	<p>75 Menit</p>	<p>Tanggung Jawab</p> <p>Tanggung Jawab</p>

	<p>a. Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan struktur, kaidah, definisi, unsur-unsur cerpen, dan nilai karakter yang terdapat pada iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi”.</p> <p>b. Peserta didik membuat pertanyaan yang berhubungan dengan langkah-langkah membuat cerpen dengan bahasa yang komunikatif.</p> <p>c. Peserta didik menemukan struktur, kaidah cerpen dari mencermati media iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi”.</p> <p>d. Peserta didik menemukan unsur-unsur teks cerpen dari mencermati media iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi”.</p> <p>e. Peserta didik mendiskusikan hasil temuan terkait dengan struktur, kaidah bahasa teks cerpen.</p> <p>f. Peserta didik mendiskusikan isi, unsur intrinsic dalam media iklan layanan masyarakat dengan</p>		<p>Kerja Sama</p> <p>Kreatif</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Kerja Keras</p> <p>Kerja Sama</p> <p>Kerja Sama</p>
--	--	--	--

	<p>tema “teknologi”.</p> <p>3. Menyimpulkan Informasi</p> <p>a. Peserta didik mencari hubungan antara struktur isi dan ciri bahasa cerpen.</p> <p>b. Peserta didik mendiskusikan hubungan antara struktur isi cerpen dan ciri bahasa cerpen.</p> <p>c. Peserta didik menyimpulkan isi, unsur intrinsik teks cerpen dalam diskusi kelas dengan saling menghargai.</p> <p>4. Produksi Karya</p> <p>Peserta didik membuat rangkuman yang mereka pahami tentang struktur isi dan ciri bahasa teks cerita pendek dari mencermati iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi”.</p>		<p>Kreatif</p> <p>Kerja Sama</p> <p>Toleransi</p> <p>Kreatif</p>
	<p>Fase Pasca-Aktivitas</p> <p>1. Penyajian Karya</p> <p>a. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang struktur isi dan ciri bahasa teks cerita pendek dari mencermati iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi” dengan rasa percaya diri.</p>		<p>Tanggung Jawab</p>

	<ul style="list-style-type: none"> b. Antar kelompok saling menanggapi hasil presentasi. c. Guru dan peserta didik melakukan refleksi. 		<p>Demokratis</p> <p>Kerja Sama</p>
	<p>C. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik membuat simpulan tentang unsur-unsur cerpen. 2. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	10 Menit	<p>Kerja Sama</p> <p>Religius</p>
II	Pertemuan Kedua		
	<p>A. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mempresensi peserta didik. 2. Salah seorang peserta didik memimpin doa dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. 3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik. 	5 Menit	<p>Religius</p> <p>Religius</p> <p>Disiplin</p>
	<p>B. Kegiatan Inti</p> <p>Fase Pra-Aktivitas</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Curah pendapat tentang teks cerpen yang dipelajari sebelumnya. 2. Guru menetapkan masalah dan membuat pertanyaan pemandu (mengarahkan pada pembicaraan tentang tema pada cerpen). 		<p>Toleransi</p> <p>Kreatif</p>
	<p>Fase Aktivitas</p> <p>1. Pengamatan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengamati iklan 		

	<p>layanan masyarakat dengan tema “teknologi” dengan memanfaatkan internet.</p> <p>b. Peserta didik mencermati isi tema, unsur-unsur dan struktur yang terdapat dalam contoh cerpen dengan tema “teknologi”.</p> <p>2. Mengkaji dan Menganalisis</p> <p>a. Peserta didik mendiskusikan tentang unsur-unsur dan struktur yang ada dalam contoh cerpen tersebut.</p> <p>b. Peserta didik mendiskusikan tentang penyusunan teks cerpen berkaitan dengan tema “teknologi”.</p> <p>c. Guru mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dari pertanyaan yang telah diajukan.</p> <p>3. Menyimpulkan Informasi</p> <p>a. Peserta didik menggali dan mengumpulkan informasi tentang tema, unsur-unsur dan struktur dari contoh cerpen dengan tema “teknologi”.</p> <p>b. Peserta didik menggali dan mengumpulkan informasi tentang</p>	<p>75 Menit</p>	<p>Kerja Keras</p> <p>Kerja Keras</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Demokratis</p> <p>Kreatif</p> <p>Kreatif</p>
--	--	-----------------	---

	<p>penyusunan teks cerpen melalui media iklan layanan masyarakat.</p> <p>c. Peserta didik mendiskusikan tentang tema dan penyusunan teks cerpen yang ingin dituliskan melalui iklan layanan masyarakat.</p> <p>d. Peserta didik menyimpulkan hasil diskusinya.</p> <p>4. Produksi Karya Peserta didik membuat rangkuman tentang tema dan penyusunan teks cerpen melalui iklan layanan masyarakat yang mereka amati.</p>		<p>Kerja Sama</p> <p>Tanggung Jawab</p> <p>Kreatif</p>
	<p>Fase Pasca-Aktivitas</p> <p>1. Penyajian Karya</p> <p>a. Perwakilan dari kelompok, salah satu peserta didik maju untuk membacakan hasil diskusinya.</p> <p>b. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanggapi hasil pekerjaan temannya.</p> <p>c. Guru dan peserta didik melakukan refleksi.</p>		<p>Toleransi</p> <p>Toleransi</p> <p>Kerja Sama</p>
	<p>C. Penutup</p> <p>1. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang sudah dipelajari.</p> <p>2. Menutup pembelajaran</p>	<p>10 Menit</p>	<p>Kerja Sama</p>

	dengan mengucapkan salam.		Religius
III	Pertemuan Ketiga		
	A. Pendahuan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mempresensi peserta didik. 2. Salah seorang peserta didik memimpin doa dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. 3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik. 	5 Menit	Religius Religius Disiplin
	B. Kegiatan Inti Fase Pra-Aktivitas <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menetapkan masalah dan membuat pertanyaan pemandu (bertanya jawab dengan peserta didik untuk mengarahkan pada pembicaraan tentang tema dan kerangka cerpen yang akan mereka susun). b. Peserta didik diberi motivasi melalui tujuan pembelajaran. 	75 Menit	Kreatif Disiplin
	Fase Aktivitas 1. Pengamatan <ol style="list-style-type: none"> a. peserta didik mencari sumber informasi yaitu melalui media iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi” dengan memanfaatkan adanya teknologi (internet). 		Kreatif

	<p>b. Peserta didik mencermati serta menyusun kerangka teks cerpen yang ada pada media tersebut.</p> <p>c. Guru membimbing peserta didik untuk membuat kerangka teks cerpen yang telah diperoleh dari kegiatan menyimak..</p> <p>d. Peserta didik mengamati dan mengungkapkan kerangka teks cerpen.</p> <p>2. Mengkaji dan Menganalisis</p> <p>a. Peserta didik mendiskusikan iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi”.</p> <p>b. Guru mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dari pertanyaan yang diajukan.</p> <p>c. Peserta didik mengamati dan memahami informasi dari iklan layanan masyarakat yang mereka saksikan.</p> <p>3. Menyimpulkan Informasi</p> <p>a. Peserta didik menganalisis informasi, dengan cara mengamati iklan layanan masyarakat, kemudian</p>		<p>Kreatif</p> <p>Kerja Keras</p> <p>Toleransi</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Demokratis</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Kerja Keras</p>
--	--	--	---

	<p>merangkum beberapa ide-ide, dan menemukan pemahamannya sendiri berdasarkan informasi tersebut.</p> <p>4. Produksi Karya Peserta didik membuat kerangka cerita pendek melalui iklan layanan masyarakat yang mereka amati dengan menggunakan pemahaman, imajinasi, dan kreativitas masing-masing.</p>		Kreatif
	<p>Fase Pasca-Aktivitas</p> <p>1. Penyajian Karya</p> <p>a. Peserta didik mempresentasikan apa yang telah mereka susun.</p> <p>b. Memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain untuk ikut menanggapi.</p> <p>c. Guru dan peserta didik melakukan refleksi.</p>		<p>Toleransi</p> <p>Toleransi</p> <p>Kerja Sama</p>
	<p>C. Penutup</p> <p>1. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang sudah dipelajari.</p> <p>2. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	10 Menit	<p>Kerja Sama</p> <p>Religius</p>
IV	Pertemuan Keempat		
	<p>A. Pendahuluan</p> <p>1. Guru mengucapkan salam dan mempersensi peserta didik.</p> <p>2. Salah seorang</p>		Religius

	<p>memimpin berdoa dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar.</p> <p>3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.</p>	5 Menit	<p>Religius</p> <p>Disiplin</p>
	<p>B. Kegiatan Inti</p> <p>Fase Pra-Aktivitas</p> <p>1. Guru menetapkan masalah dan membuat pertanyaan pemandu.</p> <p>2. Peserta didik diberi motivasi melalui tujuan pembelajaran.</p>	75 Menit	<p>Peduli</p> <p>Disiplin</p>
	<p>Fase Aktivitas</p> <p>1. Pengamatan</p> <p>a. Peserta didik mengamati iklan layanan masyarakat dengan tema “teknologi” dengan memanfaatkan adanya internet.</p> <p>b. Peserta didik mengamati rancangan teks cerpen yang telah dibuat sebelumnya.</p> <p>c. Peserta didik mengamati kerangka teks cerpen yang mereka buat pada pertemuan yang lalu.</p> <p>2. Mengkaji dan Menganalisis</p> <p>a. Peserta didik mempertanyakan tentang penyusunan rancangan teks cerpen yang mereka buat sebelumnya.</p>		<p>Kreatif</p> <p>Kreatif</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Demokratis</p>

	<p>b. Guru mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dari pertanyaan yang diajukan.</p> <p>3. Menyimpulkan Informasi</p> <p>a. Peserta didik mengumpulkan informasi tentang penyusunan teks cerpen dengan media iklan layanan masyarakat.</p> <p>b. Peserta didik mengolah informasi.</p> <p>c. Peserta didik menyimpulkan informasi yang diperolehnya.</p> <p>4. Produksi Karya Peserta didik menulis teks cerpen berdasarkan kerangka teks cerpen yang mereka buat sebelumnya dengan media iklan layanan masyarakat yang disimaknya.</p>		<p>Kerja Keras</p> <p>Kreatif</p> <p>Mandiri</p> <p>Mandiri</p> <p>Kreatif</p>
	<p>Fase Pasca-Aktivitas</p> <p>1. Penyajian Karya</p> <p>a. Peserta didik memaparkan hasil karyanya yaitu cerpen yang telah mereka tulis.</p> <p>b. Peserta didik mengunggah hasil karyanya di media sosial yang mereka miliki.</p> <p>c. Guru dan peserta didik membuat rangkuman</p>		<p>Tanggung Jawab</p> <p>Tanggung Jawab</p> <p>Kerja Sama</p>

	tentang materi yang sudah dipelajari.		
	A. Penutup 1. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka. 2. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	10 Menit	Kerja Sama Religius

A. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Proses

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1	Antusiasme dan partisipasi (peduli)	Pengamatan	Proses Pembelajaran	Lembar Pengamatan	
2.	Tanggung jawab				
3.	Santun				
4.	Jujur				
5.	Kreatif				

Kriteria Penilaian Proses

Aktivitas	Aspek	Indikator
1	Antusiasme dan partisipasi	1. Perhatian terhadap pengarahannya pendidik 2. Aktif dalam bertanya 3. Aktif dalam memberikan tanggapan jika diberi kesempatan 4. Melakukan diskusi dengan baik
2	Tanggung jawab	1. Menyelesaikan tugas tepat waktu 2. Menyelesaikan tugas

		dengan sungguh-sungguh
3	Santun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghargai orang lain dalam berpendapat 2. Menggunakan bahasa yang baik
4	Jujur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jujur dalam berkata dan tindakan 2. Berbicara sesuai dengan fakta 3. Tidak menjiplak pada kegiatan menulis teks cerpen
5	Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki banyak ide 2. Kreatif mengembangkan cerita 3. Hasil diskusi disampaikan menarik

Nilai Akhir = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

2. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian Menulis Cerpen

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunnya	Tes Perbuatan	Uraian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah cerpen dengan menggunakan media film bisu yang bertema “Teknologi” . 2. Aspek penilaian meliputi hal berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian tema dengan isi cerpen. b. Penggambaran tokoh dan penokohan. c. Pendeskripsian latar.

			<p>d. Penggunaan sudut pandang.</p> <p>e. Penggunaan alur.</p> <p>f. Penggunaan gaya bahasa.</p>
--	--	--	--

Rubrik Penilaian Menulis Cerpen

No	Responden	Skor Berdasarkan Aspek Penilaian								Nilai
		Cerita dengan tema sesuai	konflik	Fakta cerita	Judul	Unsur cerita	Gaya bahasa	Pemilihan kata	Tata tulis	
Jumlah										
Rata-rata										

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sukorejo, Juni 2019

Mengetahui

Guru Bahasa Indonesia,

Peneliti,

B. Yudiyanto, A.Md.

Herlina Ayuningsih

Lampiran 4

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS MEDIA IKLAN
LAYANAN MASYARAKAT**

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

- 1 = sangat tidak sesuai
2 = kurang sesuai
3 = cukup
4 = baik
5 = sangat baik/sesuai

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar)					
2	Pemilihan materi ajar (sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik)					
3	Pengorganisasian materi ajar (keruntutan, sistematika materi dan kesesuaian dengan alokasi waktu)					
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik)					
5	Kejelasan rencana pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintakmatik model yang digunakan)					
6	Kerincian skenario pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi/metode dan alokasi waktu pada setiap tahap)					
7	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran					
8	Kelengkapan instrumen (kisi-kisi soal, butir soal, kunci jawaban dan pedoman penskoran)					
9	Kelengkapan RPP meliputi 1) identitas mata pelajaran, 2) kompetensi inti, 3) kompetensi dasar, 4) indikator, 5) tujuan pembelajaran, 6) materi pembelajaran, 7) model pembelajaran, 8) metode pembelajaran, 9) sumber belajar, 10) kegiatan pembelajaran.					

10	<p>Bahasa yang digunakan dalam RPP</p> <p>5) Keterbacaan Pengembangan teks memenuhi empat syarat</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Dapat dibaca dengan cepat f. Mudah dimengerti g. Mudah dipahami h. Mudah diingat <p>6) Kejelasan informasi yang dikembangkan pada RPP</p> <p>7) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar Bahasa yang digunakan memenuhi tiga syarat:</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Kata-kata yang digunakan baku sesuai dengan EYD e. Struktur kalimat memenuhi fungsi SPOK f. Struktur kalimat memenuhi tata bahasa Indonesia yang benar <p>8) Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (singkat dan jelas)</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Kalimat tidak bertele-tele (singkat) f. Kalimat yang digunakan komunikatif g. Pesan yang disampaikan jelas (mudah dimengerti) h. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan salah tafsir 					
----	---	--	--	--	--	--

Semarang, Juni 2019

Validator

B. Yudiyanto, A. Md.

SARAN-SARAN :

.....

.....

.....

.....

Lampiran 5

MATERI**A. Pengertian Teks Cerita Pendek**

Cerita pendek adalah cerita fiksi yang mengisahkan sepenggal kehidupan manusia dengan masalah tunggal dan alur yang sederhana, sedangkan teks cerita pendek adalah teks yang berisi sepenggal kehidupan manusia dengan masalah tunggal dan alur yang sederhana.

B. Struktur Teks

- 1) Abstrak (sinopsis)
- 2) Orientasi (pengenalan cerita)
- 3) Komplikasi (puncak konflik)
- 4) Evaluasi (konflik mereda)
- 5) Resolusi (pengelesaian akhir)
- 6) Koda (komentar akhir terhadap keseluruhan isi cerita)

Abstrak, dan koda bersifat opsional, artinya sebagian besar cerpen tidak mengharuskan ada abstrak dan koda.

C. Unsur-unsur Pembangun Cerpen

- 1) Tema

Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema jarang dituliskan secara tersurat oleh pengarangnya. Untuk dapat merumuskan tema cerita fiksi, seorang pembaca harus mengenali unsur-unsur intrinsik yang dipakai oleh pengarang untuk mengembangkan cerita fiksinya.

- 2) Tokoh

Tokoh merupakan pelaku pada sebuah cerita. Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa dalam cerita.

- 3) Penokohan (Perwatakan)

Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Metode yang digunakan untuk menentukan karakter suatu tokoh ada 2 (dua) macam yaitu sebagai berikut:

- ✓ Metode analitik

Metode analitik adalah metode yang digunakan untuk menentukan karakter tokoh dengan cara memaparkan ataupun menyebutkan sifat tokoh secara langsung.

- ✓ Metode dramatik

Metode dramatik adalah suatu metode yang digunakan untuk menentukan karakter tokoh dengan cara tidak langsung menggambarkan sifat tokoh. Penggambaran tokoh dilakukan melalui percakapan yang dilakukan oleh tokoh lain. metode ini dapat juga disebut sebagai metode reaksi tokoh lain (berupa pandangan, pendapat, sikap dan sebagainya).

4) Alur (Plot)

Plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, tiap kejadian dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa satu disebabkan oleh peristiwa lain atau peristiwa satu menyebabkan peristiwa lain. dalam membuat alur atau plot penulis harus memperhatikan karakter tokoh yang akan di ceritakan. Biasanya semakin baik karakter tokoh maka semakin besar konflik yang akan timbul.

5) *Setting* atau Latar

Setting adalah latar atau tempat kejadian, waktu kejadian sebuah cerita. *Setting* bisa menunjukkan tempat, waktu, suasana batin, saat cerita itu terjadi.

6) Sudut Pandang (*Point of View*)

Point of view adalah posisi pengarang dalam membawakan cerita. Posisi pengarang terdiri atas dua macam, yaitu berperan langsung sebagai orang pertama (sebagai tokoh yang terlibat dalam cerita yang bersangkutan) dan sebagai orang ketiga yang berperan sebagai pengamat.

7) Gaya Bahasa

Gaya bahasa dalam karya sastra mempunyai fungsi ganda yaitu sebagai alat penyampaian maksud pengarang dan sebagai penyampai perasaan. Artinya, melalui karya sastra seorang pengarang bukan hanya sekedar bermaksud memberitahukan kepada pembaca mengenai apa yang dilakukan dan dialami oleh tokoh dalam ceritanya, melainkan bermaksud pula untuk mengajak pembacanya untuk ikut merasakan apa yang dilakukan oleh tokoh cerita.

8) Amanat atau Pesan

Amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karyanya. Pesan bisa berupa harapan, nasehat, dan sebagainya. Pesan merupakan hal penting dalam sebuah cerpen, karena dengan pesan yang baik pengarang dapat menyajikan cerita yang baik sehingga tokoh-tokoh dalam ceritanya pun dapat diteladani.

Lampiran 6

INSTRUMEN TES AWAL (*PRETEST*)**A. Petunjuk**

1. Tulislah identitas anda dengan lengkap dan jelas!
2. Bacalah soal di bawah ini dengan cermat!
3. Jawablah soal pada lembar jawab yang sudah disediakan!

B. Identitas Siswa

Nama :

No. Urut :

Kelas :

C. Soal

1. Buatlah cerpen.
2. Aspek penilaian meliputi hal berikut.
 - a. Kesesuaian tema dengan isi cerpen.
 - b. Penggambaran tokoh dan penokohan.
 - c. Pendeskripsian latar.
 - d. Penggunaan sudut pandang.
 - e. Penggunaan alur.
 - f. Penggunaan gaya bahasa.

INSTRUMEN TES AWAL (*PRETEST*)**A. Petunjuk**

1. Tulislah identitas anda dengan lengkap dan jelas!
2. Bacalah soal di bawah ini dengan cermat!
3. Jawablah soal pada lembar jawab yang sudah disediakan!

B. Identitas Siswa

Nama :

No. Urut :

Kelas :

C. Soal

1. Buatlah cerpen.
2. Aspek penilaian meliputi hal berikut.
 - a. Kesesuaian tema dengan isi cerpen.
 - b. Penggambaran tokoh dan penokohan.
 - c. Pendeskripsian latar.
 - d. Penggunaan sudut pandang.
 - e. Penggunaan alur.
 - f. Penggunaan gaya bahasa.

Lampiran 7

INSTRUMEN TES AKHIR (*POSTTEST*)**A. Petunjuk**

1. Tulislah identitas anda dengan lengkap dan jelas!
2. Bacalah soal di bawah ini dengan cermat!
3. Jawablah soal pada lembar jawab yang sudah disediakan!

B. Identitas Siswa

Nama :

No. Urut :

Kelas :

C. Soal

1. Buatlah cerpen dengan menggunakan media film bisu yang bertema “Teknologi” .
2. Aspek penilaian meliputi hal berikut.
 - a. Kesesuaian tema dengan isi cerpen.
 - b. Penggambaran tokoh dan penokohan.
 - c. Pendeskripsian latar.
 - d. Penggunaan sudut pandang.
 - e. Penggunaan alur.
 - f. Penggunaan gaya bahasa.

INSTRUMEN TES AKHIR (*POSTTEST*)

A. Petunjuk

1. Tulislah identitas anda dengan lengkap dan jelas!
2. Bacalah soal di bawah ini dengan cermat!
3. Jawablah soal pada lembar jawab yang sudah disediakan!

B. Identitas Siswa

Nama :

No. Urut :

Kelas :

C. Soal

1. Buatlah cerpen dengan menggunakan media iklan layanan masyarakat yang bertema “Teknologi” .
2. Aspek penilaian meliputi hal berikut.
 - a. Kesesuaian tema dengan isi cerpen.
 - b. Penggambaran tokoh dan penokohan.
 - c. Pendeskripsian latar.
 - d. Penggunaan sudut pandang.
 - e. Penggunaan alur.
 - f. Penggunaan gaya bahasa.

Lampiran 8

TES TIPE BELAJAR

Nama :

No. Urut :

Kelas :

Petunjuk!

1. Pada angket tersebut terdapat 21 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang cocok dengan pilihanmu!
2. Pertimbangkan setiap pertanyaan dan jangan terpengaruh oleh jawaban orang lain!
3. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia!

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban		
		TP	KD	SL
1.	Saya senang mendengarkan musik dan lagu			
2.	Saya lebih senang memahami sendiri apa yang saya baca			
3.	Saya tidak pandai berbicara cepat			
4.	Saya senang menulis daripada berbicara di depan kelas			
5.	Saya senang dalam menulis tugas karangan			
6.	Saya tidak bisa hanya duduk diam ketika belajar			
7.	Saya tetap asyik membaca dan belajar walaupun keadaan sekitar ramai			
8.	Saya memiliki gambar dan simbol dalam catatan saya yang membantu saya lebih memahami dalam belajar			
9.	Saya mengingat apabila diberikan instruksi			
10.	Saya suka mencatat saat menerima pelajaran			
11.	Saya suka membaca sendiri daripada dibacakan teman			

12	Saya terlalu memilih kata-kata yang saya . gunakan ketika berbicara			
13	Saya tidak dapat berkonsentrasi apabila dalam . keadaan gaduh			
14	Saya lebih mudah mengingat apa yang saya . lihat daripada apa yang saya dengar			
15	Saya mengetahui apa yang harus saya katakan . tetapi tidak pandai memilih kata-kata yang tepat			
16	Saya lebih mudah memahami pelajaran ketika . ditampilkan dalam bentuk visual			
17	Saya mudah terganggu oleh keributan ketika . saya belajar			
18	Saya suka membaca dengan keras .			
19	Saya suka menggerakkan bibir/menghafalkan . kata saat membaca pelajaran			
20	Saya suka berpidato/berbicara didepan teman- . teman			
21	Saya terbiasa belajar dalam keadaan gaduh .			
22	Saya lebih memahami pelajaran ketika saya . melakukan sesuatu yang lain			
23	Saya tidak bias diam ketika pelajaran namun . saya memahami apa yang disampaikan			
24	Saya menyukai instruksi tertulis, foto, dan . ilustrasi untuk dilihat			
25	Saya lebih suka membaca dengan melafalkan . kata			
26	Saya sulit mengerjakan tugas dalam bentuk . menulis karangan			
27	Saya tidak suka membaca, karena saya kurang . dapat mengingat cerita bacaan			
28	Saya menghafal pelajaran dengan mudah . namun sambil menggerakkan tangan saya			
29	Saya tidak bisa diam ketika pelajaran, seolah . selalu menggerakkan anggota tubuh saya			

30	Saya suka langsung melakukan tindakan daripada banyak berbicara			
----	--	--	--	--

Keterangan!

TP : Tidak Pernah

KD : Kadang

SL : Selalu

Kisi-Kisi Tipe Belajar

No	Tipe Belajar	Indikator	Butir Soal
1.	Auditori	1.1 Mudah terganggu oleh keributan	17, 13
		1.2 Mengingat dengan baik apa yang orang lain sampaikan	9, 27
		1.3 Menggerakkan bibir/	19, 25

		melafalkan kata saat membaca	
		1.4 suka membaca keras-keras dan mendengarkan	1, 18
		1.5 Sulit mengerjakan tugas mengarang atau menulis	15, 26
2.	Visual	2.1 Mengingat apa yang dilihat dan apa yang didengar	14, 24
		2.2 Tidak terganggu oleh keributan	7, 21,
		2.3 Mengingat dengan asosiasi visual	8, 16,
		2.4 Lebih suka membaca sendiri daripada dibacakan	11, 2
		2.5 Lebih suka menulis daripada berpidato	4, 5
3.	Kinestetik	3.1 Berbicara dengan perlahan	3, 12
		3.2 Banyak bergerak	23, 6
		3.3 Belajar melalui manipulasi dan praktik	22, 10
		3.4 Menggunakan kata-kata yang mengandung aksi	20, 30
		3.5 mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat memahami sesuatu	28, 29,

Lampiran 9

HASIL TES AWAL

Kelas Eksperimen I

No	Responden	Pretest	Tipe Belajar
1	R1	70	K
2	R2	64	V
3	R3	68	K
4	R4	70	A
5	R5	70	A
6	R6	64	V
7	R7	64	K
8	R8	70	A
9	R9	70	V
10	R10	70	V
11	R11	68	V
12	R12	64	V
13	R13	64	V
14	R14	70	K
15	R15	72	A
16	R16	76	V
17	R17	64	K
18	R18	64	K
19	R19	80	V
20	R20	70	A
21	R21	78	V
22	R22	74	A
23	R23	76	K
24	R24	64	A
25	R25	74	V
26	R26	70	V
27	R27	70	V
28	R28	64	A
29	R29	64	A
30	R30	64	A

HASIL TES AWAL

Kelas Eksperimen II

No	Responden	Pretest	Tipe Belajar
1	R1	64	K
2	R2	74	V
3	R3	60	A
4	R4	78	A
5	R5	68	A
6	R6	76	V
7	R7	60	K
8	R8	70	A
9	R9	70	V
10	R10	64	V
11	R11	60	K
12	R12	70	V
13	R13	60	V
14	R14	70	K
15	R15	80	V
16	R16	68	V
17	R17	70	A
18	R18	70	K
19	R19	74	A
20	R20	68	V
21	R21	72	V
22	R22	74	A
23	R23	68	V
24	R24	72	A
25	R25	76	A
26	R26	64	V
27	R27	60	V
28	R28	70	A
29	R29	68	V
30	R30	78	A

Lampiran 10

HASIL TES AKHIR

Kelas Eksperimen I

No	Responden	Posttest	Tipe Belajar
1	R1	80	K
2	R2	78	V
3	R3	78	K
4	R4	80	A
5	R5	76	A
6	R6	88	V
7	R7	72	K
8	R8	78	A
9	R9	88	V
10	R10	88	V
11	R11	76	V
12	R12	82	V
13	R13	80	V
14	R14	76	K
15	R15	78	A
16	R16	82	V
17	R17	74	K
18	R18	78	K
19	R19	92	V
20	R20	76	A
21	R21	90	V
22	R22	80	A
23	R23	80	K
24	R24	78	A
25	R25	86	V
26	R26	86	V
27	R27	92	V
28	R28	80	A
29	R29	76	A
30	R30	76	A

HASIL TES AKHIR

Kelas Eksperimen II

No	Responden	Posttest	Tipe Belajar
1	R1	78	K
2	R2	88	V
3	R3	94	A
4	R4	86	A
5	R5	76	A
6	R6	86	V
7	R7	76	K
8	R8	78	A
9	R9	86	V
10	R10	88	V
11	R11	78	K
12	R12	86	V
13	R13	88	V
14	R14	82	K
15	R15	94	V
16	R16	86	V
17	R17	80	A
18	R18	78	K
19	R19	86	A
20	R20	92	V
21	R21	90	V
22	R22	80	A
23	R23	82	V
24	R24	80	A
25	R25	86	A
26	R26	88	V
27	R27	92	V
28	R28	88	A
29	R29	82	V
30	R30	88	A

R12	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R13	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R14	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	83
R15	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R16	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R17	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R18	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R19	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	92
R20	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R21	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	83
R22	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	83
R23	√	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	92
R24	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R25	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R26	√	√	-	√	√	√	√	√	√	-	-	√	75
R27	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R28	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R29	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100
R30	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	92
R31													
R32													
R33													
R34													
R35													
R36													
R37													
R38													
R39													
R40													
												Sum	2816
												Average	93,9
												Max	12
												Min	9

Lampiran 13

LEMBAR WAWANCARA GURU MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA FILM BISU

Pertemuan :

Hari/tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu?	
2.	Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kesulitan dalam implementasi proses pembelajaran?	
3.	Apakah menurut Bapak/Ibu peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan model multiliterasi dengan media	

	film bisu?	
4.	Apakah sebelumnya dalam pelaksanaan pembelajaran menulis cerita pendek pernah menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu?	
5.	Menurut Bapak/Ibu apakah model multiliterasi dengan media film bisu dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran?	
6.	Adakah saran dari Bapak/Ibu?	

Kesimpulan :

Lampiran 14

LEMBAR WAWANCARA GURU MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT

Pertemuan :

Hari/tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat?	
2.	Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kesulitan dalam implementasi proses pembelajaran?	
3.	Apakah menurut Bapak/Ibu peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat?	

4.	Apakah sebelumnya dalam pelaksanaan pembelajaran menulis cerita pendek pernah menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat?	
5.	Menurut Bapak/Ibu apakah model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran?	
6.	Adakah saran dari Bapak/Ibu?	

Kesimpulan :

Lampiran 15

LEMBAR WAWANCARA SISWA MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA FILM BISU

Nama Siswa :
 No Presensi :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sekolah : SMA
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

Uraikan Pendapatmu!

1. Bagaimana perasaan kamu selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

.....

2. Bagaimana kesan kamu mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

.....

3. Bagaimana pendapat kamu terhadap cara guru mengajarkan pembelajaran menulis cepen dengan media film bisu?

.....

- 4. Apa kesulitan yang kamu alami dalam menulis cerpen dengan media film bisu?

.....
.....
.....
.....

- 5. Apa penyebab kesulitan yang kamu alami selama pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

.....
.....
.....
.....

- 6. Apa saja saran yang ingin kamu sampaikan terhadap pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

.....
.....
.....
.....

Lampiran 16

LEMBAR WAWANCARA SISWA MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT

Nama Siswa :
 No Presensi :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sekolah : SMA
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

Uraikan Pendapatmu!

1. Bagaimana perasaan kamu selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

.....

2. Bagaimana kesan kamu mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

.....

3. Bagaimana pendapat kamu terhadap cara guru mengajarkan pembelajaran menulis cepen dengan media iklan layanan masyarakat?

.....

4. Apa kesulitan yang kamu alami dalam menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

.....
.....
.....
.....

5. Apa penyebab kesulitan yang kamu alami selama pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

.....
.....
.....
.....

6. Apa saja saran yang ingin kamu sampaikan terhadap pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

.....
.....
.....

Lampiran 17

HASIL ANALISIS STATISTIK SPSS

Statistik Deskriptif

Statistics

PreEks1

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		69.00
Std. Deviation		4.720
Variance		22.276
Range		16
Minimum		64
Maximum		80

Statistics

PostEks1

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		80.80
Std. Deviation		5.448
Variance		29.683
Range		20
Minimum		72
Maximum		92

Statistics

PreEks2

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		69.20
Std. Deviation		5.768
Variance		33.269
Range		20
Minimum		60
Maximum		80

Statistics

PostEks2

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		84.73
Std. Deviation		5.265
Variance		27.720
Range		18
Minimum		76
Maximum		94

Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PreEks1
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	69.00
	Std. Deviation	4.720
Most Extreme Differences	Absolute	.222
	Positive	.222
	Negative	-.151
Kolmogorov-Smirnov Z		1.216
Asymp. Sig. (2-tailed)		.104

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PostEks1
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80.80
	Std. Deviation	5.448
Most Extreme Differences	Absolute	.225
	Positive	.225
	Negative	-.122
Kolmogorov-Smirnov Z		1.233
Asymp. Sig. (2-tailed)		.096

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PreEks2
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	69.20
	Std. Deviation	5.768
Most Extreme Differences	Absolute	.151
	Positive	.112
	Negative	-.151
Kolmogorov-Smirnov Z		.827
Asymp. Sig. (2-tailed)		.501

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PostEks2
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	84.73
	Std. Deviation	5.265
Most Extreme Differences	Absolute	.195
	Positive	.116
	Negative	-.195
Kolmogorov-Smirnov Z		1.068
Asymp. Sig. (2-tailed)		.204

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Paired T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE1 - POSTEKS1	-11.800	5.102	.931	-13.705	-9.895	-12.669	29	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE2 - POSTEKS2	-15.533	7.291	1.331	-18.256	-12.811	-11.670	29	.000

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

POSTEKS1

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.820	2	27	.181

Test of Homogeneity of Variances

POSTEKS2

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.218	2	27	.056

Uji One Way Anova

ANOVA

POSTEKS1

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	454.035	2	227.018	15.069	.000
Within Groups	406.765	27	15.065		
Total	860.800	29			

Multiple ComparisonsPOSTEKS1
LSD

(I) TBEKS1	(J) TBEKS1	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
1	2	-7.431 [*]	1.633	.000	-10.78	-4.08
	3	.943	1.913	.626	-2.98	4.87
2	1	7.431 [*]	1.633	.000	4.08	10.78
	3	8.374 [*]	1.820	.000	4.64	12.11
3	1	-.943	1.913	.626	-4.87	2.98
	2	-8.374 [*]	1.820	.000	-12.11	-4.64

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Descriptives

POSTEKS1

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
1	10	77.80	1.751	.554	76.55	79.05	76	80
2	13	85.23	5.199	1.442	82.09	88.37	76	92
3	7	76.86	3.024	1.143	74.06	79.65	72	80
Total	30	80.80	5.448	.995	78.77	82.83	72	92

ANOVA

POSTEKS2

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	334.173	2	167.087	9.605	.001
Within Groups	469.694	27	17.396		
Total	803.867	29			

Multiple Comparisons

POSTEKS2
LSD

(I) TBEKS2	(J) TBEKS2	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
1	2	-3.896 [*]	1.680	.028	-7.34	-.45
	3	5.418 [*]	2.250	.023	.80	10.03
2	1	3.896 [*]	1.680	.028	.45	7.34
	3	9.314 [*]	2.173	.000	4.86	13.77
3	1	-5.418 [*]	2.250	.023	-10.03	-.80
	2	-9.314 [*]	2.173	.000	-13.77	-4.86

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Descriptives

POSTEKS2

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
1	11	83.82	5.400	1.628	80.19	87.45	76	94
2	14	87.71	3.496	.934	85.70	89.73	82	94
3	5	78.40	2.191	.980	75.68	81.12	76	82
Total	30	84.73	5.265	.961	82.77	86.70	76	94

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS MEDIA FILM
BISU

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

- 1 = sangat tidak sesuai
 2 = kurang sesuai
 3 = cukup
 4 = baik
 5 = sangat baik/sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar)				✓	
2	Pemilihan materi ajar (sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik)					✓
3	Pengorganisasian materi ajar (keruntutan, sistematika materi dan kesesuaian dengan alokasi waktu)					✓
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik)				✓	
5	Kejelasan rencana pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintakmatik model yang digunakan)					✓
6	Kerincian skenario pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi/metode dan alokasi waktu pada setiap tahap)					✓
7	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran				✓	
8	Kelengkapan instrumen (kisi-kisi soal, butir soal, kunci jawaban dan pedoman penskoran)					✓
9	Kelengkapan RPP meliputi 1) identitas mata pelajaran, 2) kompetensi inti, 3) kompetensi dasar, 4) indikator, 5) tujuan pembelajaran, 6) materi pembelajaran, 7) model pembelajaran, 8) metode pembelajaran, 9) sumber belajar, 10) kegiatan pembelajaran.					✓
10	Bahasa yang digunakan dalam RPP					✓

	<p>1) Keterbacaan Pengembangan teks memenuhi empat syarat</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Dapat dibaca dengan cepat b. Mudah dimengerti c. Mudah dipahami d. Mudah diingat <p>2) Kejelasan informasi yang dikembangkan pada RPP</p> <p>3) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar Bahasa yang digunakan memenuhi tiga syarat:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kata-kata yang digunakan baku sesuai dengan EYD b. Struktur kalimat memenuhi fungsi SPOK c. Struktur kalimat memenuhi tata bahasa Indonesia yang benar <p>4) Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (singkat dan jelas)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kalimat tidak bertele-tele (singkat) b. Kalimat yang digunakan komunikatif c. Pesan yang disampaikan jelas (mudah dimengerti) d. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan salah tafsir 				<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p>✓</p>
--	--	--	--	--	-------------------------------------	----------

Semarang, Juni 2019

Validator



Basaruddin Afif, S.Pd.

SARAN-SARAN :

.....

.....

.....

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS MEDIA IKLAN
LAYANAN MASYARAKAT**

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

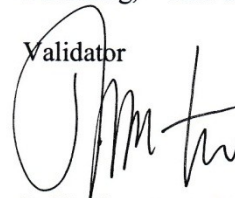
- 1 = sangat tidak sesuai
2 = kurang sesuai
3 = cukup
4 = baik
5 = sangat baik/sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar)					✓
2	Pemilihan materi ajar (sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik)				✓	
3	Pengorganisasian materi ajar (keruntutan, sistematika materi dan kesesuaian dengan alokasi waktu)					✓
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik)					✓
5	Kejelasan rencana pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintakmatik model yang digunakan)					✓
6	Kerincian skenario pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi/metode dan alokasi waktu pada setiap tahap)					✓
7	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Kelengkapan instrumen (kisi-kisi soal, butir soal, kunci jawaban dan pedoman penskoran)					✓
9	Kelengkapan RPP meliputi 1) identitas mata pelajaran, 2) kompetensi inti, 3) kompetensi dasar, 4) indikator, 5) tujuan pembelajaran, 6) materi pembelajaran, 7) model pembelajaran, 8) metode pembelajaran, 9) sumber belajar, 10) kegiatan pembelajaran.					✓
10	Bahasa yang digunakan dalam RPP				✓	

<p>5) Keterbacaan Pengembangan teks memenuhi empat syarat</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Dapat dibaca dengan cepat f. Mudah dimengerti g. Mudah dipahami h. Mudah diingat <p>6) Kejelasan informasi yang dikembangkan pada RPP</p> <p>7) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar Bahasa yang digunakan memenuhi tiga syarat:</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Kata-kata yang digunakan baku sesuai dengan EYD e. Struktur kalimat memenuhi fungsi SPOK f. Struktur kalimat memenuhi tata bahasa Indonesia yang benar <p>8) Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (singkat dan jelas)</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Kalimat tidak bertele-tele (singkat) f. Kalimat yang digunakan komunikatif g. Pesan yang disampaikan jelas (mudah dimengerti) h. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan salah tafsir 					<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>
--	--	--	--	--	-------------------------------------

Semarang, Juni 2019

Validator



B. Yudiyanto, A. Md.

SARAN-SARAN :

.....

.....

.....

.....

TES TIPE BELAJAR

Nama : DEA FITRIA MINGRUM

No. Urut : 07.

Kelas : XI MIPA

- dheafitria

Petunjuk!

1. Pada angket tersebut terdapat 21 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang cocok dengan pilihanmu!
2. Pertimbangkan setiap pertanyaan dan jangan terpengaruh oleh jawaban orang lain!
3. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia!

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban		
		TP	KD	SL
1.	Saya senang mendengarkan musik dan lagu			✓
2.	Saya lebih senang memahami sendiri apa yang saya baca		✓	
3.	Saya tidak pandai berbicara cepat		✓	
4.	Saya senang menulis daripada berbicara di depan kelas			✓
5.	Saya senang dalam menulis tugas karangan		✓	
6.	Saya tidak bisa hanya duduk diam ketika belajar		✓	
7.	Saya tetap asyik membaca dan belajar walaupun keadaan sekitar ramai		✓	
8.	Saya memiliki gambar dan simbol dalam catatan saya yang membantu saya lebih memahami dalam belajar		✓	
9.	Saya mengingat apabila diberikan instruksi		✓	

$$A = 23$$

$$V = 20$$

$$K = 17$$

$$= A$$



10.	Saya suka mencatat saat menerima pelajaran		✓	
11.	Saya suka membaca sendiri daripada dibacakan teman		✓	
12.	Saya terlalu memilih kata-kata yang saya gunakan ketika berbicara		✓	
13.	Saya tidak dapat berkonsentrasi apabila dalam keadaan gaduh	✓		✓
14.	Saya lebih mudah mengingat apa yang saya lihat daripada apa yang saya dengar		✓	
15.	Saya mengetahui apa yang harus saya katakan tetapi tidak pandai memilih kata-kata yang tepat		✓	
16.	Saya lebih mudah memahami pelajaran ketika ditampilkan dalam bentuk visual		✓	
17.	Saya mudah terganggu oleh keributan ketika saya belajar			✓
18.	Saya suka membaca dengan keras		✓	
19.	Saya suka menggerakkan bibir/menghafalkan kata saat membaca pelajaran		✓	
20.	Saya suka berpidato/berbicara didepan teman-teman	✓		
21.	Saya terbiasa belajar dalam keadaan gaduh	✓		
22.	Saya lebih memahami pelajaran ketika saya melakukan sesuatu yang lain	✓		
23.	Saya tidak bias diam ketika pelajaran namun saya memahami apa yang disampaikan		✓	
24.	Saya suka menuliskan pelajaran sesuai pemahaman saya dalam bentuk narasi		✓	
25.	Saya lebih suka membaca dengan melafalkan kata		✓	
26.	Saya sulit mengerjakan tugas dalam bentuk		✓	

	menulis karangan			
27.	Saya tidak suka membaca, karena saya kurang dapat mengingat cerita bacaan		✓	
28.	Saya menghafal pelajaran dengan mudah namun sambil menggerakkan tangan saya		✓	
29.	Saya tidak bisa diam ketika pelajaran, seolah selalu menggerakkan anggota tubuh saya	✓		
30.	Saya suka langsung melakukan tindakan daripada banyak berbicara		✓	

Keterangan!

TP : Tidak Pernah

KD : Kadang

SL : Selalu

TES TIPE BELAJAR

Nama : ALDI MUHAMMAD F

No. Urut : 02

Kelas : XI IPA

Petunjuk!

1. Pada angket tersebut terdapat 21 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang cocok dengan pilihanmu!
2. Pertimbangkan setiap pertanyaan dan jangan terpengaruh oleh jawaban orang lain!
3. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia!

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban		
		TP	KD	SL
1.	Saya senang mendengarkan musik dan lagu			✓
2.	Saya lebih senang memahami sendiri apa yang saya baca		✓	
3.	Saya tidak pandai berbicara cepat	✓		
4.	Saya senang menulis daripada berbicara di depan kelas	✓		
5.	Saya senang dalam menulis tugas karangan		✓	
6.	Saya tidak bisa hanya duduk diam ketika belajar		✓	
7.	Saya tetap asyik membaca dan belajar walaupun keadaan sekitar ramai	✓		
8.	Saya memiliki gambar dan simbol dalam catatan saya yang membantu saya lebih memahami dalam belajar		✓	
9.	Saya mengingat apabila diberikan instruksi		✓	

$$A = 21$$

$$V = 22$$

$$K = 18$$

$$= \underline{\underline{V}}$$

10.	Saya suka mencatat saat menerima pelajaran		✓	
11.	Saya suka membaca sendiri daripada dibacakan teman			✓
12.	Saya terlalu memilih kata-kata yang saya gunakan ketika berbicara		✓	
13.	Saya tidak dapat berkonsentrasi apabila dalam keadaan gaduh			✓
14.	Saya lebih mudah mengingat apa yang saya lihat daripada apa yang saya dengar			✓
15.	Saya mengetahui apa yang harus saya katakan tetapi tidak pandai memilih kata-kata yang tepat			✓
16.	Saya lebih mudah memahami pelajaran ketika ditampilkan dalam bentuk visual			✓
17.	Saya mudah terganggu oleh keributan ketika saya belajar	✓		
18.	Saya suka membaca dengan keras		✓	
19.	Saya suka menggerakkan bibir/menghafalkan kata saat membaca pelajaran	✓		
20.	Saya suka berpidato/berbicara didepan teman-teman	✓		
21.	Saya terbiasa belajar dalam keadaan gaduh	1		✓
22.	Saya lebih memahami pelajaran ketika saya melakukan sesuatu yang lain		✓	
23.	Saya tidak bias diam ketika pelajaran namun saya memahami apa yang disampaikan		✓	
24.	Saya suka menuliskan pelajaran sesuai pemahaman saya dalam bentuk narasi		✓	
25.	Saya lebih suka membaca dengan melafalkan kata		✓	
26.	Saya sulit mengerjakan tugas dalam bentuk		✓	

	menulis karangan			
27.	Saya tidak suka membaca, karena saya kurang dapat mengingat cerita bacaan		✓	
28.	Saya menghafal pelajaran dengan mudah namun sambil menggerakkan tangan saya		✓	
29.	Saya tidak bisa diam ketika pelajaran, seolah selalu menggerakkan anggota tubuh saya		✓	
30.	Saya suka langsung melakukan tindakan daripada banyak berbicara		✓	

Keterangan!

TP : Tidak Pernah

KD : Kadang

SL : Selalu

TES TIPE BELAJAR

Nama : Febbianti Putri Valenita Azis

No. Urut : 10 (Sepuluh)

Kelas : XI MIPA

@febbiantiputri

Petunjuk!

1. Pada angket tersebut terdapat 21 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang cocok dengan pilihanmu!
2. Pertimbangkan setiap pertanyaan dan jangan terpengaruh oleh jawaban orang lain!
3. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia!

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban		
		TP	KD	SL
1.	Saya senang mendengarkan musik dan lagu		✓	
2.	Saya lebih senang memahami sendiri apa yang saya baca			✓
3.	Saya tidak pandai berbicara cepat	✓		
4.	Saya senang menulis daripada berbicara di depan kelas	✓		
5.	Saya senang dalam menulis tugas karangan		✓	
6.	Saya tidak bisa hanya duduk diam ketika belajar			✓
7.	Saya tetap asyik membaca dan belajar walaupun keadaan sekitar ramai			✓
8.	Saya memiliki gambar dan simbol dalam catatan saya yang membantu saya lebih memahami dalam belajar		✓	
9.	Saya mengingat apabila diberikan instruksi		✓	

$$A = 20$$

$$V = 20$$

$$K = 22$$

$$= K$$

$$=$$

10.	Saya suka mencatat saat menerima pelajaran		✓	
11.	Saya suka membaca sendiri daripada dibacakan teman		✓	
12.	Saya terlalu memilih kata-kata yang saya gunakan ketika berbicara		✓	
13.	Saya tidak dapat berkonsentrasi apabila dalam keadaan gaduh			✓
14.	Saya lebih mudah mengingat apa yang saya lihat daripada apa yang saya dengar		✓	
15.	Saya mengetahui apa yang harus saya katakan tetapi tidak pandai memilih kata-kata yang tepat	✓		
16.	Saya lebih mudah memahami pelajaran ketika ditampilkan dalam bentuk visual		✓	
17.	Saya mudah terganggu oleh keributan ketika saya belajar		✓	
18.	Saya suka membaca dengan keras	✓		
19.	Saya suka menggerakkan bibir/menghafalkan kata saat membaca pelajaran			✓
20.	Saya suka berpidato/berbicara didepan teman-teman		✓	
21.	Saya terbiasa belajar dalam keadaan gaduh		✓	
22.	Saya lebih memahami pelajaran ketika saya melakukan sesuatu yang lain		✓	
23.	Saya tidak bias diam ketika pelajaran namun saya memahami apa yang disampaikan		✓	
24.	Saya suka menuliskan pelajaran sesuai pemahaman saya dalam bentuk narasi	✓		
25.	Saya lebih suka membaca dengan melafalkan kata			✓
26.	Saya sulit mengerjakan tugas dalam bentuk			

	menulis karangan		✓	
27.	Saya tidak suka membaca, karena saya kurang dapat mengingat cerita bacaan	✓		
28.	Saya menghafal pelajaran dengan mudah namun sambil menggerakkan tangan saya		✓	
29.	Saya tidak bisa diam ketika pelajaran, seolah selalu menggerakkan anggota tubuh saya			✓
30.	Saya suka langsung melakukan tindakan daripada banyak berbicara			✓

Keterangan!

TP : Tidak Pernah

KD : Kadang

SL : Selalu

Nama : Isna Ariyani Yuni Vita
Kelas : XI MIPA 4

Alat Makan Otomatis

Jam dinding menunjukkan pukul 06.00 pagi. Pukul 06.00 pagi adalah waktu yang sangat dekat dengan para pekerja. Para pekerja berangkat kerja dari rumah mereka menuju tempat kerjanya saat pukul 06.00 pagi. Orang-orang berburu-buru masuk ke dalam stasiun kereta bawah tanah. Mereka saling berdesak-desakan agar tidak terlambat.

Para pekerja pabrik electro steel corp mulai menuju tempat kerjanya masing-masing. Raka yang bertubuh kekar mulai mengerjakan tugasnya. Seorang presiden perusahaan tersebut yang bernama Pak Arkan sedang bersantai di ruangnya. Ia memakan kuaci sambil membaca koran. Lau sekretarisnya yang bernama Dea membawakan vitamin dan air putih untuk presiden Arkan. Pak Arkan meminum vitamin tersebut. Setelah itu, ia mengawasi kinerja para pekerjanya lewat layar monitor cctv. Perusahaan tersebut sudah menggunakan mesin-mesin yang sangat canggih. Semua pekerja dalam pengawasan yang ketat.

Akbar, seorang laki-laki pekerja yang terjebak dalam rutinitas kerja yang keras dengan penuh tuntutan dan berbagai macam tekanan dari petinggiannya. Intensitas kerja yang terus ditingkatkan demi target produktivitas menyebabkan kerjanya semakin monoton. Akbar bekerja mengencangkan baut dengan dua kunci pas. Pekerjaan ini cukup membuat ia menjadi gila dan bertingkah aneh.

Saat bekerja ia kadang lengah, sampai ia ditegur oleh petinggiannya. "Hei Akbar! Cepat kerja yang benar, kita harus mengejar target." tegur petinggiannya. "Iya pak, ini saya juga sudah kerja dengan cepat." ucap Akbar dengan nada ketus. Tiba-tiba ada serangga yang mengganggu Akbar, ia pun menjadi tidak berkonsentrasi bekerja dan kerjanya menjadi tidak benar. Salah satu teman Akbar yaitu Ilham, meminta untuk mesin dihentikan. Seorang Petinggi pun menghampiri Akbar dan Ilham. "Ini kenapa lagi, kalau kerja itu yang

benar, jangan seperti itu!" ucap petinggi yang kesal dengan pekerjaannya. "Bukan saya pak, itu Imam yang kerjanya tidak benar." ucap Akbar membela diri. "Sudah jangan ribut, lanjutkan pekerjaan kalian." ucap petinggi.

Akbar melanjutkan pekerjaannya. Namun, Akbar mulai merasa bosan dengan pekerjaannya. Lalu ia menyerahkan dua kunci kepada Ahmad dan menyuruhnya menggantikan pekerjaan Akbar. Akbar pun berjalan dengan tingkah anehnya menuju toilet. Di dalam toilet, ia mengambil sebatang rokok dan forek kemudian dia merokok. Saat sedang merokok dan duduk santai di atas wastafel, tiba-tiba presiden perusahaan tersebut menegur Akbar lewat layar monitor, "Hei! sedang apa kamu disitu, bukannya bekerja malah merokok di toilet. Saya membayar kamu itu untuk bekerja bukan untuk bersantai seperti itu." tegur presiden. Akbar yang kaget karena ditegur oleh presiden, langsung turun dari wastafel. "Maaf pak, saya kembali ke tempat kerja saya dulu, permisi pak." ucap Akbar.

Akbar menuju ke tempat kerjanya sambil berkata di dalam hatinya "Dasar presiden, bersantai sebentar saja diganggu."

Sesampainya di tempat kerja, bukannya melanjutkan pekerjaannya malah ia hanya menonton Ahmad yang sedang mengerjakan pekerjaannya dan Akbar malah sibuk merapikan buku. Ahmad yang melihat Akbar sudah kembali, langsung mengembalikan dua kunci kepada Akbar dan kemudian meninggalkan Akbar.

Pada waktu yang bersamaan, sekretaris Dea masuk ke ruangan presiden untuk memberitahu presiden bahwa ada tamu yang ingin mempromosikan sebuah mesin untuk makan.

"Permisi pak," ucap beberapa orang yang ingin mempromosikan mesin tersebut. "Silahkan masuk." kata presiden.

"Selamat siang pak," sapa pak Anton, orang yang menawarkan mesin tersebut. "Selamat siang, ada kepentingan apa kalian kemari?" tanya presiden. "Maaf mengganggu waktunya, kami datang kesini untuk mempromosikan sebuah mesin canggih yang dirancang khusus untuk memudahkan pekerja untuk makan." kata pak Anton. "Bagaimana cara kerja alat tersebut?" tanya presiden. "Alat ini terdapat piring bubur yang dapat menuangkan

sendiri ke mulut, lalu ini merupakan tisu yang dapat membersihkan makanan yang belepotan di mulut, ini digunakan untuk memakan jagung, kita tidak perlu memegang jagung tersebut, jagung akan otomatis mendekati ke mulut kita dan berputar otomatis. Kita hanya tinggal mengigitnya." ucap Pak Anton menjelaskan alat tersebut.

Pada waktu yang sama, Akbar dan Ilham sedang bekerja dengan serius, lalu tiba waktu istirahat. Saat para pekerja sedang beristirahat dan makan. Presiden bersama Pak Anton dan karyawannya datang menghampiri para pekerja. Pak Arkan memanggil Akbar, lalu Akbar pun mendekati. Ternyata Pak Arkan menyuruh Akbar untuk mencoba mesin makan otomatis tersebut. Pak Anton menyuruh karyawannya untuk memasangkan alat tersebut ke tubuh Akbar. Alat tersebut mulai dijalankan. Awalnya alat tersebut berjalan dengan baik. Namun, ketika alat untuk memakan jagung diperasikan, jagung tersebut malah berputar dengan cepat dan alatnya mulai rusak. Pak Anton menyuruh karyawannya untuk berusaha memperbaiki alat tersebut, tetapi tidak berhasil. Alat tersebut tambah rusak dan berputar tambah cepat. Akbar sudah muak dengan alat tersebut dan menyuruh Pak Anton untuk melepaskan alat tersebut dari tubuhnya. Setelah alat tersebut dilepas, Akbar memarahi Pak Anton dan karyawannya. Akbar menyuruh agar mereka membawa pulang alat tersebut. "Aku bisa makan dengan tanganku sendiri. Aku tidak membutuhkan alat yang tidak berguna ini." ucap Akbar.

Nama : Rico Dwi Cahyono
 Kelas : XI MIPA 4
 Tema : Teknologi

Manusia Bukan Mesin

"Prak!!.. Prak!!.. Prak!!" suara dentuman sepatu sol yang menghantam aspal semakin panjang. Kebisingan seperti itu seakan menjadi hal yang biasa di Kota New York. Pagi hari merupakan pagi yang sibuk bagi para pekerja pabrik. Waktu adalah uang, hal itulah yang membuat waktu seolah-olah mengatur para pekerja bukan justru sebaliknya. Setidaknya itulah system kerja yang diterapkan oleh salah satu pabrik besi di New York. Insinyur Rudel, bos dari pabrik itu selalu menuntut semua pekerjanya untuk terus bekerja setiap saat dan setiap waktu.

Pagi itu, insinyur Rudel terlihat santai membaca koran di ruangnya. Tak lama asistennya masuk membawakan segelas teh.

"Permisi bos, ini tehnya saya letakan di atas meja." kata asistennya.

"Ya terima kasih." Sahut Rudel.

Sambil meminum teh dia membiarkan asistennya keluar ruangan. "hmm... nikmatnya." Guman Rudel sambil meminum teh yang sudah dibawakan asistennya.

Seperti biasa, pagi itu diwarnai dengan hiruk pikuk suara mesin dan suara peralatan kerja. Sesekali Insinyur Rudel memperhatikan layar monitor untuk mengawasi para pekerjanya. Dia meminta salah satu pegawainya untuk meningkatkan kerja mesin yang mengharuskan Steve, Gerald dan pekerja lainnya bekerja dengan ekstra cepat.

Stave, seorang pekerja yang bertubuh mungil, terkadang dia kehilangan fokus pada pekerjaannya. Entah itu karena gatal, diganggu serangga, dan banyak hal lain yang membuat keributan antar pekerja satu sama lain.

Menit demi menit bergulir. Jam-jam pun silih berganti, namun sepertinya tidak ada kata istirahat bagi para pekerja. Mereka bekerja seperti robot yang selalu bergerak aktif. Lagi-lagi, Stave terus menggerakkan tangannya untuk bekerja. Kebetulan sehati saat itu ada pekerja yang menggantikan posisinya.

"Tolong gantikan posisi secepat ya, aku mau ke toilet." Kata Stave kepada temannya tersebut.

Stave pun mencari tempat istirahat untuk dirinya. Ia pergi ke toilet untuk sekedar meringankan tubuh dan sekaligus menghisap rokok. Tak lama kemudian wajah Insinyur Rudel muncul pada dinding toilet.

"Stave, kamu sedang apa disini, ayo lanjutkan lagi pekerjaannya." Perintah Rudel kepada Stave.

"baik bos." Sahut Stave sambil kocar-kacit ketempat ia bekerja.

Lagi-lagi Insinyur Rudel memerintahkan Stave untuk bekerja, dengan berat hati Stave pun segera kembali untuk bekerja.

Di ruangan Insinyur Rudel datang sahabat beserta asistennya yang membawa mesin canggih. Ia menunjukkan kepada Insinyur Rudel sebuah robot penyapu makanan yang mana robot tersebut telah diprogram untuk menyapu makanan seseorang sekaligus membersihkannya. Tanpa basa-basi lagi, Insinyur Rudel pun menyetujui robot tersebut untuk diuji cobakan, dia dan sahabatnya membawa robot itu ketempat pekerja untuk mencari seseorang sebagai alat uji cobanya. Pilihan pun jatuh pada Stave. Uji coba ini dilakukan pada saat makan siang agar tidak mengganggu aktivitas pekerja saat bekerja.

Awalnya robot tersebut berjalan sesuai programnya memasukan makanan ke mulut Steve hingga membersihkan mulutnya. Begitupun dengan program kedua. Semua berjalan lancar namun, terjadi masalah pada program berikutnya. Robot tersebut tidak mau berhenti untuk menyuapi Steve dengan jagung hingga akhirnya robot itu pun rusak.

Nama : Iqima Rizky Mareta

Bantuan Teknologi

Pagi itu langit biru cerah pukul 06:30 di hari Senin. Suara burung berkecau beradu dengan suara gaduh orang-orang yang kembali beraktivitas setelah libur di hari Sabtu dan Minggu. Kota sangat sibuk pagi itu, kendaraan entah itu mobil, motor, bahkan pejalan kaki fokus pada tujuan mereka masing-masing.

Tujuanku berjalan cepat sepagi ini yaitu sebuah gedung megah di sebarang sana. pabrik mesin canggih tempatku bekerja. Aku bersama pekerja lain berbondong-bondong memasuki gedung bagaikan domba yang digiring oleh sang pengembala untuk mencari makanan di ladang. Kita disini memang pantas disamakan dengan domba, sama-sama mencari makan untuk diri kita sendiri. Semua aktivitas kita selalu diawasi oleh sang pengembala atau sering kita sebut presiden perusahaan ini.

Kita semua, ratusan orang yang menggantungkan hidupnya di tempat pembuatan mesin yang membesarkan ini harus berangkat tepat pukul tujuh, selebihnya akan dipotong upahmu.

Disini kita punya pekerjaan yang berbeda-beda, yang tidak punya pekerjaan hanyalah si presiden. Sepanjang hari hanya mengawasi apapun kegiatan kita di gedung ini, apakah dia tidak punya hal lain untuk dikerjakan? dia bisa hanya bisa memerintah dan marah-marah, sedangkan kami bawahannya bekerja keras bagaikan mesin, melakukan hal yang sama dengan waktu yang cepat. Berjam-jam kami melakukan ~~ini~~ ini bantuan untuk menggaruk sara kami kesulitan, apalagi jika ada lalat yang hinggap di hidung. Kita bisa meninggalkan pekerjaan ini hanya ketika ingin pergi ke toilet, hanya ini hal yang tidak bisa diwakilkan oleh siapapun.

Siang itu saat jam ~~ke~~ makan siang tiba, semua pekerjaan mesin dihentikan secara perlahan. Kami para pekerja dapat mengistirahatkan diri sembari makan bekal yang di bawa dari rumah. Ada yang sedikit berbeda pada waktu makan siang kali ini, tidak biasanya Pak Presiden turun langsung

ke tempat kami bekerja, biasanya hanya bisa mengoreksi kesalahan kami melalui layar monitor yang ada dimanapun, bahkan di toilet pun ada.

"Charlie, kemari!" Pak Presiden memanggil namaku, sekantika pandangan orang-orang mengarah padaku. Tanpa pikir panjang, aku melangkahkan kakiku mendekati mesin itu. Dua orang ber-jas pun menempatkanku pada mesin, dan mesinpun mulai bekerja. Ternyata ini adalah mesin yang dapat menyuapkan makanan ke mulut tanpa menggunakan tangan kita.

"Cukup menarik, tapi tidak terlalu berguna," gumamku. Pertama-tama mesin berputar dan piring berisi sup disuapkan ke mulutku, tugasku hanya mengunyah lalu menelannya. Yang kedua makanan entah apa disuapkan satu persatu padaku, hem, lumayan enak.

Berikutnya makanan berbahan dasar jagung dihadapkan ke mulut, saat aku menggigitnya alat itu otomatis berputar sehingga seluruh bagian jagung dapat tumpang. Sejuah ini alat berjealan cukup baik, tapi ~~terlalu~~ lama-kelamaan jagung ini berputar makin kencang, ada apa ini?

Orang-orang yang diduga peretas mesin ini mulai panik. "Bagaimana ini?" kata mereka sambil mengotak-atik inti mesin selagi abu terus diserang oleh mesin ini. Cukup lama sampai akhirnya mesin dapat dihentikan meski harus memusat alat ini.

Penggunaan mesin-mesin canggih di masa modern ini sangat membantu memudahkan pekerjaan manusia, dan tetapi kita juga harus pandai-pandai dalam menggunakan teknologi.

Pekerjaan-pekerjaan yang dapat dilakukakan dengan usaha kita sendiri tidak seharusnya dibantu dengan teknologi, selagi kita bisa, kenapa tidak.

Nama: Anif Hidayat

Kelas: XI MIPA

Tugas: Menulis Cerpen

Tema: Teknologi

Antara Madu dan Racun Teknologi

Pagi telah tiba, sang menteri telah menampakan diri dengan gagahnya. Semua orang kembali beraktivitas setelah beristirahat sejenak dalam mimpinya. Begitu pun dengan Reyhan. Reyhan bangun pukul 06.00 WIB dan melakukan aktivitas rutinnnya sebelum berangkat kuliah.

Waktu telah menunjukkan pukul 08.00 WIB, Reyhan telah keluar rumah dan berjalan menuju kampus. Di sepanjang perjalanan kepalanya selalu tertunduk kebawah dengan handphone di gengamannya. Dia tak pernah lepas dengan alat itu. Entah bermain permainan, menonton youtube, melihat instagram, dan lain-lain.

"Hey, Han. Selamat pagi!" sapa salah seorang temannya yang kebetulan lewat. Walaupun mendengar sapaan itu Reyhan tak menolehkan kepalanya. Dia masih asyik dengan permainannya. Hal itu membuat banyak temannya malas untuk menyapa Reyhan. Reyhan menjadi anak yang acuh dan temannya pun membalasnya begitu.

Niat dari rumah untuk ke kampus pun tiba-tiba menghitang. Reyhan pergi ke taman kota dan duduk disana sambil bermain handphone. Hal ini telah ia lakukan berkali-kali. Selain banyak temannya yang pergi satu-persatu, kuliahnya pun ia tinggalkan pelan-pelan. Reyhan sering tidak masuk kuliah.

Kebiasaan Reyhan yang semakin lama tidak terkontrol ini membuat geram ayahnya. Bapak Reyhan selalu menasehati Reyhan, tetapi nasehat itu tak pernah ia dengar. Kadang Reyhan kembali memarahi ayahnya. Apalagi saat ia bermain tiba-tiba ayahnya telepon. Reyhan sangat marah dengan ayahnya.

Perkembangan teknologi memang sangat bagus untuk kemajuan negeri, tetapi jiwa malas yang ada pada diri Reyhan menjadikan perkembangan teknologi berdampak buruk baginya. Reyhan menjadi tambah malas, menjadi pembanguang dengan orang tuanya, kehilangan banyak teman, kuliahnya menjadi tidak teratur, dan banyak lagi. Reyhan benar-benar sudah sulit untuk di nasehati dan diatur kembali.

Hingga suatu hari sebuah motor datang kepada Reyhan. Kecelakaan menimpa Reyhan. Reyhan tertabrak mobil saat menyebrang jalan. Reyhan menyebrang tidak hati-hati dan sambil bermain handphone. Kecelakaan itu membuat Reyhan kehilangan kedua tangannya. Selarang Reyhan menyesali perbuatannya itu.

Nama : MEI Farzal Hasan PRAYOGI
 Kelas : XI MIPA
 Tugas : Menulis Cerpen
 Tema : Teknologi

Teknologi ...kawan atau lawan

Senja mulai mewarnai kota Bandung. Kota dimana aku dilahirkan. Matahari perlahan mulai berada di barat. Suara riuh orang berlalu lalang di jalanan kota-kota Bandung menjadi tujuan para pelajar dan para pemburu wisata. Aku sangat bangga hidup di sini menjadi bagian kota ini.

Sore itu aku mulai berjalan menyusuri sudut kota, kubetulan rumahku tidak jauh dari pusat keramaian. Tampak orang-orang duduk dan fokus pada Gawaiinya. Aku tengok pada sekeliling semua orang sibuk dengan Gawaiinya.

"Ah jaman sekarang semuanya serba teknologi, semua orang memegang handphone tak jarang aku menemui handphone tipe terbaru" gumamku.

Aku melanjutkan perjalanan. Akupun orang yang telah bergantung pada Gawai. Aku tidak bisa 1 jam saja tidak memegang Gawaiiku, lebih baik tidak jajan daripada Aku tidak bisa membeli pulsa.

Kedua mataku terus memusatkan pandangan ke layar gawai dengan tetap berjalan tanpa memperhatikan sekitar. Saat itu aku memang sedang asik bermain game online.

"Hai Reni" Sapa tetanggaku.

Akupun tak menghiraukan sedikitpun, tanpa sepele kata aku tetap melanjutkan langkahku. Seakan aku sudah dibutakan dengan apa yang ada digenggaman tanganmu saat ini. Sungguh aku tidak peduli apapun.

Aku lupa akan manfaat dari gawai yang kumiliki. Aku berasal dari keluarga biasa, Ayahku seorang tukang sapu jalanan yang mencari rezeki demi memenuhi kebutuhanku. Aku ingat kala itu aku merengek kepada Ayahku untuk membelikan gawai yang memiliki fitur terbaru untukku. Aku bilang jika aku sangat membutuhkannya untuk memfasilitasi aku belajar. Aku meyakinkan ayah saat itu jika aku harus mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tertinggal dengan teman-temanku yang selalu memperoleh informasi terbaru melalui gawainya. Akhirnya Ayahku berusaha untuk mewujudkan keinginanku karena Ayahku ingin anaknya berkembang dan mengikuti perkembangan jaman.

Ih. Aku mengkhianati ayahku yang pekerja keras itu. Aku tidak memanfaatkan gawai yang ku miliki sebagaimana mestinya. Aku Asik bermain game sampai lupa waktu. Sampai suatu ketika aku duduk di depan teras saat bermain game gawalku berdering..
Kring ... kring ... kring (Ayah memanggil)

"Apa sih ayah telpon-telpon?" ganggu aku lagi main saja! gerukmu sangat kesal.

Kring - kring - kring (Ayah memanggil) lagi-lagi gawalku berdering. Tetapi aku tetap mengabaikannya.

Aku tidak peduli apa yang akan disampaikan ayah padaku yang penting aku bermain game!

Tiba-tiba aku merasa sangat lapar namun aku masih gsk bermain game. Akhirnya aku memutuskan untuk berjalan membeli makanan. Aku menyaberng tanpa menoleh kanan dan kiri karena kedua mataku terpusat pada layar gawai.

Tim-tin-tin suara klarson terdengar dan gubir aakkkk aku tertapar dan tidak mengerti apa yang terjadi

Beberapa jam berlalu. Ketika aku membuka mata, aku telah terkapar dan ayahku sangat khawatir dengan keadaanku. Aku melihat raut wajah ayahku yang sangat sedih, tampak sisa air membasahi kedua matanya. Aku merasa sangat menyesal dengan apa yang telah aku lakukan selama ini. Hari itu juga aku berjanji akan menggunakan gawai sebaik mungkin seperti harapan ayah. Aku ingin memperbaiki semuanya dengan menjadi anak baik, kebanggaan dan sesuai harapan ayah.

Nama: Agustia Rama

Kelas: XI MIPA

Tugas: Menulis Cerpen

Tema: Teknologi

Kecalahanku pada Teknologi

Angin pagi mengeluarkan kesejukannya. Sang mentari pun memberitakan ketenangannya pagi ini. Aku bersemangat untuk berjalan ke kampus karena alam tengah bersahabat denganku. Aku berjalan dengan santai sambil earphone sudah terpasang dan musik favoritku sudah mengalir.

"Halo Aji." sapa pedagang bubur sambil melambatkan tangan. Aku hanya diam karena aku terlalu asyik mendengarkan lagu dan tidak begitu mendengar sapaan itu. Aku berjalan sambil mengamati orang-orang disekitarku.

Baru aku sadar bahwa sekarang banyak orang yang tidak bisa lepas dari alat bernama handphone. Aku melihat pembeli bubur sedang bermain handphone sambil menunggu pesanan. Ibu-ibu naik becak untuk melepas juga sambil bermain handphone. Para pelajar dan mahasiswa yang sedang berjalan menuju ke sekolah dan ke kampus juga sambil bermain handphone.

Aku duduk di bangku taman kota. Kulahku masuk siang, hari ini. Aku mengeluarkan handphoneku dan membuka aplikasi permainan favoritku. Aku sangat asyik bermain tanpa aku sadari waktu semakin berlalu dan aku belum sarapan.

kring... kring... kring... (ayahku menelepon)

kring... kring... kring... telepon kedua masuk.

Aku sebenarnya malas untuk mengangkat karena takut permainanku kalah. Tapi dengan terpaksa aku mengangkatnya.

"Halo, Aji." sapa ayahku

"Halo, Ayah. Ada apa?" tanyaku langsung.

"Ayah hanya mau mengingatkan kamu untuk sarapan. Dari rumah tadi kamu belum sarapan. Jangan lupa sarapan ya." Jelas ayahnya

"Iya ... iya. Nanti aku beli sarapan. Ayah nggak usah telepon terus, nanti aku malah malah main." Jawabku dan langsung ku tutup telepon itu.

Permatanku telah kalut, aku melihat jam dan bergegas mencari penjual nasi uduk di pinggir jalan. Aku langsung menyebrang menuju penjual nasi uduk tanpa tengau karan dan lirik.

Tin-tin-tin... "Hey awas!" suara klakson dan terakan itu membingungkanku. Brak... tiba-tiba aku terjatuh dengan rasa sakit dibadanku. Kepalaku teraca bacat dan pandanganku mulai kabur.

Dalam hati aku hanya berdoa aku tidak apa-apa. Aku juga bisa meminta maaf kepada ayahnya dalam hati. Aku telah mengecewakan ayahnya yang berusaha keras membelikan aku handphone dan aku tadi malah memarahinya. "maafkan aku ayah" itu yang dapat aku katakan dalam hati.

LEMBAR WAWANCARA GURU MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA FILM BISU

Pertemuan :

Hari/tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu?	Sangat, karena menambah variasi pembelajaran
2.	Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kesulitan dalam implementasi proses pembelajaran?	Kadang, saat media pembelajaran terbatas
3.	Apakah menurut Bapak/Ibu peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu?	Iya, karena peserta didik mendapatkan pembelajaran dengan model dan media pembelajaran yang berbeda.

4.	Apakah sebelumnya dalam pelaksanaan pembelajaran menulis cerita pendek pernah menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu?	Belum pernah
5.	Menurut Bapak/Ibu apakah model multiliterasi dengan media film bisu dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran?	Iya-dapat.
6.	Adakah saran dari Bapak/Ibu?	Tidak ada, pembelajaran sudah menarik

Kesimpulan :

[Type here]

**LEMBAR WAWANCARA GURU MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT**

Pertemuan :

Hari/tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat?	<i>Menurut saya sangat bagus, karena model ini mengkombinasikan aspek kebahasaan dengan aspek sosial, budaya, teknologi dan lain sebagainya dalam proses pembelajaran, sehingga para siswa lebih semangat dan tidak bosan.</i>
2.	Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kesulitan dalam implementasi proses pembelajaran?	<i>Agak kesulitan karena kurangnya fasilitas di sekolah, sehingga menghambat proses pembelajaran.</i>
3.	Apakah menurut Bapak/Ibu peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat?	<i>Iya, karena anak/siswa bisa lebih kreatif dan aktif.</i>

[Type here]

4.	Apakah sebelumnya dalam pelaksanaan pembelajaran menulis cerita pendek pernah menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat?	<i>Belum pernah.</i>
5.	Menurut Bapak/Ibu apakah model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran?	<i>Iya, karena sifatnya tidak monoton (membaca, menulis) saja.</i>
6.	Adakah saran dari Bapak/Ibu?	<i>Tidak ada.</i>

Kesimpulan :

LEMBAR WAWANCARA SISWA MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA FILM BISU

Nama Siswa : Rico D. C
 No Presensi :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sekolah : SMA
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

Uraikan Pendapatmu!

1. Bagaimana perasaan kamu selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

Luar biasa, model multiliterasi dengan media film bisu membuat saya lebih semangat.

2. Bagaimana kesan kamu mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

Saya sangat suka, dengan model multiliterasi dan media film bisu saya lebih mudah dalam menulis cerpen.

3. Bagaimana pendapat kamu terhadap cara guru mengajarkan pembelajaran menulis cepen dengan media film bisu?

Asyik, menyenangkan tidak membosankan.

4. Apa kesulitan yang kamu alami dalam menulis cerpen dengan media film bisu?

harus konsentrasi dan teliti

5. Apa penyebab kesulitan yang kamu alami selama pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

kurang konsentrasi

6. Apa saja saran yang ingin kamu sampaikan terhadap pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

Sebaiknya model multi literasi sering digunakan karena saya sangat senang.

**LEMBAR WAWANCARA SISWA MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA FILM BISU**

Nama Siswa : Anindian . A
 No Presensi :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sekolah : SMA
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

Uraikan Pendapatmu!

1. Bagaimana perasaan kamu selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?
 Sangat menyenangkan, sebelumnya belum pernah menggunakan model multiliterasi dengan media film bisu.
2. Bagaimana kesan kamu mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?
 Sangat tertantang karena penuh dengan teka-teki.
3. Bagaimana pendapat kamu terhadap cara guru mengajarkan pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?
 Baik dan menyenangkan.

4. Apa kesulitan yang kamu alami dalam menulis cerpen dengan media film bisu?

membutuhkan pengamatan yang cermat

5. Apa penyebab kesulitan yang kamu alami selama pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

Sering melihat teman saja tidak ketinggalan

6. Apa saja saran yang ingin kamu sampaikan terhadap pembelajaran menulis cerpen dengan media film bisu?

lebih percaya diri dan mengamati dengan seksama

**LEMBAR WAWANCARA SISWA MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT**

Nama Siswa : Feby Anggraeni
 No Presensi :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sekolah : SMA
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

Uraikan Pendapatmu!

1. Bagaimana perasaan kamu selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?
 Sangat menyenangkan, saya mendapat pengalaman baru dan cara belajar yang berbeda ketika mengikuti pembelajaran menggunakan model multiliterasi dengan media iklan layanan masyarakat.
2. Bagaimana kesan kamu mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?
 Sangat berkesan, saya sangat senang karena pembelajaran tidak membosankan.
3. Bagaimana pendapat kamu terhadap cara guru mengajarkan pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?
 Lebih mudah dipahami, dan saya tertarik belajar

4. Apa kesulitan yang kamu alami dalam menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

Keterbatasan kosakata yang saya miliki

5. Apa penyebab kesulitan yang kamu alami selama pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

Tertalu lama memilih kata-kata

6. Apa saja saran yang ingin kamu sampaikan terhadap pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

Lebih sering membaca agar tidak sulit memilih kata-kata untuk menyusun cerpen.

**LEMBAR WAWANCARA SISWA MELALUI MODEL MULTILITERASI
DENGAN MEDIA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT**

Nama Siswa : Dewi Fitriani
 No Presensi :
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sekolah : SMA
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

Uraikan Pendapatmu!

1. Bagaimana perasaan kamu selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?
 Dengan menulis cerpen layanan masyarakat saya dapat menuliskan ide dengan lebih mudah.

2. Bagaimana kesan kamu mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?
 Sangat senang, karena dengan belajar melalui media iklan layanan masyarakat dapat mempermudah saya menulis cerpen.

3. Bagaimana pendapat kamu terhadap cara guru mengajarkan pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?
 Sangat jelas dan saya dapat memahaminya.

4. Apa kesulitan yang kamu alami dalam menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

kesulitannya adalah ketepatan waktu menulis cerpen

.....
.....

5. Apa penyebab kesulitan yang kamu alami selama pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

Kurang percaya diri dalam mengembangkan cerita

.....
.....

6. Apa saja saran yang ingin kamu sampaikan terhadap pembelajaran menulis cerpen dengan media iklan layanan masyarakat?

Dalam menulis cerpen harusnya kita lebih teliti dan memahami iklan.

.....
.....



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 1 SUKOREJO

Terakreditasi " A "

Jl. Banaran 5 Sukorejo, Kendal Telepon/Fax (0294) 451091 Kode Pos 51363
Email : sma1sukorejo@yahoo.co.id; Website : www.sman1sukorejo.sch.id

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 070/431/SMA.01/2019

Dasar surat dari Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Nomor 4786/UN37.2/LT/2019 Tanggal 24 April 2019.

Kepala SMA Negeri 1 Sukorejo,

Nama : Drs. Saefudin
NIP : 19640815 196412 1 002
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina, IV
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 1 Sukorejo

dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Herlina Ayuningsih
N I M : 0202517001
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia, S2
Keterangan : Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Sukorejo alokasi waktu 17 Juni s.d 31 Agustus 2019 dengan judul ***"Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Multiterasi dengan Media Film Bisu dan Iklan Layanan Masyarakat Berdasarkan Tipe Belajar Peserta Didik SMA"***.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sukorejo, 18 Juli 2019

Pt. Kepala sekolah.



Drs. SAEFUDIN

Pembina

NIP 19640815 199412 1 002



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 SUKOREJO

Jalan Lingkar Utara, Kebumen, Sukorejo, Kabupaten Kendal Kode Pos 51363
 Telepon 0294-452030 Surat Elektronik sman2sukorejo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 211 / SMA.02

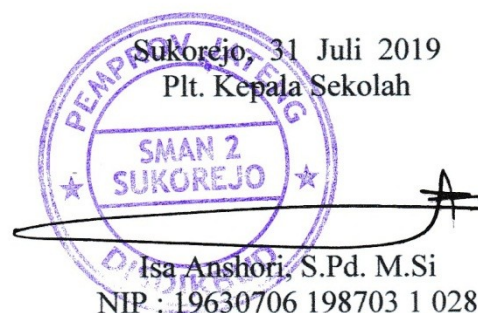
Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 2 Sukorejo Kab. Kendal menerangkan bahwa :

Nama : Herlina Ayuningsih
 NIM : 0202517001
 Program Study : Pendidikan Bahasa Indonesia
 PT / Universitas : Universitas Negeri Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan Penelitian guna Laporan Tesis dengan judul “KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN MENGGUNAKAN MODEL MULTILITERASI DENGAN MEDIA FILM BISU DAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERDASARKAN TIPE BELAJAR PESERTA DIDIK SMA ” yang dilaksanakan sejak tanggal 17 Juni 2019 sampai dengan 31 Agustus 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukorejo, 31 Juli 2019
 Plt. Kepala Sekolah



Isa Anshori, S.Pd. M.Si
 NIP : 19630706 198703 1 028