



**KEEFEKTIFAN MODEL *VISUALIZATION*, *AUDITORY*,
KINESTETIC (VAK) DAN MODEL *SNOWBALL THROWING*
DALAM PEMBELAJARAN MENGONSTRUKSI CERPEN
PADA SISWA KELAS XI SMK**

SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

oleh

Natalina Nita Kusumadewi

2101416087

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

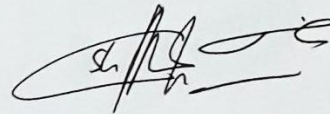
2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul *Keefektifan Model Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) dan Model Snowball Throwing dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi.

Semarang, 3 September 2020

Pembimbing,



U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.

NIP 198202122006042002

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Keefektifan Model Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) dan Model Snowball Throwing dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK* ini telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Universitas Negeri Semarang pada tanggal 3 September 2020 dan disahkan oleh Panitia Ujian.

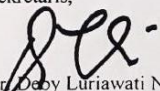
Semarang, September 2020

Panitia

Sekretaris,


Ketua

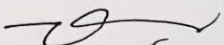
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP 496202211989012001


Dr. Deby Luriawati Naryatmojo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197608072005012001

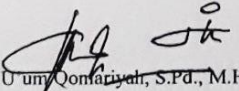
Penguji I,


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

Penguji II,


Muhamad Burhanudin, S.S., M.A.
NIP 197906162015041001

Penguji III,


Umy Qomariyah, S.Pd., M.Hum.
NIP 198202122006042002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi berjudul *Keefektifan Model Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) dan Model Snowball Throwing dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK* ini benar-benar hasil karya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 Agustus 2020



Natalina Nita Kusumadewi

NIM 2101416087

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, dan bertekunlah dalam doa”.

“Jangan melihat hujan dari apa yang jatuh, tetapi pada apa yang akan tumbuh”.
Agus Noor

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada

1. Papa Agus, Mama Wiwik, Mbak Elin, dan Adikku Jojo tercinta yang senantiasa mendoakan, membantu, dan memberikan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
2. Almamater, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih karunia-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul *“Keefektifan Model Visualization, Auditory, Kinestetik (VAK) dan Model Snowball Throwing dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK”* disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yaitu U’um Qomariyah, S.Pd., M.Hum., yang telah membimbing atau memberikan arahan dengan baik, sabar, dan tulus, serta telah memberikan saran-saran yang baik, membangun, dan bermanfaat bagi peneliti. Penyelesaian skripsi ini juga tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin penelitian;
3. Dr. Rahayu Pristiwati, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun skripsi;
4. Bapak/Ibu Dosen dan staff Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan dorongan, bantuan, serta ilmu bagi peneliti;
5. Sri Suwarno, S.Pd., M.Pd., Kepala SMK Negeri 5 Semarang, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian;
6. Heri Widodo, S.Pd., Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMK Negeri 5 Semarang, yang telah membantu peneliti selama proses penelitian;

7. Papa Agus, Mama Wiwik, Mbak Elin, dan Adikku Jojo, yang senantiasa mendoakan, membantu, dan memberikan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi;
8. Sahabat peneliti yaitu sahabat SMP, SMA, dan sahabat kuliah yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi;
9. Teman-teman seperjuangan PBSI Rombel 3 Angkatan 2016, yang memberikan dukungan;
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan berkat-Nya kepada semua pihak, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 3 September 2020

Penulis,

Natalina Nita Kusumadewi

ABSTRAK

Kusumadewi, Natalina Nita. (2020). “Keefektifan Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dan Model *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK”. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: U’um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.

Kata Kunci: model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK), model *snowball throwing*, pembelajaran mengonstruksi cerpen.

Pembelajaran sastra erat kaitannya dengan pembelajaran mengonstruksi teks atau cerita. Salah satunya yaitu pada mengonstruksi cerpen. Istilah lain dari menulis yaitu mengonstruksi atau memproduksi yang digunakan pada kurikulum 2013 revisi 2017. Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Standar Isi, kemampuan mengonstruksi cerpen tercantum pada Kompetensi Dasar (KD) 4.9 yang berbunyi “Mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen”. Mengonstruksi cerpen diajarkan pada siswa kelas XI SMA/SMK. Keberhasilan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen dapat dilihat dari hasil dan proses belajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk menemukan ide, menuangkan pikiran, gagasan, perasaan, serta menciptakan kondisi belajar yang interaktif dan menyenangkan. Terciptanya suasana belajar yang kreatif sangat dibutuhkan, terlebih dalam ranah pembelajaran sastra yang erat kaitannya dengan kehidupan dan lingkungan siswa. Oleh karena itu dilakukan pengujian untuk mengetahui keefektifan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK.

Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, yaitu (1) bagaimana keefektifan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK, (2) bagaimana keefektifan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK, (3) model pembelajaran manakah yang lebih efektif antara model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* untuk diterapkan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian adalah kuantitatif dan kualitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* (eksperimen semu) dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan secara luring dan daring pada siswa kelas XI SMK Negeri 5 Semarang dengan sampel kelas XI TKJ 1 sebagai kelas eksperimen 1 yang mendapatkan perlakuan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan kelas XI TP 1 sebagai kelas eksperimen 2 yang mendapatkan perlakuan model *snowball throwing*.

Hasil penelitian menunjukkan (1) model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK. Dilihat dari nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*, yaitu $82,32 > 72,14$; (2) model *snowball throwing* efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK. Dilihat dari nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*, yaitu $78,11 > 71,71$; (3) model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) lebih efektif dibandingkan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK. Dilihat dari hasil uji beda rata-rata nilai *Sig. (2-tailed)* adalah $0,001$. Nilai $0,001 < 0,05$, H_0 ditolak H_a diterima, artinya hasil *posttest* kedua kelas terdapat perbedaan yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 1 lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 2, yaitu $82,32 > 78,11$.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan penggunaan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dapat menjadi alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran mengonstruksi cerpen karena telah teruji keefektifannya dan terbukti lebih efektif dibandingkan model *snowball throwing*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan dapat dikaji lebih lanjut oleh peneliti dalam bidang pendidikan khususnya bahasa dan sastra Indonesia.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR DIAGRAM	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teoretis	22
2.2.1 Hakikat Mengonstruksi	22
2.2.1.1 Pengertian Mengonstruksi.....	22
2.2.1.2 Tujuan Mengonstruksi	23
2.2.1.3 Manfaat Mengonstruksi	24
2.2.2 Hakikat Cerpen.....	24
2.2.2.1 Pengertian Cerpen	25
2.2.2.2 Unsur Pembangun Cerpen	26
2.2.2.3 Struktur Cerpen	33
2.2.2.4 Kaidah Kebahasaan Cerpen	35

2.2.2.5 Tahapan Mengonstruksi Cerpen	36
2.2.3 Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK)	38
2.2.3.1 Pengertian Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK)	38
2.2.3.2 Sintakmatik Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK)	39
2.2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Visualization, Auditory,</i> <i>Kinesthetic</i> (VAK)	41
2.2.3.4 Sistem Sosial	41
2.2.3.5 Prinsip Reaksi	42
2.2.3.6 Sistem Pendukung	42
2.2.3.7 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring	42
2.2.4 Model <i>Snowball Throwing</i>	43
2.2.4.1 Pengertian Model <i>Snowball Throwing</i>	43
2.2.4.2 Sintakmatik Model <i>Snowball Throwing</i>	44
2.2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Snowball Throwing</i>	45
2.2.4.4 Sistem Sosial	46
2.2.4.5 Prinsip Reaksi	46
2.2.4.6 Sistem Pendukung	46
2.2.4.7 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring	47
2.2.5 Penerapan Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK) dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen	47
2.2.6 Penerapan Model <i>Snowball Throwing</i> dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen	48
2.3 Kerangka Berpikir	50
2.4 Hipotesis Penelitian	53
BAB III METODE PENELITIAN	54
3.1 Metode dan Desain Penelitian	54
3.2 Populasi dan Sampel	55
3.2.1 Populasi	55
3.2.2 Sampel	55
3.3 Variabel Penelitian	56
3.3.1 Variabel Bebas	56

3.3.2	Variabel Terikat	57
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian	57
3.4.1	Tempat Penelitian.....	57
3.4.2	Waktu Penelitian	57
3.5	Instrumen Penelitian.....	57
3.5.1	Instrumen Tes.....	57
3.5.2	Instrumen Nontes	61
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.6.1	Teknik Tes.....	64
3.6.2	Teknik Nontes	65
3.7	Uji Instrumen	66
3.7.1	Uji Validitas	66
3.7.2	Uji Reliabilitas	67
3.8	Teknik Analisis Data.....	68
3.8.1	Uji Normalitas.....	68
3.8.2	Uji Homogenitas	68
3.8.3	Uji Hipotesis	68
3.8.3.1	Uji Sampel Berpasangan	69
3.8.3.2	Uji Perbedaan Dua Rata-Rata	70
3.9	Prosedur Penelitian.....	70
3.9.1	Kegiatan Sebelum Pemberian Perlakuan	71
3.9.2	Kegiatan Pemberian Perlakuan	71
3.9.3	Kegiatan Setelah Pemberian Perlakuan	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		73
4.1	Hasil Penelitian	73
4.1.1	Keefektifan Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK) dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen.....	73
4.1.1.1	Proses Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Menggunakan Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK)	74
4.1.1.2	Penilaian Sikap dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Menggunakan Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK)	76

4.1.1.3	Hasil Belajar Mengonstruksi Cerpen Menggunakan Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)</i>	77
4.1.1.4	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)</i>	81
4.1.1.5	Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)</i>	82
4.1.1.6	Uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1 Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)</i>	83
4.1.2	Keefektifan Model <i>Snowball Throwing</i> dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen.....	84
4.1.2.1	Proses Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Menggunakan Model <i>Snowball Throwing</i>	84
4.1.2.2	Penilaian Sikap dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Menggunakan Model <i>Snowball Throwing</i>	87
4.1.2.3	Hasil Belajar Mengonstruksi Cerpen Menggunakan Model <i>Snowball Throwing</i>	88
4.1.2.4	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Model <i>Snowball Throwing</i>	92
4.1.2.5	Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Model <i>Snowball Throwing</i>	93
4.1.2.6	Uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2 Model <i>Snowball Throwing</i>	94
4.1.3	Perbedaan Keefektifan Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)</i> dan Model <i>Snowball Throwing</i> dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen	95
4.2	Pembahasan.....	99
4.2.1	Keefektifan Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)</i> dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK	100
4.2.2	Keefektifan Model <i>Snowball Throwing</i> dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK	102

4.2.3	Perbedaan Keefektifan Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK) dan Model <i>Snowball Throwing</i> dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK	104
BAB V PENUTUP.....		108
5.1	Simpulan	108
5.2	Saran	109
DAFTAR PUSTAKA		110
LAMPIRAN.....		113

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kegiatan Pembelajaran Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK).....	47
Tabel 2	Kegiatan Pembelajaran Model <i>Snowball Throwing</i>	48
Tabel 3	Kompetensi Dasar dan Indikator.....	58
Tabel 4	Rubrik Penilaian Keterampilan Mengonstruksi Cerpen	58
Tabel 5	Pedoman Penskoran Keterampilan Mengonstruksi Cerpen.....	59
Tabel 6	Kriteria Skor Keterampilan Mengonstruksi Cerpen	61
Tabel 7	Indikator Penilaian Proses.....	62
Tabel 8	Indikator Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial.....	62
Tabel 9	Hasil Uji Validitas Instrumen	67
Tabel 10	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	68
Tabel 11	Hasil Penilaian Proses Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Kelompok Eksperimen 1	74
Tabel 12	Hasil Penilaian Sikap Kelompok Eksperimen 1	76
Tabel 13	Frekuensi Skor Tes Awal (<i>Pretest</i>) Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK).....	78
Tabel 14	Frekuensi Skor Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK).....	78
Tabel 15	Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	79
Tabel 16	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK).....	81
Tabel 17	Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK).....	82
Tabel 18	Uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	83
Tabel 19	Hasil Penilaian Proses Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Kelompok Eksperimen 2	85
Tabel 20	Hasil Penilaian Sikap Kelompok Eksperimen 2	87

Tabel 21	Frekuensi Skor Tes Awal (<i>Pretest</i>) Model <i>Snowball Throwing</i>	88
Tabel 22	Frekuensi Skor Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Model <i>Snowball Throwing</i>	89
Tabel 23	Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2.....	90
Tabel 24	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Model <i>Snowball Throwing</i>	92
Tabel 25	Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Model <i>Snowball Throwing</i>	93
Tabel 26	Uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2	94
Tabel 27	Perbandingan Penilaian Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2.....	95
Tabel 28	Perbandingan Penilaian Sikap Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2.....	96
Tabel 29	Uji Perbedaan Dua Rata-rata <i>Pretest</i>	97
Tabel 30	Uji Perbedaan Dua Rata-rata <i>Posttest</i>	98
Tabel 31	Hasil Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kedua Kelas.....	99
Tabel 32	Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Tiap Aspek Pada Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)</i> dan Model <i>Snowball Throwing</i>	105

DAFTAR BAGAN

Bagan Kerangka Berpikir Model VAK dan Model <i>Snowball Throwing</i> dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen.....	52
--	----

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1	Perbandingan Rata-rata Tiap Aspek Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	80
Diagram 2	Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	81
Diagram 3	Perbandingan Rata-rata Tiap Aspek Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2	91
Diagram 4	Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Kelas Eksperimen 1	114
Lampiran 2	RPP Kelas Eksperimen 2	122
Lampiran 3	Materi Pembelajaran	131
Lampiran 4	Media Visual/Gambar	142
Lampiran 5	Angket Gaya Belajar Siswa	143
Lampiran 6	Hasil Pengisian Angket Gaya Belajar Siswa	147
Lampiran 7	Pedoman Penskoran Keterampilan	148
Lampiran 8	Pedoman Penilaian Sikap	151
Lampiran 9	Lembar Soal <i>Pretest</i>	153
Lampiran 10	Lembar Soal <i>Posttest</i>	154
Lampiran 11	Lembar Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1	155
Lampiran 12	Lembar Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	156
Lampiran 13	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	157
Lampiran 14	Lembar Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 2	158
Lampiran 15	Lembar Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2	159
Lampiran 16	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2	160
Lampiran 17	Nilai <i>Pretest</i> Terendah Kelas Eksperimen 1	161
Lampiran 18	Nilai <i>Pretest</i> Tertinggi Kelas Eksperimen 1	163
Lampiran 19	Nilai <i>Posttest</i> Terendah Kelas Eksperimen 1	165
Lampiran 20	Nilai <i>Posttest</i> Tertinggi Kelas Eksperimen 1	167
Lampiran 21	Nilai <i>Pretest</i> Terendah Kelas Eksperimen 2	169
Lampiran 22	Nilai <i>Pretest</i> Tertinggi Kelas Eksperimen 2	171
Lampiran 23	Nilai <i>Posttest</i> Terendah Kelas Eksperimen 2	173
Lampiran 24	Nilai <i>Posttest</i> Terendah Kelas Eksperimen 2	174
Lampiran 25	Lembar Penilaian Proses Kelas Eksperimen 1	176
Lampiran 26	Lembar Penilaian Proses Kelas Eksperimen 2	177
Lampiran 27	Lembar Penilaian Sikap Kelas Eksperimen 1	178
Lampiran 28	Lembar Penilaian Sikap Kelas Eksperimen 2	179

Lampiran 29	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen 1.....	180
Lampiran 30	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen 2.....	181
Lampiran 31	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	182
Lampiran 32	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	183
Lampiran 33	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1.....	184
Lampiran 34	Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1.....	185
Lampiran 35	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 2.....	186
Lampiran 36	Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2.....	187
Lampiran 37	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen 1..	188
Lampiran 38	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen 2..	189
Lampiran 39	Hasil Uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1.....	190
Lampiran 40	Hasil Uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2.....	191
Lampiran 41	Hasil Uji Beda Dua Rata-rata <i>Pretest</i>	192
Lampiran 42	Hasil Uji Beda Dua Rata-rata <i>Posttest</i>	193
Lampiran 43	Dokumentasi Kelas Eksperimen 1.....	194
Lampiran 44	Dokumentasi Kelas Eksperimen 2.....	195
Lampiran 45	Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi.....	196
Lampiran 46	Sertifikat Lulus UKDBI.....	197
Lampiran 47	Formulir Pembimbingan Penulisan Skripsi.....	198

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran merupakan unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang baik akan memberikan pengalaman belajar karena siswa mengalami secara langsung dan aktif dalam sebuah lingkungan belajarnya. Dalam proses pembelajaran, diperlukan kemahiran seorang guru memilih model yang sesuai agar tercipta suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan tujuan pembelajaran tercapai. Selaras dengan Kurniasih dan Sani (2016:20) yang menyatakan bahwa bagi guru yang betul-betul peduli dengan pengajaran yang berlangsung di sekolah, maka guru harus mampu menentukan model pembelajaran apakah yang tepat bagi siswa. Guru diharapkan mampu dengan jeli memperhatikan beberapa hal, seperti memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran, serta sumber-sumber belajar agar penerapan model pembelajaran dapat menunjang keberhasilan belajar siswa.

Penentuan model pembelajaran dapat disesuaikan dengan kompetensi dan aspek yang hendak diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan. Kedua aspek tersebut tentu berbeda dalam pengajarannya karena tidak semua model pembelajaran dapat diterapkan di semua mata pelajaran. Misalnya keterampilan, keterampilan merupakan kelanjutan dari pengetahuan atau hasil belajar kognitif siswa (memahami sesuatu) dalam memberi arti di lingkungan belajarnya. Keterampilan merupakan aktivitas produktif yang diperoleh melalui berlatih, sehingga penerapannya harus berupa model yang mengajak siswa dengan tekun melakukan kegiatan secara bertahap. Seperti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kompetensi keterampilan termuat dalam pengajaran sastra maupun nonsastra. Pada pembelajaran sastra, hendaknya siswa secara langsung berkenalan dengan karya sastra kemudian dapat melakukan

diskusi tentang pengalaman yang diperoleh hingga mereka mampu mengembangkan daya imajinasi dan kreasi secara optimal.

Pembelajaran sastra erat kaitannya dengan pembelajaran mengonstruksi teks atau cerita. Salah satunya yaitu pada mengonstruksi cerpen. Istilah lain dari menulis yaitu mengonstruksi atau memproduksi yang digunakan pada kurikulum 2013 revisi 2017. Kafitri dan Doyin (2018) menjelaskan bahwa mengonstruksi berasal dari kata konstruksi yang memiliki makna susunan dengan hasil yang diperoleh berupa sebuah tulisan karya siswa. Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Standar Isi, kemampuan mengonstruksi cerpen tercantum pada Kompetensi Dasar (KD) 4.9 yang berbunyi “Mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen”. Teks cerpen diajarkan pada siswa kelas XI SMA/SMK. Mengonstruksi cerpen merupakan proses menyusun cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia kelas XI SMK, siswa kurang memiliki motivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran mengonstruksi cerpen. Terlebih bagi siswa SMK, mereka lebih antusias memperoleh pelajaran yang sesuai dengan kejuruannya sehingga cenderung meremehkan mata pelajaran lain seperti bahasa Indonesia, terkhusus pada pembelajaran sastra yaitu cerpen. Selain itu dalam mengajar, guru biasanya menggunakan model konvensional dan menggunakan buku teks sebagai penyampaian materi. Ketika siswa kurang bersemangat karena proses pembelajaran belum sepenuhnya menarik perhatian siswa, hasil belajar mengonstruksi cerpen siswa pun menjadi kurang optimal. Telah dibuktikan pula oleh peneliti berdasarkan data hasil tes awal bahwa sebagian nilai siswa dalam satu kelas masih dibawah ketuntasan. Siswa belum sepenuhnya mengembangkan gagasannya sehingga masih ditemukan terbatasnya pengembangan cerita, penggambaran tokoh belum tajam, serta pelukisan latar dan alur belum lengkap.

Dalam menciptakan pembelajaran mengonstruksi cerpen yang efektif, dibutuhkan variasi model pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam menemukan ide, menuangkan gagasan, pikiran, dan perasaan serta terbangunnya

kondisi belajar yang interaktif dan menyenangkan. Terciptanya pembelajaran yang kreatif sangat dibutuhkan, terlebih dalam ranah sastra yang erat kaitannya dengan kehidupan dan lingkungan siswa. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing*. Peneliti ingin mengujicobakan dua jenis model untuk mengetahui keefektifan pembelajaran mengonstruksi cerpen menggunakan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing*, serta mengetahui model manakah yang lebih efektif.

Model pertama yang diuji yaitu model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK). Model pembelajaran VAK merupakan model yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas mengonstruksi teks, seperti cerpen. Model pembelajaran ini menganggap pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal berikut yaitu *visual, auditory, kinesthetic* dan pembelajaran ini dilaksanakan dengan memanfaatkan potensi siswa yaitu dengan cara melatih dan mengembangkannya. Dalam mengembangkan potensi siswa, pembelajaran ini memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Bagi siswa visual, akan mudah belajar dengan bantuan media dua dimensi, diantaranya menggunakan grafik, gambar, *chart*, model, dan sebagainya. Siswa auditori, akan lebih mudah belajar melalui pendengaran atau media audio. Sementara siswa dengan tipe kinestetik, akan mudah belajar sambil melakukan kegiatan tertentu, seperti eksperimen, bongkar pasang, membuat model, dan sebagainya yang berhubungan dengan sistem gerak (Shoimin 2014:227). Untuk itu agar kemampuan siswa lebih berkembang secara optimal, ketiga gaya belajar tersebut dapat dikombinasikan.

Pada model VAK terdapat tahap penyampaian atau eksplorasi yang mengarahkan siswa menemukan materi baru secara mandiri, menyenangkan, memikat perhatian siswa untuk berargumentasi, serta mengungkapkan gagasannya dengan melibatkan gaya belajarnya. Bagi siswa visual melalui gambar, bagi siswa auditori melalui audio, dan bagi siswa kinestetik melalui interaksinya dengan lingkungan sekitar. Berbekal informasi yang akan diserap lalu bertukar pikiran dengan kelompok, tahapan berikutnya siswa secara individu menulis untuk mengembangkannya hingga menghasilkan sebuah tulisan. Jika model ini

diterapkan pada pembelajaran mengonstruksi cerpen, siswa dapat menemukan, menciptakan, dan mengembangkan gagasan atau ide hingga menjadi sebuah konstruksi cerpen dengan mudah dan menyenangkan. Alasannya, karena siswa belajar secara langsung dengan melakukan kegiatan sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki.

Model kedua yaitu model *snowball throwing*. Model *snowball throwing* merupakan model yang menyenangkan dengan mengombinasikan permainan edukatif dalam pembelajaran. Permainan ini disebut permainan bola salju. Menggunakan bola pertanyaan yang dibentuk dari kertas hingga menyerupai bola kemudian dilemparkan secara bergantian antar kelompok. Tiap kelompok akan mendapatkan giliran, sehingga harus mempersiapkan diri mereka untuk menjawab pertanyaan dari temannya ketika mendapatkan bola. Shoimin (2014:174) menyatakan bahwa dengan penerapan model *snowball throwing*, akan tercipta *sharing* pengetahuan dan pengalaman secara interaktif dan menyenangkan dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul melalui interaksi dalam kelompok maupun antar kelompok. Adapun salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam proses belajar dan guru sering mengalami kesulitan dalam menangani masalah ini yaitu muncul perasaan ragu pada diri siswa untuk menyampaikan permasalahan dalam memahami materi pelajaran. Namun melalui penerapan model pembelajaran ini, siswa dapat menyampaikan pertanyaan atau permasalahannya ketika permainan bola salju berlangsung.

Melalui model *snowball throwing*, siswa menjadi aktif bekerja, baik secara mandiri maupun berkelompok. Jika model kooperatif ini diterapkan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen, membuat siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran yang berdampak memudahkan siswa menangkap pemahaman tentang unsur-unsur pembangun cerpen yang ditemukan dalam sebuah teks. Suasana yang menyenangkan juga akan mampu mengajak siswa mengungkapkan ide-ide dari tema yang telah dimiliki selama proses konstruksi cerpen.

Pemilihan kedua model didasarkan pada kesamaan tujuan dan jenis pembelajarannya. Model *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) dan model

snowball throwing merupakan model yang menjadikan situasi belajar aktif, nyaman, dan menyenangkan bagi siswa serta model ini merupakan model pembelajaran berjenis kooperatif. Model kooperatif adalah model yang interaktif, mengembangkan interaksi antar siswa, dan siswa memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan pendapat yang berasal dari pikiran atau pengalamannya. Keunggulan dari pembelajaran kooperatif, diantaranya suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan, siswa aktif karena terlibat dalam pelaksanaan proses belajar, serta memberikan motivasi bagi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

Meskipun model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* memiliki kesamaan, ketertarikan peneliti juga terletak pada perbedaan karakteristik yang dimiliki masing-masing model. Dalam model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK), rangsangan yang diberikan melalui penglihatan, pendengaran, atau aktivitas/bergerak yang disesuaikan dengan gaya belajar tiap siswa, sedangkan dalam model *snowball throwing* rangsangan yang diberikan dengan mengombinasikan permainan (bola salju). Selain itu, dalam model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK), interaksi atau diskusi siswa dilakukan dengan kelompoknya sendiri, sedangkan dalam model *snowball throwing*, interaksi dilakukan antar siswa dari kelompok yang berbeda.

Untuk memperkuat pemilihan kedua model ini, peneliti menemukan penelitian lain yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* efektif digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam aspek keterampilan mengonstruksi/ menulis. Sembiring (2018) melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran VAK dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan hanya 64, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang mendapat perlakuan mencapai 75. Setelah data dihitung dengan uji “t”, diperoleh

Lhitung > Ltabel atau $4,74 > 1,66$ maka H_0 ditolak, yang berarti model pembelajaran *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi daripada model konvensional.

Begitu pula penelitian pada model *snowball throwing* yang dilakukan oleh Manik. Manik (2017) melakukan penelitian dalam jurnal berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Pada Kelas VIII SMP Negeri 41 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *snowball throwing* terhadap kemampuan menulis naskah drama. Dari pengolahan data diperoleh nilai rata-rata *pretest* 60,5 dan nilai rata-rata *posttest* 75,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai menulis naskah drama setelah menggunakan model *snowball throwing* hasilnya lebih tinggi daripada nilai sebelum menggunakan model *snowball throwing*. Hasil analisis data menyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan berpengaruh sehingga model *snowball throwing* memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan menulis naskah drama.

Adapun penelitian yang diterapkan pada disiplin ilmu lain, Sari dan Suharto (2017) dalam JCAE (*Journal of Chemistry And Education*) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinestetik* Berbasis Praktikum untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Larutan Asam Basa”. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses sains siswa kelas XI IPA 1 SMAN 1 Jorong. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan skor, pada siklus pertama 86,47% dan siklus kedua meningkat menjadi 95,31% dengan kategori sangat baik. Keterampilan proses sains menggunakan model VAK yang berbasis praktikum juga mengalami peningkatan skor dari 3,06% menjadi 3,07%. Keterampilan proses sains dilatih melalui pelaksanaan praktikum dan pengisian LKS. Model pembelajaran *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) telah membantu siswa dalam mengamati, membuat hipotesis, melaksanakan praktikum sesuai langkah di prosedur kerja, menulis hasil pengamatan, menafsirkan data, hingga mampu

menuliskan simpulan percobaan pada materi larutan asam basa. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) cocok dalam memberikan pengalaman kepada siswa, mengembangkan keterampilan proses sains siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Selain model VAK, model *snowball throwing* juga diterapkan dalam disiplin ilmu lain seperti ilmu pengetahuan sosial bidang pendidikan kewarganegaraan. Sari (2016) melakukan penelitian berjudul “Perbedaan Hasil Belajar antara Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dengan Metode Konvensional Materi Pancasila sebagai Dasar Negara dan Ideologi Negara Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan metode konvensional (ceramah) pada materi Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang. Diperoleh data rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan model *snowball throwing* adalah 80,83, sedangkan kelas kontrol dengan metode konvensional adalah 73,85. Artinya, pembelajaran kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Model *snowball throwing* telah menjadikan pembelajaran tidak membosankan, sehingga siswa memiliki minat yang tinggi dan pada akhirnya terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang dalam menghasilkan gagasan atau menjelaskan secara tertulis Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak berhenti pada ilmu humaniora bidang bahasa saja, tetapi model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* juga dapat diterapkan pada disiplin ilmu lain seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil penelitian pada disiplin ilmu lain juga menyatakan bahwa model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* telah memberikan dampak positif, sehingga semakin memantapkan peneliti bahwa kedua model tersebut menjadi strategi yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di penelitian ini.

Disimpulkan bahwa model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam mengonstruksi teks, salah satunya pada teks cerpen. Pembelajaran mengonstruksi cerpen membutuhkan model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk menemukan ide, menuangkan pikiran, gagasan, perasaan, serta menciptakan kondisi belajar yang interaktif dan menyenangkan. Terciptanya suasana belajar yang kreatif sangat dibutuhkan, terlebih dalam ranah pembelajaran sastra yang erat kaitannya dengan kehidupan dan lingkungan siswa. Semakin kreatif guru mengajar, maka siswa akan semakin semangat atau motivasi meningkat dalam mengikuti pembelajaran cerpen, sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dilakukanlah penelitian berjudul “Keefektifan Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dan Model *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK” untuk mengetahui keefektifan kedua model serta membandingkan keefektifan antara model pembelajaran *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model pembelajaran *snowball throwing* dalam mengonstruksi teks cerpen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana keefektifan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK?
2. Bagaimana keefektifan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK?
3. Model pembelajaran manakah yang lebih efektif antara model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* untuk diterapkan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui keefektifan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK.
2. Mengetahui keefektifan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK.
3. Mengetahui model yang lebih efektif antara model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* untuk diterapkan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua sisi, yaitu :

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan rujukan dan menambah referensi secara teori bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran mengonstruksi cerpen.

2. Manfaat praktis.

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti lain.

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa mengikuti pembelajaran mengonstruksi cerpen. Selain itu, siswa juga memperoleh pengalaman belajar mengonstruksi cerpen yang bersumber dari model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* untuk memotivasi siswa dalam belajar dan mengoptimalkan kemampuan dalam mengonstruksi cerpen.

Bagi guru, guru dapat menggunakan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) atau model *snowball throwing* sebagai model pembelajaran yang tepat untuk menghadapi permasalahan pembelajaran di kelas, khususnya pada keterampilan mengonstruksi cerpen.

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran mengonstruksi cerpen.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Beberapa penelitian sebelumnya, relevan dengan topik penelitian ini sehingga digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan topik penelitian ini yaitu mengkaji penggunaan model. Penggunaan model pembelajaran menjadi hal yang menarik dan banyak dijumpai sebagai bahan penelitian, seperti model *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* dalam suatu pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Selain model pembelajaran, juga terdapat beberapa penelitian yang mengkaji tentang pembelajaran mengonstruksi/menulis cerpen. Penelitian-penelitian tersebut telah menunjukkan hasil yang positif, diantaranya penelitian tentang model *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) yang dilakukan oleh Fathonah dkk (2017), Amalia (2018), dan Lede dkk (2018). Penelitian tentang model *snowball throwing* yang dilakukan oleh Romadlon dkk (2016), Sibarani dan Siburian (2019), dan Manurung dkk (2019). Adapun penelitian tentang mengonstruksi cerpen yang dilakukan oleh Ulfa dan Qomariyah (2016), Bala (2017), Rahim dan Adzharuddin (2018), dan Huang (2019). Berdasarkan beberapa nama peneliti yang telah disebutkan, berikut uraian hasil penelitiannya.

Fathonah dkk (2017) melakukan penelitian berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Model VAK Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Adimulyo Tahun Pelajaran 2016/2017”. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan siswa dalam menulis puisi melalui model VAK. Metode penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan motivasi siswa dan nilai rata-rata kelas VII B SMP Negeri 2 Adimulyo pada pembelajaran keterampilan menulis puisi. Pada prasiklus, motivasi siswa dalam pembelajaran

masih rendah dengan persentase 30,48%, pada siklus I meningkat menjadi 62,90%, dan siklus II semakin meningkat menjadi 95,96%. Untuk nilai rata-rata kelas, pada prasiklus 69,3, siklus 1 meningkat menjadi 74, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 79,9.

Penelitian Fathonah dkk relevan dengan penelitian ini karena memiliki persamaan berupa penerapan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dalam pembelajaran menulis sastra. Adapun perbedaan terletak pada desain penelitian, tujuan, jenis teks, dan sasaran penelitian. Penelitian Fathonah dan Setyorini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan siswa dalam menulis puisi dengan menerapkan model VAK, agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran puisi. Sedangkan penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji keefektifan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing*, serta mengetahui model yang lebih efektif antara model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen. Perbedaan berikutnya yaitu Fathonah dan Setyorini meneliti tentang keterampilan menulis teks puisi dengan sasaran siswa kelas VII SMP, sedangkan penelitian ini tentang keterampilan menulis cerpen dengan sasaran siswa kelas XI SMK.

Amalia (2018) melakukan penelitian berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dengan Model *Picture and Picture* terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMAM 8 Ciputat”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui perbandingan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dengan model *picture and picture* terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Muhammadiyah 8 Ciputat. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan bentuk *true experimental design*. Sampel penelitian adalah siswa SMA Muhammadiyah 8 Ciputat dengan populasi berjumlah 64 siswa. Data penelitian diperoleh dengan mengadakan tes kemampuan menulis puisi pada kelas eksperimen menggunakan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan pada kelas kontrol menggunakan model *picture and picture*. Setelah melakukan prosedur

penelitian, seperti melakukan analisis data, pengujian hipotesis, hingga akhirnya peneliti mendapatkan hasil bahwa model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) memberi pengaruh lebih baik daripada model *picture and picture*. Dibuktikan dengan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis puisi sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata kelas *pretest* 60,5 sedangkan nilai rata-rata kelas *posttest* 79. Untuk kelas yang menggunakan model *picture and picture* diperoleh nilai rata-rata *pretest* 59,63, sedangkan nilai rata-rata kelas *posttest* 72,8.

Penelitian Amalia relevan dengan penelitian ini karena memiliki persamaan yaitu menerapkan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dalam pembelajaran menulis sastra. Persamaan yang lain yaitu kedua menggunakan metode eksperimen. Meskipun sama-sama menerapkan model VAK, namun juga terdapat perbedaan pada model yang disandingkan. Jika penelitian Amalia, menguji model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dengan model *picture and picture*, sedangkan penelitian ini menguji model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing*. Adapun perbedaan lain yaitu pada keterampilan yang diteliti dan sasaran penelitian. Amalia meneliti tentang keterampilan menulis puisi pada siswa SMA, sedangkan peneliti ini tentang keterampilan mengonstruksi cerpen pada siswa SMK.

Lede dkk (2018) melakukan penelitian dengan judul “*Development of Chemical Learning in SMA Based VAK (Visual Auditory Kinesthetic) to Optimize Critical Thinking Student’s High School*” yang berarti pengembangan pembelajaran Kimia di SMA berbasis VAK (kinestik, auditori, visual) untuk mengoptimalkan siswa SMA berpikir kritis. Tujuan penelitian tersebut yaitu untuk menghasilkan perangkat pembelajaran Kimia menggunakan model VAK (*Visual Auditory Kinesthetic*) yang valid, praktis, dan efektif untuk mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis kimia siswa SMA Negeri 3 Mataram 2016/2017. Subjek penelitian adalah dosen, guru, dan siswa kelas XI IPA 9 SMA Negeri 3 Mataram 2016/2017. Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif tentang validitas, kepraktisan, dan efektivitas perangkat pembelajaran. Hasil yang diperoleh terdiri atas nilai validitas silabus, RPP, LKPD berada dalam

kategori sangat valid. Kepraktisan alat instruksional yang terdiri atas nilai rata-rata penerapan alat belajar 3,4, rata-rata respon guru 3,69 dan respon siswa 3,62. Secara keseluruhan, perangkat pembelajaran ini sangat praktis. Rata-rata hasil belajar berpikir kritis siswa meningkat setelah perangkat pembelajaran dikembangkan, peningkatan skor rata-rata antara *pretest* dan *posttest* dari 6,65 menjadi 17,18. Setelah mencari skor gain ternormalisasinya, didapatkan skor 0,73 yang berarti skor gain berada dalam kategori tinggi. Disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran Kimia dengan penerapan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) mampu mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis kimia siswa SMA.

Penelitian Lede dkk relevan dengan penelitian ini karena memiliki persamaan yaitu menerapkan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dalam proses pembelajaran. Selain itu, kedua penelitian tersebut dapat mengoptimalkan keterampilan siswa jenjang menengah atas, hanya bedanya jika penelitian Lede dkk mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis kimia jenjang SMA, sedangkan penelitian ini untuk mengoptimalkan keterampilan mengonstruksi cerpen jenjang SMK. Perbedaan lain juga terdapat pada tujuan dan metode penelitiannya. Jika penelitian Lede dkk bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran Kimia menggunakan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) yang valid, praktis, dan efektif dengan metode penelitian analisis deskriptif, sedangkan penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen dengan metode penelitian eksperimen.

Romadlon dkk (2016) melakukan penelitian berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Model *Snowball Throwing* dan Media Pohon Kata Pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 16 Surakarta”. Tujuan penelitian tersebut untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas VII E SMP Negeri 16 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek atau sasaran penelitian adalah guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII E SMP Negeri 16 Surakarta. Diperoleh data

kualitas pembelajaran dengan penilaian kerja guru pada siklus I rerata nilai 72 menjadi 83 pada siklus II, sedangkan penilaian kerja siswa pada siklus I dengan rerata nilai 70 menjadi 85 pada siklus II. Untuk nilai kelulusan sesuai KKM, pada siklus I 16 siswa (64%) dengan rerata nilai 78 dan meningkat pada siklus II menjadi 23 siswa (92%) dengan rerata nilai 82. Hasil menunjukkan bahwa penerapan model *snowball throwing* dengan media pohon kata mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Kualitas proses pembelajaran berbanding lurus dengan capaian hasil keterampilan menulis puisi siswa yang dijelaskan dengan presentase kelulusan dan nilai yang dicapai secara maksimal.

Penelitian Romadlon dkk relevan dengan penelitian ini karena memiliki persamaan pada model pembelajaran yang diterapkan. Keduanya menggunakan model *snowball throwing*. Meskipun sama namun tidak sama persis karena Romadlon menerapkan model *snowball throwing* dengan media pohon kata, sedangkan penelitian ini tidak berbantuan media tetapi menerapkan dua model yaitu model *snowball throwing* dan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK). Adapun perbedaan yang lebih nampak yaitu pada tujuan penelitian, metode penelitian, jenis teks yang diteliti, dan sasaran penelitian. Tujuan penelitian Romadlon untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, sedangkan penelitian ini untuk menguji keefektifan 2 model pembelajaran. Romadlon menggunakan metode penelitian tindakan kelas pada keterampilan menulis puisi dengan sasaran siswa kelas VII SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen pada keterampilan mengonstruksi cerpen dengan sasaran siswa kelas XI SMK.

Sibarani dan Siburian (2019) melakukan penelitian dalam jurnal berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita Menggunakan Model *Snowball Throwing* Pada Siswa Kelas VIII-B SMP Swasta Imelda Medan Tahun Pelajaran 2018/2019”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran kemampuan menulis teks berita menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* pada siswa kelas VIII-B SMP Swasta Imelda Medan Tahun Pelajaran 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian

Tindakan Kelas). Hasil penelitian yang dilakukan pada prasiklus, siklus I, dan siklus II di kelas VIII-B SMP Swasta Imelda Medan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks berita siswa, keaktifan siswa dan observasi guru pada pokok pembelajaran menulis teks berita dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*. Pada siklus I, siswa yang lulus mendapatkan standar KKM 75 hanya 20 siswa 59% dan presentase ketuntasan klasikal nontes mencapai 41% atau hanya 14 siswa termasuk kategori “baik”. Sedangkan siswa yang belum lulus mendapatkan nilai ≤ 75 ada 14 siswa 41% dan presentase ketidaktuntasan klasikal non tes mencapai 59% atau 20 siswa termasuk kategori “kurang”. Pada proses siklus I indikator keberhasilan pada penilaian ketuntasan klasikal siswa baik dari tes maupun nontes belum sesuai atau melampaui $\geq 75\%$ sehingga dapat disimpulkan belum tercapai. Kemudian di siklus II meningkat, yang mendapatkan nilai ≥ 75 mencapai 28 siswa (82%) dan presentase ketuntasan klasikal nontes mencapai 88% atau terdapat 30 siswa termasuk kategori “baik”. Sedangkan siswa yang belum lulus mendapatkan nilai ≤ 75 adalah 6 siswa (18%) dan presentase ketuntasan klasikal nontes mencapai 12% atau hanya 4 siswa termasuk kategori “kurang”. Model *snowball throwing* lebih menekankan peran siswa dalam pembelajaran karena peneliti hanya berperan sebagai fasilitator seperti mengondisikan keadaan pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Model *snowball throwing* telah menjadikan siswa lebih aktif dan antusias saat proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih maksimal.

Penelitian Sibarani dan Siburian relevan dengan yang dilakukan peneliti karena keduanya menerapkan model *snowball throwing* dalam pembelajaran menulis. Perbedaannya pada metode penelitian, jenis teks yang diteliti, dan sasaran penelitian. Sibarani dan Siburian menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dalam menulis teks berita dengan sasaran siswa kelas VIII-B SMP, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dalam mengonstruksi cerpen dengan sasaran siswa kelas XI SMK. Tujuan dari penelitian tersebut pun berbeda. Jika Sibarani dan Siburian melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan hasil pembelajaran dengan menerapkan suatu model,

sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan dua model dan untuk mengetahui model yang lebih efektif dalam pembelajaran.

Adapun Manurung dkk (2019) melakukan penelitian dalam jurnal berjudul "*Implementation of Snowball Throwing Type of Cooperative Learning in Calculus Course*" yang berarti penerapan *snowball throwing* jenis pembelajaran kooperatif dalam kursus kalkulus. Tujuan penelitian tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas berpikir siswa yang merupakan peserta kursus matematika dengan model *snowball throwing* di Universitas Negeri Medan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan dengan mengadopsi model Elliot dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, implementasi, evaluasi, dan refleksi. Hasil penelitian menyatakan bahwa jenis pembelajaran kooperatif model *snowball throwing* bermanfaat dalam kuliah kalkulus karena terjadi peningkatan motivasi belajar, kreativitas berpikir, dan mampu memenuhi target yang telah ditentukan. Pada siklus 1 motivasi belajar dan tingkat berpikir siswa memperoleh skor rata-rata 41,43 dan 51,29, sedangkan pada siklus 2 motivasi belajar dan tingkat berpikir siswa mengalami peningkatan yaitu 75,79 dan 81.

Penelitian Manurung dkk relevan dengan penelitian ini karena terdapat persamaan yaitu menerapkan model *snowball throwing* untuk menguji hasil belajar siswa. Namun kedua penelitian tersebut juga memiliki perbedaan yaitu pada metode penelitian, tujuan penelitian, dan sasaran penelitian. Penelitian Manurung dkk menggunakan metode penelitian tindakan, sedangkan penelitian ini dengan metode eksperimen. Tujuan penelitian Manurung dkk untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas berpikir dengan sasaran siswa peserta kursus matematika di Universitas Negeri Medan. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan model *snowball throwing* dan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen dengan sasaran siswa kelas XI SMK.

Ulfa dan Qomariyah (2016) melakukan penelitian dalam jurnal berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek melalui Media Gambar Seri dengan Menggunakan Teknik Pengandaian Diri sebagai Tokoh Cerita". Penelitian tersebut bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran menulis dan meningkatkan

kemampuan menulis cerpen siswa melalui pemberian media gambar seri dengan menggunakan teknik pengandaian diri sebagai tokoh cerita. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan menulis cerita pendek dari hasil tes menulis cerita pendek antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 70,02 dalam kategori baik. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 13,06 sehingga mencapai 83,08. Sejumlah 36 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 25% pada siklus I, sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 75%. Perilaku siswa kelas X-4 SMA Negeri 2 Bae Kudus pun mengalami perubahan ke arah positif. Perubahan tersebut ditunjukkan dari data nontes yaitu dari observasi, wawancara, jurnal (guru dan siswa), dan dokumentasi foto. Dapat diketahui bahwa teknik pengandaian diri sebagai tokoh cerita dan media gambar seri sangat tepat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa saat menulis cerpen, yakni terkait dengan menentukan ide atau tema dan mengembangkan cerita menjadi cerpen yang runtut dan utuh.

Penelitian Ulfa dan Qomariyah relevan dengan yang peneliti lakukan karena keduanya menerapkan pembelajaran mengonstruksi atau menulis cerpen. Perbedaan dari penelitian Ulfa dan Qomariyah dengan penelitian ini yaitu pada metode penelitian, tujuan, dan responden atau sasaran penelitian. Metode penelitian yang digunakan Ulfa dan Qomariyah adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini dengan metode eksperimen. Ulfa dan Qomariyah melakukan penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran menulis dan meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa melalui pemberian media gambar seri dengan menggunakan teknik pengandaian diri sebagai tokoh cerita dengan responden siswa kelas X SMA. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing*, serta mengetahui model yang lebih efektif antara model

visualization, auditory, kinesthetic (VAK) dan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen dengan sasaran siswa kelas XI SMK.

Bala (2017) melakukan penelitian dalam jurnal yang berjudul “*An Analysis on Effects of Story Mapping in Writing Short Stories in EFL Classes, Iraqi Case*” yang memiliki arti analisis dampak pemetaan cerita dalam menulis cerita pendek di Kelas EFL, Kasus Irak. Penelitian tersebut bertujuan untuk menyelidiki atau mengetahui seberapa banyak grafik organisator berkontribusi terhadap perkembangan penulisan cerita pendek. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan tabel, pada tabel 1 mayoritas siswa memiliki kinerja cukup rendah untuk menunjukkan waktu dengan presentase 38,88% dan klimaks 33,33% dalam studi mereka, sebaliknya, mereka membuat keberhasilan yang penting dalam karakter utama dengan presentase 88,88% dan masalah 77,77%. Secara keseluruhan, hanya 50% dari mereka yang bisa menulis cerita dalam urutan yang logis. Kemudian pada tabel 2 yaitu setelah menggunakan grafik, persentase siswa meningkat secara dramatis untuk tema, waktu, tempat, masalah, acara pembuka, karakter utama, urutan logis, dan resolusi, meskipun untuk klimaks hanya meningkat 17%. Tabel 2 membuktikan bahwa begitu siswa disajikan unsur-unsur cerita dan menggunakan grafik organizer peta cerita, hasil menulis cerita pendek siswa lebih unggul daripada tabel 1. Disimpulkan bahwa menggunakan grafik peta cerita organisator mengambil peran besar untuk memahami unsur-unsur cerita dan tidak melewatkan detail dalam cerita.

Penelitian Bala relevan dengan penelitian ini karena keduanya melakukan penelitian pada pembelajaran menulis/mengonstruksi cerpen. Perbedaannya terletak pada tujuan penelitian. Penelitian Bala bertujuan untuk menyelidiki atau mengetahui seberapa banyak grafik organisator berkontribusi terhadap perkembangan penulisan cerita pendek, sedangkan peneliti melakukan penelitian dengan tujuan menguji keefektifan model *snowball throwing* dan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen. Sasaran penelitiannya pun berbeda, jika penelitian Bala untuk siswa di kelas EFL, sedangkan penelitian ini untuk siswa kelas XI SMK.

Rahim dan Adzharuddin (2018) melakukan penelitian dalam jurnal berjudul “*The Usage of Short Story via Phone Application: Enhancement and Motivation among Second Language Learners*” yang berarti penggunaan cerpen melalui aplikasi telepon: peningkatan dan motivasi di antara pembelajar bahasa kedua. Penelitian tersebut berfokus pada penggunaan cerpen melalui aplikasi telepon di antara pelajar bahasa kedua. Data penelitian dianalisis menggunakan teori analisis wacana Brown & Yule (1983) dengan pengandaian teori analisis wacana. Pengandaian teori analisis wacana yaitu prasangka sesuatu yang secara diam-diam diasumsikan sebelumnya pada awal garis argumen atau tindakan. Sampel penelitian terdiri atas 21 subjek dari dua kelas bahasa Melayu di Hankuk University of Foreign Studies, Korea Selatan. Subjek tersebut akan diberi waktu tiga minggu untuk menonton cerpen berbahasa Melayu berjudul “*The Fox*” kemudian menulis esai atau karangan tentang cerita yang telah ditonton. Hasil sesuai dengan asumsi bahwa penggunaan cerpen melalui aplikasi telepon dapat meningkatkan pembelajaran dan memotivasi di antara pembelajar bahasa kedua. Mayoritas subjek berhasil menulis karakter dan alur cerita dari cerita tersebut, berhasil menulis kosakata, struktur kalimat, dan ejaan yang benar dalam tulisan mereka.

Penelitian Rahim dan Adzharuddin relevan dengan penelitian ini karena keduanya membahas tentang menulis cerita berbentuk pendek atau cerpen. Meskipun demikian, maksud atau tujuan dari kedua penelitian berbeda. Penelitian Rahim dan Adzharuddin bertujuan untuk menganalisis penggunaan cerpen melalui aplikasi telepon dalam peningkatan pembelajaran menulis cerita dan memotivasi di antara pembelajar bahasa kedua, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen. Jenis penelitian dan sarannya pun berbeda. Rahim dan Adzharuddin menggunakan penelitian kualitatif dengan sasaran mahasiswa Hankuk University of Foreign Studies, Korea Selatan. Jika penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif (metode eksperimen) dengan sasaran siswa kelas XI SMK

Huang (2019) melakukan penelitian dalam jurnal berjudul “*Struggle Between the Real and the Fictive: The Development of Chinese EFL Learners’ Voice Construction in Short Story Writing*” yang berarti perjuangan antara nyata dan fiktif: pengembangan konstruksi suara pembelajar bahasa Inggris EFL dalam menulis cerita pendek. Tujuan dari penelitian tersebut adalah menyelidiki konstruksi suara pelajar EFL (bahasa Inggris sebagai bahasa asing) dalam penulisan cerpen dari perspektif dialogis yang berpacu pada kerangka analitik Canagarajah untuk analisis suara. Selain itu juga untuk memperkaya penelitian suara dalam konteks kelas, sehingga membantu siswa menulis cerpen dengan suara yang jelas. Penelitian ini menganalisis proses penulisan cerpen dari sarjana jurusan Bahasa Inggris asal Tiongkok bernama Liu. Setelah memeriksa proses menulis cerpennya, dapat ditemukan bahwa suara naratif, struktur plot, dan karakter adalah fitur utama yang digunakan penulis untuk menyampaikan suaranya. Penelitian ini meningkatkan pemahaman kita tentang konstruksi suara pelajar EFL dalam penulisan cerita pendek, bahwa suara naratif, struktur plot, dan karakter adalah fitur utama yang difokuskan untuk menyampaikan ide. Dengan begitu, fitur tersebut dapat memberikan wawasan kepada guru EFL / ESL untuk membantu siswa mengekspresikan diri mereka dalam penulisan bahasa Inggris.

Penelitian Huang relevan dengan penelitian ini karena memiliki persamaan yaitu melakukan penelitian pada pembelajaran mengonstruksi/menulis cerpen. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, tujuan penelitian, dan sasaran penelitian. Huang menggunakan penelitian berjenis kualitatif yang bertujuan untuk menyelidiki konstruksi suara pelajar EFL (bahasa Inggris sebagai bahasa asing) dalam penulisan cerpen dari perspektif dialogis dan untuk memperkaya penelitian suara dalam konteks kelas, sehingga membantu siswa menulis cerpen dengan suara yang jelas. Subjek penelitian Huang adalah sarjana jurusan Bahasa Inggris asal Tiongkok bernama Liu. Sedangkan penelitian ini berjenis kuantitatif dengan tujuan untuk menguji keefektifan model *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK.

2.1 Landasan Teoretis

Landasan teoretis merupakan dasar-dasar teori yang melandasi suatu penelitian. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) hakikat mengonstruksi, (2) hakikat cerpen, (3) model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK), (4) model *snowball throwing*, (5) penerapan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen, (6) penerapan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen.

2.1.1 Hakikat Mengonstruksi

Pada bagian ini akan dibahas hakikat mengonstruksi yang mencakup pengertian mengonstruksi, tujuan mengonstruksi, dan manfaat mengonstruksi.

2.1.1.1 Pengertian Mengonstruksi

Mengonstruksi berasal dari kata konstruksi yang memiliki makna susunan dengan hasil yang diperoleh berupa sebuah tulisan karya siswa. Dalam hal ini, mengonstruksi memiliki persamaan dengan definisi menulis.

Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012: 36), menulis adalah kegiatan pengekspresian ide, gagasan, pikiran, atau perasaan yang melibatkan lambang kebahasaan. Dalam menulis, dilibatkan berbagai aspek kebahasaan seperti penggunaan diksi, penggunaan tanda baca dan ejaan, penataan kalimat, pengembangan paragraf, pengolahan gagasan, serta pengembangan model karangan.

Menulis adalah aktivitas produktif, penulis harus menguasai semua ide dalam pikiran yang akan dituangkan ke dalam tulisan dan mendapatkan beberapa cara untuk mengorganisasikan ide tersebut dengan struktur yang tepat. Dalam penyajiannya, menulis perlu mengarah pada kebenaran substantif yaitu kebenaran isi dan ketepatan substantif yaitu tepat dalam penggunaan bahasa. Penggunaan bahasa atau berkomunikasi secara tertulis tersebut adalah tujuan dasar dari menulis. Penulis berusaha meyakinkan pembaca tentang suatu hal yang diuraikan melalui bukti dan fakta atau logika berpikir dan penulis mengajak pembaca untuk memahami pola pikir penulis melalui tulisannya, agar pembaca dapat bersependapat dengan penulis (Kusmana, 2014: 17-19).

Pendapat lain dikemukakan oleh Zulaeha (2016: 9) yang menyatakan bahwa menulis adalah komunikasi tulis, baik yang bersifat imajinatif maupun nyata untuk menginformasikan dan mengekspresikan maksud dan tujuan tertentu. Dengan menulis, seorang penulis dapat mencurahkan pengalaman, pikiran, dan perasaannya dalam berbagi cerita kepada orang lain melalui tulisannya.

Hal serupa juga diungkapkan Dalman (2016: 4) bahwa menulis merupakan hasil dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna untuk menyampaikan pikiran, angan-angan, dan perasaan. Dalam aktivitas menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/tanda/tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata yang membentuk kalimat, kumpulan kalimat yang membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk karangan yang utuh dan bermakna.

Adapun pendapat dari Suandi, dkk (2018: 195) yang mengatakan bahwa menulis merupakan seluruh rangkaian kegiatan seseorang melalui bahasa tulis untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikan informasi kepada masyarakat pembaca untuk dipahami.

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai pengertian menulis/mengonstruksi, dapat disimpulkan bahwa menulis/mengonstruksi adalah suatu kegiatan penyampaian pesan atau informasi secara tertulis berupa ide, gagasan, pikiran, ataupun perasaan dari penulis yang ditujukan kepada pembaca.

2.1.1.2 Tujuan Mengonstruksi

Menurut Tarigan (2008: 24), maksud atau tujuan menulis adalah “responsi atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca.” Berdasarkan batasan tersebut, maka dapat dikatakan tujuan menulis sebagai berikut.

1. Untuk memberitahukan atau mengajar
2. Untuk meyakinkan atau mendesak
3. Untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik
4. Untuk mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat

Adapun pendapat Dalman (2016: 13) ditinjau dari sudut kepentingan pengarang, menulis memiliki beberapa tujuan diantaranya, (1) tujuan penugasan, (2) tujuan estetis, (3) tujuan penerangan, (4) tujuan pernyataan diri, (5) tujuan kreatif, (6) tujuan konsumtif.

Berdasarkan pendapat Tarigan dan Dalman mengenai tujuan mengonstruksi, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis/mengonstruksi adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca, sebagai hiburan, pengekspresian perasaan, dan sebagai sarana kreatif penulis.

2.1.1.3 Manfaat Mengonstruksi

Dalman (2016: 6) mengemukakan bahwa menulis memiliki banyak manfaat, diantaranya untuk (1) peningkatan kecerdasan, (2) pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, (3) penumbuhan keberanian, dan (4) pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Ansoriyah dan Purwahida (2018: 1) menjelaskan terdapat beberapa manfaat dari kegiatan menulis antara lain, (1) menulis dapat mengukur potensi diri, (2) menulis dapat mengembangkan berbagai gagasan, (3) menulis memaksa seseorang untuk lebih banyak menyerap dan menguasai informasi, (4) menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis, (5) menulis dapat meninjau dan menilai gagasan secara sistematis, (6) menulis dapat memudahkan dalam memecahkan masalah, (7) menulis dapat mendorong belajar secara efektif, (8) menulis akan membiasakan untuk berpikir secara tertib.

Berdasarkan pernyataan dua ahli tentang manfaat tersebut, disimpulkan bahwa menulis/mengonstruksi bermanfaat untuk mengembangkan ide/gagasan kreatif, baik dari pemikiran sendiri atau berdasarkan informasi yang diperoleh.

2.1.2 Hakikat Cerpen

Cerpen merupakan salah satu bagian dari karya sastra berbentuk prosa. Hakikat cerita pendek mencakup pengertian cerpen, unsur pembangun cerpen, struktur cerpen, kaidah kebahasaan cerpen, dan tahapan mengonstruksi cerpen.

2.1.2.1 Pengertian Cerpen

Cerpen adalah fiksi berbentuk pendek yang selesai dibaca dalam “sekali duduk”. Cerita pendek hanya memiliki satu arti, satu krisis, dan satu efek bagi pembacanya. Dalam mengungkapkan suatu hal, pengarang cerpen hanya ingin mengungkapkan secara tajam yaitu harus menghunjam dalam-dalam bagi kalbu pembacanya, tidak ada kesempatan ngelantur ke berbagai soal yang lain. (Sumardjo, 2004: 184).

Sutardi (2012: 59) mengatakan bahwa cerpen (cerita pendek sebagai *genre* fiksi) adalah rangkaian peristiwa yang di dalamnya terjadi konflik antartokoh atau dalam diri tokoh itu sendiri dalam latar dan alur yang terjalin menjadi satu. Peristiwa dalam suatu cerita akan membentuk satu kesatuan karena adanya hubungan antartokoh, tempat, dan waktu. Peristiwa dideskripsikan dengan kata-kata sebagai perasaan imajinasi pengarang terhadap suatu peristiwa yang dibayangkannya.

Selain itu, Ajip Rosidi (dalam Tarigan, 2015: 180) mengatakan bahwa cerpen atau cerita pendek adalah cerita yang pendek dan mencerminkan suatu kebulatan ide. Dalam kesingkatan dan kepadatan tersebut, cerpen adalah cerita yang lengkap, bulat, dan singkat.

Pendapat Ajib Rosidi selaras dengan Yunus (2015: 70) yang mengungkapkan bahwa cerpen didefinisikan sebagai suatu karangan fiktif yang berfokus pada kehidupan seseorang atau satu tokoh yang diceritakan secara ringkas.

Adapun pendapat Kosasih (2016: 111) yang menyatakan bahwa cerpen adalah cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam dengan jumlah kata sekitar 500-5000 kata, bertema sederhana, jumlah tokohnya terbatas, serta pelukisan latar hanya sesaat dan dalam lingkungan yang relatif terbatas.

Berdasarkan penjelasan para ahli tentang pengertian cerpen, peneliti menyimpulkan bahwa cerpen adalah cerita berwujud pendek dengan jalan cerita sederhana yang didalamnya mencakup tema, penokohan, latar, alur, sudut pandang, serta amanat atau nilai-nilai yang bisa dipetik oleh pembaca.

2.1.2.2 Unsur Pembangun Cerpen

Unsur pembangun cerpen adalah komponen-komponen dalam sebuah cerita pendek. Jika diibaratkan rumah, unsur ini merupakan material untuk membuat rumah. Maka dari itu, unsur pembangun cerpen ini harus ada atau tidak bisa terpisahkan dalam karangan cerpen. Unsur pembangun cerpen tersebut mencakup tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, amanat, dan sudut pandang.

2.1.2.2.1 Tema

Pada waktu menyusun atau menentukan sebuah tema untuk suatu karangan, ada dua unsur yang paling mendasar untuk diketahui penulis yaitu topik atau pokok pembicaraan dan tujuan yang akan dicapai melalui topik tersebut. Maka, tema dapat diartikan sebagai suatu perumusan dari topik yang akan dijadikan landasan pembicaraan dan tujuan yang akan dicapai melalui topik. (Keraf, 2004: 122).

Sudarman (2008: 270-271) mengungkapkan bahwa tema merupakan ide sentral dari suatu cerita yang berisi tentang pokok-pokok pikiran yang akan diangkat dalam suatu karangan. Pengarang bukan sekadar menceritakan tetapi juga mengatakan sesuatu kepada pembaca, bisa berupa masalah kehidupan, pandangan hidup, komentar, dan lain sebagainya. Peristiwa yang diceritakan dan perbuatan tokoh dalam cerita, didasari atas ide pokok pengarangnya. Tema-tema dalam cerpen dapat diambil dari berbagai hal, seperti pengalaman hidup, cita-cita, pengamatan, penyelidikan, perasaan, sikap, keyakinan, gagasan/ide, serta imajinasi yang bisa berkaitan dengan masalah cinta, moral, sosial, ajaran agama, keluarga, keadilan, dan lain sebagainya.

Selain itu Scharbach (dalam Aminuddin, 2014: 91) menjelaskan bahwa tema berasal dari bahasa Latin yang berarti ‘tempat meletakkan suatu perangkat’, maksudnya adalah tema memiliki peran sebagai dasar dari suatu cerita dan sebagai pangkal tolak pengarang dalam menciptakan karya fiksi. Oleh sebab itu, pengarang dan pembaca umumnya terbalik dalam menyikapi tema. Jika pengarang harus memahami tema terlebih dahulu sebelum menciptakan karya,

sedangkan pembaca baru dapat memahami tema apabila telah selesai memahami cerita atau unsur-unsur dalam cerita.

Tema adalah gagasan utama atau pokok dari suatu cerita. Tema cerita dapat diketahui melalui berbagai hal, seperti hal-hal yang dirasakan, diinginkan, dipikirkan, dibicarakan, atau dipertentangkan oleh para tokohnya. Tema antara cerita yang satu dengan yang lainnya mungkin saja sama namun dapat memberikan kesan tersendiri bagi pembaca karena bisa digarap dengan sudut pandang yang berbeda (Kosasih, 2016: 122).

Adapun pendapat dari Al-Ma'ruf & Nugrahani (2017: 85) yang mengatakan bahwa tema adalah gagasan yang melandasi cerita dan berkaitan dengan berbagai aspek permasalahan kehidupan, baik masalah sosial, politik, religi, cinta kasih, maupun maut. Seorang penulis dalam karya sastranya dapat mencurahkan gagasan sesuai dengan latar belakang kehidupannya, pandangan, wawasan, dan ideologinya.

Berdasarkan pendapat Keraf, Sudarman, Scharbach, Kosasih, Al-Ma'ruf dan Nugrahani mengenai tema, dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan, ide, atau pokok persoalan yang menjadi dasar atau melandasi suatu karangan/cerita.

2.1.2.2.2 Tokoh dan Penokohan

Setiap cerpen pasti memiliki tokoh. Tokoh merupakan unsur terpenting dalam suatu karya fiksi yang terikat dengan unsur-unsur lain. Tokoh-tokoh yang terlibat tentunya memiliki watak atau karakter berbeda yang diceritakan melalui perilaku dan perkataannya. Watak atau karakter itulah bagian dari penokohan.

Istilah "tokoh" menunjuk pada orangnya atau pelaku cerita. Sedangkan penokohan adalah penggambaran yang jelas tentang seseorang yang disajikan dalam sebuah karangan atau cerita (Jones dalam Nurgiyantoro, 2009: 165).

Tokoh dapat dilihat dari segi peran dan fungsi penampilan tokoh. Segi peran terbagi menjadi 2 yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang penting dan muncul secara terus-menerus sehingga mendominasi dalam penceritaan, sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang

dimunculkan beberapa kali atau hanya sekali dalam penceritaan. Jika dilihat dari fungsi penampilan, tokoh dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi karena menerapkan norma atau nilai yang baik dan sesuai dengan pandangan pembaca, sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang tidak disukai karena sebagai penyebab terjadinya konflik (Nurgiyantoro, 2009: 176-179).

Menurut Aminuddin (2014: 79), tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi hingga peristiwa tersebut membentuk suatu jalinan cerita. Sedangkan penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku dalam cerita.

Cara untuk memahami penokohan atau watak tokoh dalam cerita, diantaranya melalui (1) tuturan pengarang terhadap karakteristik tokoh, (2) gambaran yang diberikan pengarang melalui lingkungan atau cara berpakaian, (3) pengarang menunjukkan perilaku tokoh, (4) cara tokoh berbicara dengan tentang dirinya sendiri, (5) jalan pikiran tokoh, (6) tokoh lain yang membicarakannya, (7) tokoh lain yang berbincang dengannya, (8) reaksi tokoh lain saat berbincang dengannya, (9) reaksi tokoh tersebut saat berbincang dengan tokoh lain (Aminuddin, 2014: 80-81).

Ada berbagai cara untuk menggambarkan karakter tokoh sehingga pembaca mendapatkan gambaran yang sejelas-jelasnya tentang suasana hati tokoh, sifat, ataupun sikap tokoh yang cemas, ragu-ragu, rajin, sombong, dan sebagainya. Penggambaran tokoh tersebut, dapat dilakukan dengan 5 cara yaitu 1) disebutkan langsung oleh pengarang, 2) tanggapan, penceritaan oleh tokoh lain, 3) dilukiskan melalui perkataan, pikirannya, 4) dilukiskan melalui perilakunya, 5) digambarkan melalui keadaan lingkungannya (Kosasih, 2016: 119).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai tokoh dan penokohan, dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku dalam cerita. Dilihat dari segi peran, tokoh dibedakan menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh, tokoh dibedakan menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Sedangkan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan karakter para tokoh dalam cerita/karangan.

2.1.2.2.3 Latar

Latar adalah lingkungan fisik tempat terjadinya peristiwa yang dapat menciptakan suatu suasana sesuai dengan perasaan yang dialami mengenai suatu lokasi (Tarigan, 2008: 164).

Jabrohim, dkk (2009: 115) mengemukakan bahwa latar adalah waktu, tempat, atau lingkungan terjadinya suatu peristiwa. Latar tidak hanya sebagai *background*, namun juga dapat mendukung unsur cerita lain karena dengan penciptaan latar yang tepat, membuat cerita tampak lebih hidup, logis, dan membangun atau menggerakkan suasana batin pembaca.

Nurgiyantoro (2009: 227) menjelaskan bahwa unsur latar dapat dibedakan menjadi tiga unsur pokok yaitu latar tempat, waktu, dan sosial. Latar tempat merujuk pada lokasi terjadinya peristiwa baik berupa tempat-tempat dengan nama tertentu yang dijumpai dalam dunia nyata, inisial tertentu, atau mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas seperti desa, sungai, jalan, hutan, kota, kota kecamatan, dan sebagainya. Jika latar waktu yaitu berkaitan dengan “kapan” terjadinya peristiwa yang diceritakan. Sedangkan latar sosial yaitu latar yang menjelaskan tata cara kehidupan sosial masyarakat yang berkaitan dengan masalah-masalah dan kebiasaan-kebiasaan pada masyarakat tersebut.

Pendapat Nurgiyantoro selaras dengan Sutardi (2012: 68-69) yang mengungkapkan bahwa latar dalam cerita biasanya menyangkut tiga hal; (1) latar tempat yaitu latar yang merujuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan, (2) latar waktu yaitu latar yang berkaitan dengan waktu peristiwa-peristiwa dalam cerita terjadi, (3) latar sosial yaitu latar yang mengarah pada kondisi sosial masyarakat sebagai tempat cerita. Kondisi sosial masyarakat tersebut mencakup; kebiasaan masyarakat dan adat istiadat yang dijadikan sebagai latar cerita.

Terakhir, menurut Adi (2016: 49), *setting* atau latar merupakan tempat dan masa sebuah cerita terjadi. Cerita harus memiliki kejelasan tempat dan waktu kejadian yang berlangsung dengan cara mempertimbangkan unsur-unsur watak para tokoh dan tema yang telah dipersiapkan. Sehingga untuk menjadi sebuah cerita yang kuat, pengarang tidak asal dalam menentukan latar.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai latar, disimpulkan bahwa latar adalah keterangan atau gambaran tentang tempat, waktu, dan suasana atau kondisi sosial terjadinya suatu cerita.

2.1.2.2.4 Alur

Menurut Wahyuningtyas & Santosa (2011: 6-7), alur (*plot*) adalah urutan peristiwa dalam karya sastra yang menyebabkan terjadinya peristiwa lain hingga membentuk suatu cerita. Berdasarkan kriteria urutan waktu, alur/*plot* dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. *Plot* lurus (*plot* maju atau *plot progresif*)

Plot yang mengisahkan peristiwa-peristiwa secara kronologis, artinya dikisahkan secara runtut dimulai dari peristiwa pertama/peristiwa awal lalu diikuti peristiwa selanjutnya.

2. *Plot* sorot-balik (*plot flashback* atau *plot regresif*)

Plot yang mengisahkan peristiwa-peristiwa secara tidak kronologis (cerita tidak runtut), cerita diawali dari peristiwa akhir lalu menuju ke peristiwa pertama/awal.

3. *Plot* campuran

Plot yang mengisahkan peristiwa-peristiwa dengan menggabungkan antara *plot progresif* dengan *plot regresif*.

Sutardi (2012: 69) mengungkapkan bahwa alur adalah jalinan antar peristiwa dalam suatu cerita atau karangan. Alur bukanlah rangkaian waktu dalam cerita tetapi rangkaian peristiwa yang membentuk cerita. Peristiwa dalam cerita tentu memiliki hubungan yang erat karena kehadiran satu peristiwa menyebabkan munculnya peristiwa lainnya.

Pendapat Sutardi selaras dengan Aminuddin (2014: 83) yang mengatakan bahwa pengertian alur dalam cerpen atau karya fiksi pada umumnya yaitu rangkaian suatu cerita yang dibentuk dari beberapa peristiwa yang dihadirkan oleh para tokoh.

Yunus (2015:70) mengungkapkan bahwa alur cerpen atau struktur terdiri atas lima fase yaitu:

- 1) Fase pengenalan, fase ini mengenalkan pembaca tentang kisah yang menjadi awal kisah berikutnya.
- 2) Fase pemunculan konflik, fase ini menghadirkan suasana tegang karena konflik antartokoh mulai tampak.
- 3) Fase klimaks, fase ini menyajikan konflik yang terus memuncak.
- 4) Fase peleraian, fase ini menceritakan penurunan tensi konflik dalam diri tokoh menuju kepada penyelesaian.
- 5) Fase penyelesaian, fase ini merupakan bagian akhir dengan tanda konflik yang dialami tokoh telah selesai.

Selain itu menurut Kosasih (2016: 120), alur adalah rangkaian cerita yang dibangun oleh urutan waktu/bersifat kronologis dan mungkin juga dibentuk oleh urutan keruangan atau spasial. Suatu alur/*plot* mengandung unsur sebab akibat (kausalitas) sehingga di dalamnya terkandung konflik-konflik. Konflik yang satu menimbulkan munculnya konflik lain.

Adapun menurut Al-Ma'ruf & Nugrahani (2017: 86), alur merupakan unsur cerita yang memiliki peran penting dalam memperlancar jalan cerita karena alur akan menggiring pembaca untuk melihat peristiwa yang akan terjadi berikutnya.

Berdasarkan uraian mengenai alur, disimpulkan bahwa alur adalah rangkaian peristiwa yang mengandung unsur sebab akibat sehingga cerita dalam karya sastra menjadi padu, menarik, dan menimbulkan rasa penasaran bagi pembaca. Jalinan peristiwa dalam alur membentuk fase/tahap pengenalan, pemunculan konflik, konflik, klimaks, peleraian/penyelesaian.

2.1.2.2.5 Amanat

Menurut Al-Ma'ruf & Nugrahani (2017: 71), amanat adalah pesan moral atau ajaran yang dapat dipetik pembaca dari karya sastra. Dalam memetik atau memperoleh amanat, pembaca perlu melakukan interpretasi terhadap karya sastra dengan berbekal pengetahuan, wawasan, dan pengalaman batin dari banyak membaca buku atau "membaca" realitas kehidupan di lingkungannya.

Amanat suatu cerpen selalu berkaitan dengan tema. Terdapat jurnal berjudul “*Exploring Social Skills and Character Education of Students through Storytelling in L2*” yang berisi:

Another important element of stories is the themes, such as moral values. These can provide excellent ways for the students to reflect on their feelings and emotions, and at the same time, the moral values provide students with opportunities to think about their interactions with their peers and understand the situations faced in the school world. (León-Garzón, Rosmery; Castañeda-Peña, 2018)

Jurnal tersebut menjelaskan bahwa elemen penting yang lain dari suatu cerita adalah temanya, seperti nilai-nilai moral. Nilai moral memberikan siswa kesempatan untuk memikirkan interaksi mereka dengan teman sebaya dan memahami situasi yang dihadapi di sekolah. Jadi, amanat adalah nilai moral yang tidak hanya untuk merefleksikan perasaan dan emosi bagi pembaca, namun pada saat yang sama memberikan kesempatan pembaca untuk dapat menghubungkan pemahamannya dengan situasi di kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian pendapat ahli mengenai amanat, dapat disimpulkan bahwa amanat adalah pesan moral yang diperoleh pembaca dengan menghubungkan antara karya sastra dan kehidupan nyata.

2.1.2.2.6 Sudut Pandang

Sudut pandang adalah tempat seorang pengarang melihat sesuatu. Sudut pandang tidak diartikan sebagai penglihatan atas suatu barang dari atas atau bawah, melainkan dengan melihat barang itu dari suatu posisi tertentu (Keraf, 2004: 96).

Sudarman (2008: 277) mengatakan bahwa sudut pandang (*point of view*) pada dasarnya adalah visi pengarang yang artinya sudut pandang digunakan pengarang untuk melihat suatu kejadian cerita. Dalam suatu karya sastra seperti cerpen, cerpen adalah sudut pandang pengarang sebagai pribadi karena cerpen merupakan pandangan pengarang terhadap kehidupan. Sudut pandang itu

beragam, sehingga pemilihannya bergantung pada selera pengarang, sifat, dan bobot materi cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Tarigan (2008: 36) mengungkapkan bahwa sudut pandang (*point of view*) adalah posisi fisik, tempat seseorang/persona menyajikan gagasan-gagasan dan peristiwa-peristiwa, perspektif/pemandangan fisik dalam suatu ruang dan waktu yang dipilih oleh penulis bagi personanya, serta mencakup kualitas emosional dan mental persona yang mengawasi sikap dan nada. Sudut pandang terbagi menjadi 4 ragam, diantaranya (1) sudut pandang yang berpusat pada orang pertama; (2) sudut pandang yang berkisar sekeliling orang pertama; (3) sudut pandang orang ketiga terbatas; dan (4) sudut pandang orang ketiga serba tahu.

Istilah sudut pandang disebut juga pusat pengisahan. Pusat pengisahan atau titik tumpu penceritaan atau sudut pandang terdiri atas tiga bentuk yaitu (1) orang pertama tunggal atau akuan; (2) orang ketiga tunggal atau diaan; (3) campuran antara diaan atau akuan (Nuryatin, 2010: 15).

Adapun menurut Pujiharto (2012: 66), sudut pandang adalah posisi pusat kesadaran pengarang dalam menyampaikan cerita. Dalam menentukan posisi tersebut, pengarang harus memilih dengan hati-hati agar cerita menimbulkan efek yang tepat. Pengarang dapat menyampaikan cerita dari sisi dalam atau dari sisi luar. Jika sisi dalam, cerita disampaikan oleh salah satu tokoh di dalam cerita (orang pertama utama atau orang pertama sampingan). Sedangkan sisi luar, cerita disampaikan oleh orang ketiga (orang ketiga terbatas atau orang ketiga tidak terbatas).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai sudut pandang, dapat disimpulkan bahwa sudut pandang adalah cara pengarang menempatkan dirinya terhadap suatu cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca.

2.1.2.3 Struktur Cerpen

Struktur cerpen merupakan rangkaian atau jalinan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Tarigan (2015: 127) menyatakan bahwa struktur dalam dunia sastra seperti cerpen terbagi menjadi 3 yaitu eksposisi, komplikasi, dan resolusi. Dalam tahap eksposisi, pengarang akan memperkenalkan para tokoh

atau pelaku cerita, mencerminkan situasi para tokoh, merencanakan konflik, dan memberi petunjuk mengenai resolusi. Pada komplikasi atau bagian tengah, konflik muncul dan berkembang hingga menumbuhkan ketegangan cerita. Selanjutnya, tahap akhir yaitu resolusi. Di sinilah terjadi pemecahan masalah dari semua peristiwa yang telah terjadi. Tarigan menambahkan bahwa adapun titik yang memisahkan antara komplikasi dan resolusi yaitu *turning point* atau *klimaks*.

Suherli, dkk (2017:125), membagi rangkaian cerita menjadi 5 bagian yang terdiri atas (1) Pengenalan situasi cerita (*orientation*); (2) Pengungkapan peristiwa (*complication*); (3) Menuju adanya konflik (*rising action*); (4) Puncak konflik (*turning point*); (5) Penyelesaian (*ending atau coda*).

1) Pengenalan situasi cerita (*orientation*)

Tahap orientasi berisi pengenalan para tokoh, penataan adegan, dan hubungan antartokoh yang dilakukan oleh pengarang.

2) Pengungkapan peristiwa (*complication*)

Tahap komplikasi menyajikan suatu peristiwa di awal yang menyebabkan timbulnya berbagai masalah, pertentangan, atau hal-hal kesukaran bagi para tokohnya.

3) Menuju adanya konflik (*rising action*)

Pada tahap ini terjadi peningkatan peristiwa yang mengarah menuju puncak konflik sehingga suasana atau situasi saat itu semakin gembira, heboh, atau kesukaran yang dialami tokoh bertambah.

4) Puncak konflik (*turning point*)

Puncak konflik merupakan tahap cerita yang paling besar dan mendebarkan / menegangkan. Bagian ini disebut klimaks. Pada tahap ini akan terlihat perubahan nasib dari tokoh utama, antara berhasil atau gagal dalam menyelesaikan masalahnya.

5) Penyelesaian (*ending atau coda*)

Akhir cerita ini akan dijelaskan oleh pengarang bagaimana sikap atau nasib yang dialami tokoh setelah mengalami klimaks.

Berdasarkan pendapat Tarigan dan Suherli mengenai struktur cerpen, dapat disimpulkan bahwa struktur cerpen terdiri atas 5 bagian yaitu pengenalan,

pengungkapan peristiwa, menuju adanya konflik, klimaks/puncak, dan penyelesaian.

2.1.2.4 Kaidah Kebahasaan Cerpen

Kosasih (2016: 117) mengungkapkan bahwa cerpen cenderung menggunakan bahasa sehari-hari, tidak formal, atau dengan ragam bahasa percakapan. Contoh kebahasaan cerpen sebagai berikut:

- a. Kata sapaan, seperti *mah, pah, bi (bibi)*.
- b. Kata-kata tidak baku, seperti *enggak, kenapa, dikasih, ketemu*.
- c. Kosakata percakapan, seperti *wah, sih, ah*.

Sedangkan menurut Suherli dkk (2017: 126-127), kaidah kebahasaan cerpen terbagi menjadi 7 ciri-ciri yaitu.

- 1) Banyak menggunakan kalimat bermakna lampau. Contohnya, *ketika itu, beberapa tahun lalu, telah terjadi*, dan sebagainya.
- 2) Banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu. Contohnya, *sejak saat itu, mula-mula, kemudian*.
- 3) Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi. Contohnya, *menawari, melompat, menghindar*.
- 4) Banyak menggunakan kata kerja yang menunjukkan kalimat tak langsung. Contohnya, *mengatakan bahwa, mengungkapkan, menceritakan tentang, menuturkan, menyatakan*.
- 5) Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang sedang dipikirkan atau dirasakan oleh pelaku cerita. Contohnya, *merasakan, mengharapkan, mendambakan*.
- 6) Menggunakan banyak dialog yang ditunjukkan dengan adanya tanda petik ganda (“...”) dan kata kerja yang menunjukkan tuturan langsung. Contohnya, “Tidak. Sekali saya bilang, tidak!” teriak Lani.
- 7) Menggunakan kata-kata sifat untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana. Contohnya dalam 2 kalimat berikut: Segala sesuatu tampak berada dalam kendali sekarang. Bahkan kamarnya sekarang sangat *rapi dan bersih*.

Berdasarkan pendapat Kosasih dan Suherli tentang kaidah kebahasaan cerpen, disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan cerpen meliputi (1) menggunakan kata sapaan, (2) bahasa sehari-hari atau tidak baku/nonformal, (3) menggunakan kalimat lampau, (4) menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu, (5) menggunakan kata kerja yang menggambarkan terjadinya peristiwa, kata kerja untuk menunjukkan kalimat langsung atau tak langsung, atau kata kerja untuk menyatakan sesuatu yang sedang dipikirkan/dirasakan pelaku cerita, (6) menggunakan kata sifat untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana.

2.1.2.5 Tahapan Mengonstruksi Cerpen

Menurut Sudarman (2008: 294-298), untuk membuat cerita yang unik dan menarik, biasanya ada beberapa hal yang diperhatikan. Hal tersebut ialah proses menulis cerpen atau tahapan mengonstruksi cerpen yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Menentukan tema

Tema menjadi hal pertama yang dipastikan ketika menulis cerita. Tema yang dapat diangkat, seperti tema sosial, cinta, keluarga, dan lain sebagainya. Sumber tema bisa digali dari membaca, pengalaman, perasaan, cita-cita, pengamatan, penyelidikan, pendapat, gagasan, ide, imajinasi, sikap, keyakinan, dan lain sebagainya. Setelah tema ditentukan, langkah selanjutnya menentukan tujuan penulisan. Pada karya sastra biasanya cerita bertujuan untuk menghibur, mendidik, meyakinkan, menjelaskan, atau melukiskan.

2. Membuat kerangka karangan

Langkah yang ditempuh dalam membuat kerangka karangan yaitu menentukan tema yang akan dikembangkan menjadi karangan, merumuskan topik-topik yang merupakan sub temanya, mengadakan inventarisasi sub-sub topiknya, mengevaluasi topik-topik itu dan menyeleksi topik yang dapat dibuang, menentukan pola susunan topik yang paling cocok, menentukan pola pengembangan yang akan digunakan.

3. Mengumpulkan referensi

Referensi bisa didapatkan dari buku, media massa, internet, atau bisa juga bertanya langsung kepada orang yang tahu tentang masalah atau persoalan yang diangkat.

4. Menuliskan

Menuliskan cerita ialah mengembangkan kerangka tulisan menjadi tulisan yang sebenarnya. Dengan cara menyusun kalimat demi kalimat berdasarkan pikiran-pikiran utama yang telah dibuat. Kemudian disusun menjadi kalimat-kalimat penjelasan untuk mendukung atau menjelaskan kalimat utama. Disusun paragraf demi paragraf yang saling padu (koheren) antara yang satu dengan yang lainnya.

Adapun menurut Yunus (2015:71-72), menulis cerpen dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara yang dapat digunakan yaitu dengan 5 tahap berikut.

1. Tahap persiapan, dilakukan dengan menentukan tema, amanat, tokoh, latar, dan sudut pandang yang akan disajikan dalam cerita.
2. Tahap inkubasi atau pengendapan, dilakukan dengan membuat rincian tema cerita dan merangsang penyajian rangkaian cerita untuk memperkaya proses penceritaan saat dituliskan.
3. Tahap inspirasi, dilakukan dengan menemukan inspirasi-inspirasi baru hasil dari rincian peristiwa inkubasi yang dilakukan sehingga dapat mengalirkan jalan cerita dengan lebih mudah. Pada tahap ini, sentuhan imajinasi penulis memiliki peran penting.
4. Tahap penulisan, dilakukan dengan menuliskan cerita secara konkret, tanpa menunda lagi. Menulis cerita dengan tuntas sesuai dengan struktur cerita yang disajikan.
5. Tahap revisi, dilakukan dengan membaca kembali cerpen yang sudah dibuat dengan mengoreksi bagian cerita yang perlu disempurnakan agar memberi kesan dan pengalaman batin yang kuat pada pembaca.

Berdasarkan pendapat Sudarman dan Yunus, dapat disimpulkan bahwa dalam mengonstruksi cerpen terdiri atas 5 tahap yaitu, (1) persiapan, berupa penentuan tema, (2) pengendapan, berupa membuat kerangka karangan dengan

merinci unsur-unsur pembangun cerita, (3) inspirasi, penulis melibatkan imajinasi untuk membentuk alur cerita, (4) penulisan, berupa mengembangkan kerangka karangan menjadi konstruksi cerpen yang utuh, (5) revisi, berupa mengoreksi cerita, baik dari isi maupun penggunaan bahasanya.

2.1.3 Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pengertian, sintakmatik, kelebihan dan kekurangan, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan dampak pengiring dari model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK).

2.1.3.1 Pengertian Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Tiga modalitas pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh Neil Fleming (2001) untuk menunjukkan preferensi individu dalam proses belajarnya, yaitu Visual, Auditoris, dan Kinestetik (VAK). Gaya belajar *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) adalah gaya belajar *multi-sensorik* yang melibatkan tiga unsur gaya belajar meliputi penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Dalam penerapan model VAK, untuk menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing siswa dan memberi kemampuan yang lebih besar bagi siswa, guru tidak hanya mendorong siswa menggunakan satu modalitas saja, tetapi berusaha mengombinasikan ketiga modalitas tersebut (Huda, 2013: 287).

Bagi siswa visual, akan mudah belajar dengan bantuan media dua dimensi seperti menggunakan gambar, grafik, *chart*, dan sebagainya. Bagi siswa yang memiliki gaya belajar auditori, akan mudah belajar dengan mendengarkan sesuatu yang diucapkan atau dengan media audio. Bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik, akan mudah belajar dengan melakukan kegiatan tertentu seperti eksperimen, membuat model, dan sebagainya yang berkaitan dengan sistem gerak. Model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) ini merupakan anak dari model pembelajaran *Quantum* yang memiliki prinsip menjadikan situasi belajar lebih nyaman dan menjanjikan kesuksesan bagi siswa di masa depan. Dalam mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif, model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara bebas belajar

langsung dengan menggunakan modalitas yang dimilikinya (Shoimin, 2014: 226-227).

Siswanto dan Ariani (2016: 38) mengungkapkan bahwa ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan guru sebelum melakukan inti pembelajaran dengan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK), diantaranya (1) memberikan sugesti positif untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (2) memberikan pernyataan yang bermanfaat bagi siswa, (3) memberikan tujuan yang jelas dan bermakna, (4) membangkitkan rasa ingin tahu siswa, (5) menciptakan lingkungan fisik yang positif, (6) menciptakan lingkungan emosional yang positif, (7) menciptakan lingkungan sosial yang positif, (8) menenangkan rasa takut, (9) menyingkirkan hambatan-hambatan belajar, (10) banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah, (11) merangsang rasa ingin tahu siswa, (12) mengajak siswa terlibat penuh sejak awal.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) adalah model yang menjadikan situasi belajar lebih nyaman dengan mengombinasikan tiga modalitas/gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara bebas belajar langsung dengan menggunakan modalitas yang dimilikinya.

2.1.3.2 Sintakmatik Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Sintakmatik model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) menurut Shoimin (2014: 227-228), dijelaskan dalam tabel berikut:

Tahap	Kegiatan
Tahap 1 Tahap Persiapan	Pada kegiatan persiapan, guru memberikan motivasi untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang kepada siswa, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk menjadikan siswa lebih siap dalam

	menerima pelajaran.
Tahap 2 Tahap Penyampaian	Guru mengarahkan siswa untuk menemukan materi pelajaran yang baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindra, yang sesuai dengan gaya belajar VAK. Bagi siswa <i>visualization</i> , akan mudah belajar dengan bantuan media dua dimensi seperti menggunakan grafik, gambar, chart, model, dan semacamnya. Siswa <i>auditory</i> , lebih mudah belajar melalui pendengaran seperti dengan media audio, sementara tipe <i>kinestetik</i> mudah belajar sambil melakukan kegiatan tertentu yang berhubungan dengan sistem gerak.
Tahap 3 Tahap Pelatihan	Guru membantu siswa untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK.
Tahap 4 Tahap Penampilan Hasil	Guru membantu siswa dalam menerapkan dan memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan pada kegiatan belajar, sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan saat digunakan dalam proses pembelajaran. Siswanto dan Ariani (2016: 37-38) memaparkan bahwa model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

Kelebihan model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

- 1) Pembelajaran lebih efektif karena mengombinasikan tiga gaya belajar.
- 2) Mampu melatih dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa.
- 3) Menciptakan suasana belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif.
- 4) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
- 5) Melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, observasi, atau diskusi aktif.
- 6) Mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa.
- 7) Melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata sehingga siswa dengan kemampuan bagus tidak akan terhambat belajarnya oleh siswa yang lemah.

Kekurangan model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

- 1) Tidak banyak guru mampu mengombinasikan tiga gaya belajar.
- 2) Siswa yang hanya mampu menggunakan satu gaya belajar, hanya mampu menerima materi jika menggunakan model yang lebih memfokuskan kepada salah satu gaya belajar yang mendominasi.
- 3) Penerapan model VAK membutuhkan waktu cukup lama.

2.1.3.4 Sistem Sosial Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Sistem sosial merupakan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa maupun antar siswa dalam pembelajaran menggunakan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK). Proses interaksi pembelajaran dengan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) tetap berpusat pada siswa, sedangkan peran guru sebagai fasilitator. Guru melibatkan siswa dalam pembahasan materi

cerpen, guru bertanya dan siswa menjawab, atau sebaliknya. Guru juga mendorong siswa belajar secara optimal dengan melibatkan gaya belajar yang dimiliki. Interaksi sosial terjadi saat guru menggiring siswa untuk mengemukakan ide/gagasannya tentang informasi yang diperoleh dari pengamatan siswa sesuai gaya belajarnya.

2.1.3.5 Prinsip Reaksi Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Prinsip reaksi mencakup cara guru menyikapi siswa dan cara siswa merespon tugas yang diberikan guru. Dalam model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK), peran guru dimulai dari menyediakan tugas-tugas berkaitan dengan materi cerpen kepada siswa, menyimak argumen yang disampaikan siswa, hingga bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan menilai siswa. Peran guru yang dilakukan akan direspon siswa dengan mengerjakan tugas yang diberikan, siswa aktif menyampaikan ide/gagasannya, dan siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.

2.1.3.6 Sistem Pendukung Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Sistem pendukung merupakan segala sesuatu yang diperlukan siswa dalam menggali informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Sistem pendukung pembelajaran dengan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) berupa materi pelajaran tentang cerpen, media gambar komik, media musik/lagu, dan lingkungan sekitar. Media tersebut bertujuan untuk membantu siswa menyerap informasi sesuai gaya belajarnya (visual, auditori, atau kinestetik) hingga siswa secara kreatif mampu mengembangkan ide, gagasan, dan perasaannya menjadi sebuah konstruksi cerpen.

2.1.3.7 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Dampak instruksional merupakan hasil belajar yang telah dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dampak instruksional model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) yaitu hasil belajar siswa mengonstruksi cerpen memenuhi kategori baik. Sedangkan dampak pengiring yaitu berkaitan

dengan sikap yang dicapai siswa dalam proses belajar mengonstruksi cerpen, diantaranya siswa terlatih mengutarakan pendapatnya dan siswa terlatih berpikir secara kreatif.

2.1.4 Model *Snowball Throwing*

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pengertian, sintakmatik, kelebihan dan kekurangan, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan dampak pengiring dari model *snowball throwing*.

2.1.4.1 Pengertian Model *Snowball Throwing*

Secara etimologi, *snowball* berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. Secara keseluruhan *snowball throwing* dapat diartikan melempar bola salju. Dalam penerapan model *snowball throwing* di pembelajaran, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, masing-masing anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan dibentuk menyerupai bola. Kertas berbentuk bola tersebut dilempar ke kelompok lain dalam durasi waktu yang ditentukan, setelah itu masing-masing kelompok menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya. Kegiatan melempar bola pertanyaan ini akan menciptakan suasana yang dinamis, kelompok akan bersemangat karena aktivitas siswa dalam kelompok tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, dan berbicara, melainkan juga melakukan kegiatan fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkan pada kelompok lain (Hamdayama, 2015: 158-159).

Model *snowball throwing* merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan bagian dari model kooperatif, yang diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan lebih menyenangkan. Melalui model *snowball throwing*, siswa dapat menyampaikan pertanyaan atau permasalahannya untuk didiskusikan bersama secara interaktif dan menyenangkan. Dengan begitu, siswa dapat mengungkapkan berbagai kesulitan yang dialami dalam memahami materi pelajaran dan guru dapat melatih kesiapan siswa dalam menanggapi dan menyelesaikan masalah (Shoimin 2014: 174-175).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *snowball throwing* adalah model yang menjadikan situasi belajar menyenangkan bagi siswa dengan melibatkan permainan berupa bola salju/bola pertanyaan.

2.1.4.2 Sintakmatik Model *Snowball Throwing*

Sintakmatik model *Snowball Throwing* menurut Shoimin (2014: 175-176), diuraikan dalam tabel berikut:

Fase	Kegiatan
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan seluruh tujuan dalam pembelajaran dan memotivasi siswa.
Fase 2 Menyajikan informasi	Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran <i>snowball throwing</i> , membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri atas 7 orang siswa.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas kelompok. - Meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok. - Memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menulis pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan guru.

	<ul style="list-style-type: none"> - Meminta setiap kelompok menggulung dan melemparkan pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain. - Meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan yang didapatkan.
Fase 5 Evaluasi	Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.
Fase 6 Memberi penilaian atau penghargaan	Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Snowball Throwing*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan saat digunakan dalam proses pembelajaran. Hamdayama (2014: 161) menjelaskan bahwa model *snowball throwing* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model *Snowball Throwing* sebagai berikut.

- 1) Suasana pembelajaran menyenangkan karena pembelajaran dikemas dengan permainan.
- 2) Siswa mendapatkan kesempatan untuk membuat soal dan diberikan kepada siswa lain sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya.
- 3) Siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena sebelumnya tidak tau soal yang akan dijawabnya.
- 4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 5) Pendidik tidak repot menyiapkan media karena siswa terjun langsung dalam praktik.
- 6) Pembelajaran lebih efektif.
- 7) Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Kekurangan model *Snowball Throwing* sebagai berikut.

- 1) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga yang dikuasai siswa kemungkinan sedikit.
- 2) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik menjadi penghambat bagi anggota lain dalam memahami materi.
- 3) Memerlukan waktu yang panjang.
- 4) Kelas bisa saja gaduh dan murid yang nakal dapat berbuat onar.

2.1.4.4 Sistem Sosial Model *Snowball Throwing*

Sistem sosial merupakan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, antar siswa, maupun antar kelompok dalam pembelajaran menggunakan model *snowball throwing*. Lebih jelasnya, interaksi antara guru dengan siswa terjadi ketika guru menyampaikan ulasan materi cerpen kepada masing-masing ketua kelompok. Jika interaksi antar siswa, terjadi ketika ketua kelompok menyampaikan materi cerpen yang berasal dari guru kepada anggota kelompoknya. Sedangkan interaksi antar kelompok, terjadi ketika kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya bermain bola salju/bola pertanyaan. Secara bergantian, kelompok memberikan pertanyaan dan menjawab.

2.1.4.5 Prinsip Reaksi Model *Snowball Throwing*

Prinsip reaksi mencakup cara guru menyikapi siswa dan cara siswa merespon guru. Dalam model *snowball throwing*, guru memberikan koreksi atau penguatan terhadap jawaban pertanyaan dari kelompok lain terkait pembahasan cerpen dan siswa merespon dengan cara menerima penguatan dari guru atau siswa bertanya jika belum memahami jawabannya. Ketika sudah paham, siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

2.1.4.6 Sistem Pendukung Model *Snowball Throwing*

Sistem pendukung merupakan segala sesuatu yang diperlukan siswa dalam menggali informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Sistem pendukung dapat berupa bahan dan alat yang digunakan untuk mendukung penerapan model pembelajaran. Sistem pendukung pembelajaran dengan model *snowball throwing*

yaitu materi pelajaran tentang cerpen dan kertas yang digunakan untuk menulis soal.

2.1.4.7 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring Model *Snowball Throwing*

Dampak instruksional merupakan hasil belajar yang telah dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dampak instruksional model *snowball throwing* yaitu hasil belajar siswa mengonstruksi cerpen memenuhi kategori baik. Sedangkan dampak pengiring berkaitan dengan sikap yang dicapai siswa dalam proses belajar mengonstruksi cerpen yaitu siswa terlatih tanggap merespon pertanyaan dan siswa terlatih berpikir kreatif.

2.1.5 Penerapan Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen

Tabel 1. Kegiatan Pembelajaran Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Tahap	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Tahap Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan dari guru berupa pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki siswa berkaitan dengan materi yang akan dipelajari yaitu cerpen. 2. Siswa mendengarkan motivasi dari guru tentang hal positif yang didapat dari belajar mengonstruksi cerpen.
Tahap 2 Tahap Penyampaian	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa mengamati contoh teks cerpen berjudul “Lupa” yang diberikan guru. 4. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang unsur pembangun cerpen, struktur dan kaidah kebahasaan cerpen dari teks yang diamati, serta tahapan mengonstruksi cerpen. 5. Guru mengarahkan siswa dalam menyerap

	informasi berdasarkan gaya belajar yang dimiliki kelompok. Bagi siswa visual mengamati gambar, bagi siswa auditori mendengarkan musik atau lagu, sedangkan bagi siswa kinestetik mengamati lingkungan sekitarnya.
Tahap 3 Tahap Pelatihan	<p>6. Siswa dalam kelompok mengemukakan ide/gagasannya dari informasi yang telah diterima berdasarkan gaya belajar mereka hingga siswa menentukan tema cerpen.</p> <p>7. Siswa secara individu membuat kerangka cerpen dengan memperhatikan unsur pembangunnya.</p> <p>8. Siswa secara individu mengembangkan kerangka cerita dan menentukan judul hingga menjadi konstruksi cerpen yang utuh.</p> <p>9. Siswa dapat bertanya pada guru, jika ada hal yang belum dipahami selama mengonstruksi cerpen.</p>
Tahap 4 Tahap Penampilan Hasil	<p>10. Perwakilan siswa menyampaikan hasil konstruksi cerpen.</p> <p>11. Guru memberikan tanggapan.</p>

2.1.6 Penerapan Model *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen.

Tabel 2. Kegiatan Pembelajaran Model *Snowball Throwing*

Fase	Kegiatan Siswa
Fase 1 Menyampaikan	1. Siswa menjawab pertanyaan dari guru berupa pengetahuan atau pengalaman yang telah

tujuan dan memotivasi siswa	<p>dimiliki siswa berkaitan dengan materi cerpen.</p> <p>2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan belajar mengonstruksi cerpen dan memotivasi siswa.</p>
Fase 2 Menyajikan informasi	<p>3. Siswa diberikan contoh cerpen berjudul “Lupa” dan siswa diminta untuk mengamati teks tersebut.</p>
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	<p>4. Siswa menyimak informasi tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan model <i>Snowball Throwing</i>.</p> <p>5. Siswa sesuai dengan kelompok, siap menyimak penjelasan dari ketua kelompoknya. Terdapat 4 kelompok yang terdiri atas 7 siswa.</p>
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	<p>6. Ketua secara bergantian menjelaskan materi kepada anggota kelompoknya yaitu berupa unsur pembangun, struktur, dan kaidah kebahasaan cerpen. Materi tersebut telah disampaikan guru kepada ketua sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, ketua juga diberi penjelasan oleh guru tentang bola salju berisi soal unsur pembangun cerpen dan tema cerpen.</p> <p>7. Siswa dalam kelompok mendapat arahan guru untuk memilih kelompok mana yang akan diberikan bola salju yang pertama yaitu berupa bola soal unsur pembangun cerpen.</p> <p>8. Anggota kelompok yang mendapatkan soal, menyampaikan jawaban unsur cerpen</p>

	<p>berdasarkan cerpen yang telah diamati. Kelompok berbicara di depan kelompok lain dan guru memberikan tanggapan.</p> <p>9. Kelompok menyiapkan tema moral (pemalas, kepedulian, kesombongan, atau membela kebenaran) yang telah digulung menyerupai bola salju. Bola salju yang kedua tersebut diberikan kepada kelompok lain.</p> <p>10. Kelompok yang menerima bola tema, artinya siswa dalam kelompok secara individu membuat kerangka cerpen berdasarkan tema cerpen yang diperoleh dengan memperhatikan unsur pembangunnya.</p> <p>11. Siswa secara individu mengembangkan kerangka dan menentukan judul hingga menjadi konstruksi cerpen yang utuh.</p>
Fase 5 Evaluasi	12. Perwakilan siswa dalam kelompok membacakan hasil konstruksi cerpennya.
Fase 6 Memberi penilaian atau penghargaan.	13. Guru memberikan tanggapan/penilaian terhadap hasil mengonstruksi cerpen siswa.

2.2 Kerangka Berpikir

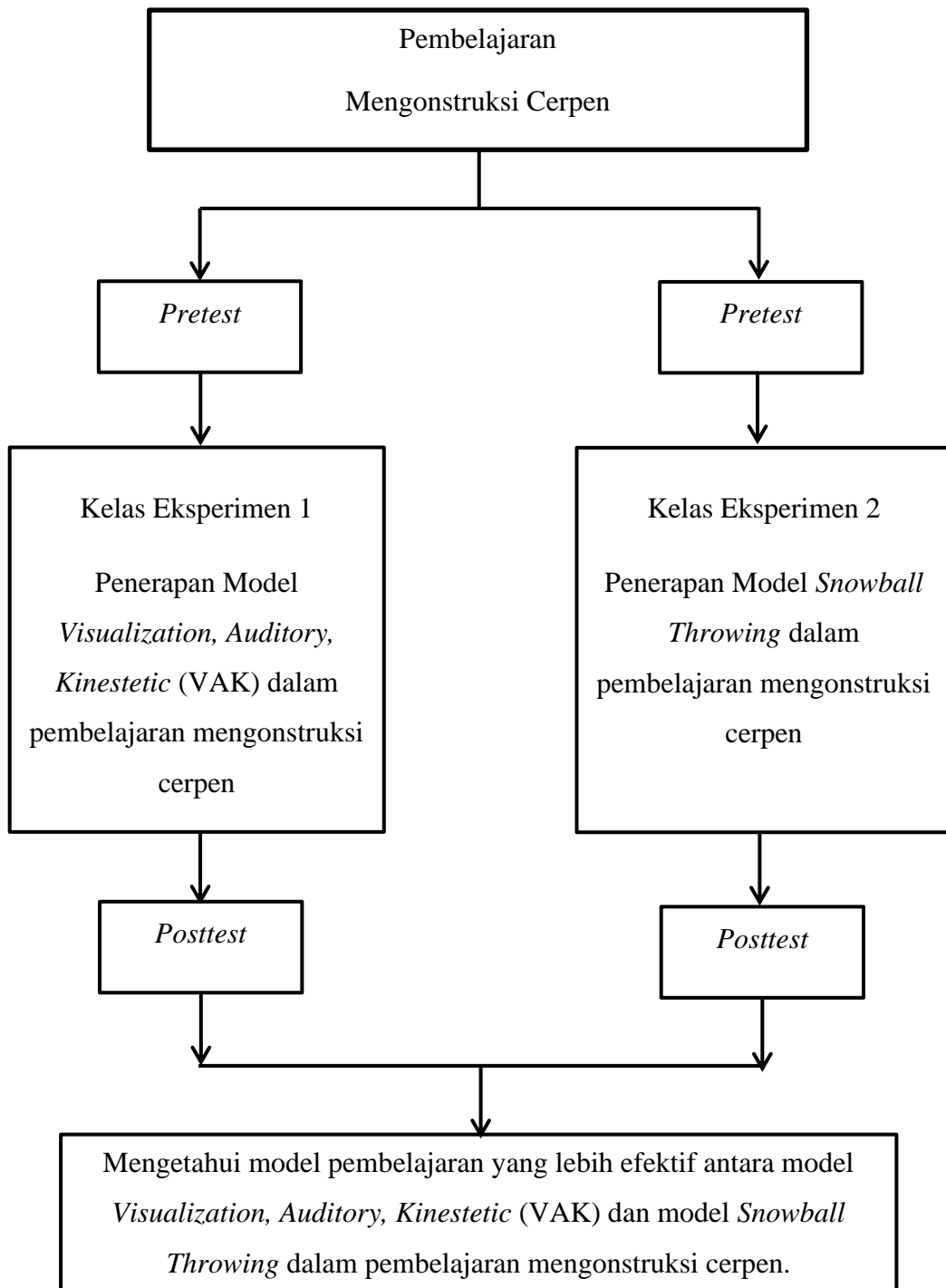
Mengonstruksi cerpen merupakan salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh siswa kelas XI. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan masih ditemukan tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam keterampilan mengonstruksi cerpen, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti akan menguji dua model

pembelajaran yaitu model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen.

Model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* merupakan model pembelajaran berjenis kooperatif yang menjadikan situasi belajar aktif, nyaman, dan menyenangkan. Kedua model tersebut memiliki karakteristik berbeda sebagai keunggulannya masing-masing. Gaya belajar model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK), dilakukan melalui pengamatan yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa (visual, auditori, atau kinestetik), sedangkan dalam model *snowball throwing* kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengombinasikan permainan (bola salju). Penerapan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa yaitu dalam menemukan ide, gagasan, menuangkan pikiran, perasaan, sehingga tercipta kondisi belajar yang interaktif dan menyenangkan dalam mengonstruksi teks, salah satunya pada teks cerpen.

Tahapan dalam penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* yaitu untuk mengetahui keadaan awal siswa dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen sebelum diberikan model dari peneliti. Selanjutnya, tahap pelaksanaan penelitian yaitu penerapan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen. Tahap terakhir, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dan diketahui model yang lebih efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen.

Berdasarkan uraian kerangka berpikir, akan ditunjukkan paradigma berpikir dalam bagan berikut.



Bagan Kerangka Berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK.
2. Model *snowball throwing* efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK.

Model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) lebih efektif dibandingkan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Keefektifan Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dan Model *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran Mengonstruksi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK. Dilihat dari nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 1. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*, yaitu $82,32 > 72,14$. Keefektifan model VAK juga didukung oleh penilaian proses pembelajaran dengan rata-rata 81,48% dan penilaian sikap dengan rata-rata 3,48.
2. Model *snowball throwing* efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK. Dilihat dari nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 2. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*, yaitu $78,11 > 71,71$. Keefektifan model *snowball throwing* juga didukung oleh penilaian proses pembelajaran dengan rata-rata 73,75% dan penilaian sikap dengan rata-rata 3,36.
3. Model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) lebih efektif dibandingkan dengan model *snowball throwing* dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen pada siswa kelas XI SMK. Dilihat dari hasil uji beda rata-rata nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,001. Nilai $0,001 < 0,05$, H_0 ditolak H_a diterima, artinya hasil *posttest* kedua kelas terdapat perbedaan yang signifikan. Hal

4. tersebut ditunjukkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 1 lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 2, yaitu $82,32 > 78,11$. Kemudian penilaian proses dan sikap kelas eksperimen 1 menyatakan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas eksperimen 2. Penilaian proses pembelajaran model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) mendapat rata-rata 81,48%, sedangkan model *snowball throwing* mendapat rata-rata 73,75%. Adapun penilaian sikap model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) mendapat rata-rata 3,48, sedangkan model *snowball throwing* mendapat rata-rata 3,36.

5.2 Saran

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

1. Penggunaan model *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK) dapat menjadi alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran mengonstruksi cerpen karena telah teruji keefektifannya.

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan dapat dikaji lebih lanjut oleh peneliti untuk mengetahui kebaruan dalam pembelajaran mengonstruksi cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Ida Rochani. (2016). *Fiksi Populer Teori & Metode Kajian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Al-Ma'ruf, A. I., & Nugrahani, F. (2017). Pengkajian Sastra Teori dan Aplikasi. <https://docplayer.info/47846239-Pengkajian-sastra-teori-dan-aplikasi-prof-dr-ali-imron-al-ma-ruf-m-hum-dr-farida-nugrahani-m-hum.html>
- Amalia, N. (2018). Perbandingan Model Pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dengan Model Picture And Picture Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMAM 8 Ciputat. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).
- Aminuddin. (2014). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ansoriyah, Siti dan Purwahida Rahmah. (2018). *Menulis Populer*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bala, E. (2017). An Analysis on Effects of Story Mapping in Writing Short Stories in EFL Classes, Iraqi Case. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 3(4), 141-147.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathonah, S., Bagiya, Setyorini, N. (2017). "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Model VAK Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Adimulyo Tahun Pelajaran 2016/2017". *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Budaya*. Vol. 1. No. 01.
- Hamdayama, Jumanta. (2015). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huang, Shiyong. (2019). Struggle Between the Real and the Fictive: The Development of Chinese EFL Learners' Voice Construction in Short Story Writing. *English Language Teaching; Vol. 12, No. 9, Published by Canadian Center of Science and Education*.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jabrohim, S., Suminto A., & Anwar, C. (2009). *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kafitri, A & Doyin, M. (2018). Keefektifan Model Sinetik dan Model Quantum dalam Pembelajaran Mengonstruksi Sebuah Cerita Pendek Melalui

- Media Pulup Game untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1),pp. 1-6.
- Keraf, Gorys. (2004). *Komposisi*. Flores: Nusa Indah.
- Kosasih. (2016). *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kusmana, Suherli. (2014). *Kreativitas Menulis*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Lede, F., Purwoko, A. A., & Sridana, N. (2018). Development of Chemical Learning in SMA Based VAK (Visual Auditory Kinesthetic) to Optimize Critical Thinking Student's High School. *Proceedings Book*.
- León-Garzón, Rosmery; Castañeda-Peña, Harold. (2018). Exploring Social Skills and Character Education of Students through Storytelling in L2. *GIST Education and Learning Research Journal*, no.17 (July – December 2018). pp. 128-157.
- Manurung, dkk. (2019). Implementation of Snowball Throwing Type of Cooperative Learning in Calculus Course. *International Education Studies*, v12 n3 p124-134.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2009). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuryatin, Agus. (2010). *Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Pujiharto. (2012). *Pengantar Teori Fiksi*. Yogyakarta: Ombak.
- Rahim, N. A., & Adzharuddin, N. A. (2018). The Usage of Short Story via Phone Application: Enhancement and Motivation among Second Language Learners. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, v17 n2 p176-181.
- Romadlon, M. R., Suwandi, S., & Rakhmawati, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Model Snowball Throwing dan Media Pohon Kata Pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 16 Surakarta. *Jurnal S2 Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1).
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sibarani, V. F., & Siburian, P. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita Menggunakan Model Snowball Throwing Pada Siswa Kelas VIII-

- B SMP Swasta Imelda Medan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 45-49.
- Siswanto, W., & Ariani, D. (2016). *Model Pembelajaran Menulis Cerita*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Suandi, I Nengah., Sudiana, I Nyoman., & Nurjaya, I Gede. (2018). *Keterampilan Berbahasa Indonesia Berorientasi Integrasi Nasional dan Harmoni Sosial*. Depok: Rajawali Pers.
- Sudarman, Paryati. (2008). *Menulis di Media Massa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumardjo, Jakob. (2004). *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutardi, Heru Kurniawan. (2012). *Penulisan Sastra Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: CV Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ulfa, Shofa Marya dan Qomariyah, U'um. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek melalui Media Gambar Seri dengan Menggunakan Teknik Pengandaian Diri sebagai Tokoh Cerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-7.
- Wahyuningtyas, S., & Santosa, W. H. (2011). *Sastra: Teori dan Implementasi*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wahyuni, S., & Ibrahim, Abd. S. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Wiedarti, Pangesti. (2018). *Pentingnya Memahami Gaya Belajar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Yunus, Syarifudin. (2015). *Kompetensi Menulis Kreatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Zulaeha, Ida. (2016). *Teori, Model, dan Implementasi Pembelajaran Menulis Kreatif*. Semarang: Unnes Press.