

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Keempat keterampilan berbahasa itu akan dapat dikuasai dengan baik, apabila siswa sering melakukan latihan-latihan yang erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa. Keempat aspek keterampilan ini harus dikaitkan satu dengan yang lain karena apabila salah satu tidak ada, maka yang lainnya tidak akan berfungsi dengan baik (Tarigan, 2000:2). Dari keempat keterampilan yang telah disebutkan di atas, penulis menitikberatkan pada keterampilan menulis, sebab keterampilan menulis berperan besar dalam keberhasilan pembelajaran bahasa.

Pengalaman belajar menulis yang dialami siswa di sekolah tidak lepas dari kondisi guru. Umumnya guru kurang terampil dalam pembelajaran menulis, baik itu pembelajaran menulis non sastra maupun pembelajaran menulis sastra. Penguasaan keterampilan menulis tentu tidak datang dengan sendirinya, melainkan melalui proses pembelajaran, latihan atau praktek secara teratur dan berkesinambungan.

Pembelajaran menulis merupakan salah satu pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus baik oleh guru mata pelajaran ataupun pihak-pihak yang bersangkutan dalam penyusunan kurikulum pembelajaran. Saat ini pembelajaran menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori, tidak banyak melakukan praktik menulis.

Hal ini disebabkan kurangnya kebiasaan menulis terhadap siswa sehingga mereka sulit menuangkan ide mereka yang ada di pikirannya dalam bentuk

tulisan ‘Hal ini disebabkan kurangnya kebiasaan menulis terhadap siswa sehingga mereka sulit menuangkan ide mereka yang ada di pikirannya dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis yang tidak diimbangi dengan praktik menjadi salah satu faktor kurangnya keterampilan siswa terhadap menulis. Siswa pada sekolah menengah atas seharusnya sudah lebih dapat untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, ide, dan perasaannya secara tertulis.

Namun pada kenyataannya, kegiatan menulis belum sepenuhnya terlaksana. Menyusun suatu gagasan, pendapat, dan pengalaman menjadi suatu rangkaian berbahasa tulis yang teratur, sistematis, dan logis bukan merupakan pekerjaan mudah, melainkan pekerjaan yang memerlukan latihan terus-menerus.

Penyebab lain dari terbatasnya siswa dalam kemampuan menulis adalah guru kurang kreatif dalam memilih bahan ajar, metode, dan media pembelajaran. Di sini kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam memilih media dengan metode yang tepat untuk siswa. Guru dapat melakukan pengembangan keterampilan menulis siswa dengan media pembelajaran. Bahan ajar, metode, dan media pembelajaran yang dipilih sebaiknya mempertimbangkan masalah kebutuhan, minat, dan perhatian siswa serta lingkungan kehidupan mereka.

Permasalahan yang ada dari segi guru tidak terbatas dari hal itu saja. Pendekatan tradisional perlu dilaksanakan guru dalam pembelajaran menulis. Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini hanya berkisar penyampaian materi dengan ceramah dan mencatat, dengan demikian siswa kurang mendapatkan praktik secara langsung. Hal tersebut membuat siswa cenderung pasif dan merasa bosan dengan proses pembelajaran.

Melihat kondisi ini, bisa dicermati bahwa kedudukan pelajaran menulis di sekolah-sekolah sangat diharapkan. salah satu yaitu keterampilan menulis tersebut adalah dengan menulis cerpen. Keterampilan menulis cerpen ini bertujuan supaya peserta didik bisa mengekspresikan gagasan, pendapat, serta pengalamannya dalam bentuk sastra tertulis yg kreatif. Media pembelajaran dan metode pembelajaran sangat perlu dihadirkan buat menaikkan keterampilan menulis peserta didik. Media dan metode diharapkan dalam pembelajaran menulis cerpen karena antara keduanya saling mendukung. salah satu media yang dipergunakan adalah media E-book. Selain itu, metode yang dipergunakan dalam menaikkan kemampuan keterampilan menulis cerpen adalah metode Analogi.

Wicaksono (2014: 57) menegaskan bahwa “Cerita pendek merupakan suatu cerita fiksi berbentuk prosa yang singkat, pendek, dan unsur cerita di dalamnya terpusat pada suatu peristiwa pokok”. Teks cerita pendek merupakan salah satu teks yang digunakan sebagai bahan pembelajaran. Teks cerita pendek merupakan salah satu karya sastra yang sangat lekat dengan masyarakat. Cerita pendek sudah ada di Indonesia sejak angkatan Pujangga Baru. Kompetensi dasar 3.9 dan kompetensi dasar 4.9 dalam Kurikulum 2013 Revisi merupakan kompetensi yang berkenaan dengan teks cerpen, KD 3.9 yaitu menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan KD 4.9 yaitu mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur unsur pembangun cerita pendek. Kedua kompetensi dasar tersebut saling melengkapi satu sama lain. Seorang siswa tidak mungkin mampu mengkonstruksi atau menulis sebuah teks cerita pendek dengan baik sebelum ia mampu menganalisis dan menentukan unsur-unsur pembangunnya.

Pembelajaran menulis cerpen kali ini peneliti menggunakan media E-book dan metode Analogi dikarenakan kedua hal itu saling berkaitan dan saling mendukung. Penggunaan media E-book diharapkan membuat siswa mudah dalam mengembangkan ide, gagasan, pikiran yang akan mereka tuangkan ke dalam sebuah tulisan dalam bentuk cerpen. Metode Analogi dapat membantu siswa agar penulisan yang dilakukan siswa dapat bimbingan secara sungguh-sungguh dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Media E-book adalah adalah buku yang dikonversi dalam bentuk digital, yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca khusus Ebook karena ukurannya yang kecil apabila dibandingkan dengan buku, dan juga umumnya memiliki fitur pencarian sehingga kata-kata dalam ebook dapat dengan cepat dicari dan ditemukan.

Djamarah (2010: 46) menyatakan bahwa, metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode digunakan guru sebagai strategi untuk membuat siswa menjadi lebih aktif, lebih semangat, lebih inovatif, dan mempermudah siswa dalam mengikuti pelajaran. Metode Analogi adalah salah satu cara untuk memberikan pandangan atau cara menyampaikan ide atau pesan supaya suatu konsep atau definisi menjadi lebih mudah atau lebih sederhana untuk diterima akal.

Berdasarkan dengan media pembelajaran menulis cerpen di SMA yang ternyata belum efektif, maka perlu mencari pemecahannya. Pemecahan itulah yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian tentang pengembangan keterampilan menulis cerpen melalui media E-book dengan metode analogi berbantuan aplikasi *Canva* pada Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk

Pakam. Dipilihnya Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam dikarenakan siswa kelas tersebut dalam pembelajaran menulis cerpen rendah. Selain itu, minat dan antusias yang ditunjukkan selama kegiatan pembelajaran menulis cerpen masih sangat kurang. Hal tersebut mengakibatkan hasil yang diperoleh pada tulisan siswa tidak maksimal.

Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam sebagai lokasi penelitian dikarenakan masih rendahnya kemampuan siswa dalam menulis cerpen di SMA tersebut. Selain itu, di Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam juga belum pernah diadakan penelitian yang serupa dan kurangnya pengembangan metode dan media dalam pembelajaran menulis. Guru yang bersangkutan pun menyadari bahwa kemampuan siswa Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam dalam menulis cerpen memang perlu ditingkatkan sehingga peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini.

2. Identifikasi Masalah

Arikunto (2013: 80) menyatakan bahwa “Identifikasi masalah merupakan penelitian yang dapat berasal dari berbagai sumber yaitu, dari pengalaman sehari-hari seperti membaca atau menelaah buku”. Identifikasi masalah bisa disebut dengan suatu proses terpenting dalam penelitian yang harus diterapkan. Jika penelitian tidak memiliki suatu identifikasi masalah maka penelitian tersebut tidak dapat berjalan dengan semestinya. Apa dan bagaimana masalah yang diteliti harus relevan, jelas dan tepat serta berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian itu sendiri.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat umum.
2. Siswa cenderung kurang menyukai kegiatan menulis cerpen
3. Kurangnya media dengan metode dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen, khususnya media dengan metode yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen

3. Batasan Masalah

Arikunto (2006: 55) menyatakan bahwa “Batasan masalah ialah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu atau meneruskan penelitiannya”. Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah.

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membantu cakupan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan yang digunakan ialah pengembangan bahan ajar menulis cerpen dalam metode analogi.
2. Media yang digunakan dalam pengembangan menulis cerpen ialah, media E-book berbantuan aplikasi Canva .
3. Penelitian difokuskan pada kompetensi dasar 3.9 dan kompetensi dasar 4.9 menulis cerpen dengan memperhatikan unsur pembangunnya (pengertian, unsur-unsur, nilai-nilai kehidupan, langkah-langkah menulis cerpen).

4. Objek penelitian ini ialah Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam

4. Rumusan Masalah

Arikunto (2006: 55) menyatakan bahwa “Batasan masalah ialah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu atau meneruskan penelitiannya”. Dalam penelitian rumusan masalah dapat dikatakan sebagai usaha untuk menyatakan secara tegas dan pertanyaan apa yang ingin dicari jawabannya, rumusan masalah dapat dijadikan sebagai pedoman langkah-langkah yang akan dilakukan penulis dalam belajar.

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membantu cakupan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses Pengembangan menulis cerpen melalui media *E-book* dengan metode Analogi pada Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam?
2. Bagaimanakah validasi produk ahli materi dan ahli desain bahan ajar menulis cerpen berbantuan aplikasi Canva untuk melihat bagaimana respon Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam?
3. Bagaimanakah kelayakan terhadap Pengembangan bahan ajar menulis cerpen melalui media E-book dengan metode Analogi untuk melihat bagaimana respon Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam?

5. Tujuan penelitian

Arikunto (2013: 97) menyatakan bahwa “Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”. Tujuan yang jelas dalam penelitian merupakan kunci

keberhasilan kegiatan penelitian. Tujuan merupakan hasil pencapaian yang ingin dicapai atau suatu harapan dari suatu penelitian, tujuan peneliti itu tentunya berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dinyatakan oleh penulis.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan menulis cerpen dalam bentuk *e-book* berbasis metode analogi Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam.
2. Mendeskripsikan validasi ahli desain produk dan ahli materi terhadap media pengembangan menulis cerpen dalam bentuk *e-book* berbasis metode analogi siswa Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam.
3. Mendeskripsikan Validasi ahli desain produk dan materi terhadap media pembelajaran menulis cerpen dalam bentuk media *e-book* pada Siswa Kelas XI SMA Swasta Tri Sakti Lubuk Pakam

6. Manfaat Penelitian

Arikunto (2006:60) menyatakan bahwa “Apabila peneliti selesai mengadakan dan memperoleh hasil yang diharapkan dan dapat menyumbangkan hasil tersebut kepada negara atau khususnya kepada bidang yang sedang diteliti”. Segala sesuatu yang diperbuat oleh manusia tentu diharapkan memiliki memiliki manfaat bagi dirinya atau lingkungan. Apabila suatu penelitian mampu memberikan kemudahan bagi peneliti dan orang lain yang membutuhkan, maka penelitian tersebut dapat dikatakan berhasil.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti merupakan persyaratan yang mengarahkan kepada ilmiah agar dapat menjadi penelitian yang baik. Sehingga hasil penelitian yang diharapkan akan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti dan menjadi luar biasa serta termotivasi untuk tetap memberikan karya

ilmiah yang relevan dan mengandung arti. Adapun manfaat penelitian ialah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Soekidjo (2010:6) menyatakan bahwa “Manfaat penelitian merupakan aspek teoritis yakni manfaat penelitian pengembangan ilmu”. Manfaat penelitian tersebut harus dapat menambah khasanah dalam ilmu bahasa, khususnya terkait dengan ke khususan bidang bahasa yang diteliti terhadap kemampuan menulis puisi baru dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis pendidikan karakter.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran dalam menciptakan suasana belajar mengajar sastra khususnya menulis cerpen secara bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mempelajari bahasa dan sastra Indonesia.

2) Bagi siswa

Penggunaan media berita E-book dapat memotivasi siswa dalam mengekspresikan dan mencurahkan segenap kemampuan dalam menulis cerpen. Metode latihan terbimbing Analogi diupayakan dapat membimbing siswa secara bertahap sehingga siswa dapat menulis cerpen secara teratur dan dapat dipantau oleh guru.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL , DAN PENELITIAN RELEVAN

1. Kajian Teoritis

Landasan yang dipakai dalam penelitian ini terpacu dari beberapa teori yang berkaitan dengan masalah yang akan dikaji. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan permasalahan menulis, cerita pendek, media e-book, metode analogi. Teori diatas dapat dijabarkan melingkupi, teori menulis (pengertian keterampilan menulis, tujuan menulis, ciri-ciri tulisan yang baik, penilaian keterampilan menulis), teori cerita pendek (pengertian cerpen, dan unsur-unsur pembangun cerpen), teori media e-book (pengertian media e-book, fungsi e-book, tujuan e-book, kelebihan dan kekurangan e-book, dalam pembelajaran menulis cerpen), pendekatan analogi (pengertian analogi dan tahap kegiatan menulis cerpen dengan metode latihan terbimbing).

2. Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan pembelajaran Ginting (2005:152) adalah rangkuman materi yang diberikan dan diajarkan kepada peserta didik dalam bentuk bahan tercetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis. Untuk mengupayakan agar peserta didik memiliki pemahaman awal tentang materi pembelajaran yang akan dibahas, sebaiknya bahan pembelajaran ini disampaikan atau dibagikan terlebih dahulu kepada peserta didik sebelum proses belajar dan pembelajaran dilaksanakan. Hal ini baik untuk dilakukan karena dengan mempelajarinya lebih dulu diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif selama berlangsungnya proses belajar dan pembelajaran.

karena dengan mempelajarinya lebih dulu diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif selama berlangsungnya proses belajar dan pembelajaran.

Prastowo (2012:17) menyatakan bahwa Bahan ajar adalah segala bahan yang berupa informasi, alat, ataupun teks yang disusun secara sistematis yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan menampilkan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik. Contoh bahan ajar misalnya, buku pelajaran, modul, handout, LKS, model, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya. Pengertian lain tentang bahan ajar dikemukakan oleh Panning dalam Prastowo, (2015:17), ia menyebutkan bahwa bahan ajar sebagai bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari sumber yang lain dalam website dikmenjur.net. diperoleh pengertian yang lebih aplikatif bahwa bahan ajar atau materi ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bahan atau materi yang bisa menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didiknya. Dengan bahan tersebut diharapkan proses pembelajaran lebih mudah diterima oleh peserta didik sehingga materi yang disampaikan bisa dikuasai.

b. Jenis-jenis Bahan Ajar

Rahmi dan Hendra (2013:14) bahan ajar dapat dipetakan menjadi tiga kategori yaitu bahan ajar berdasarkan bentuknya, bahan ajar menurut cara kerjanya, bahan ajar menurut sifatnya. Uraianya sebagai berikut.

1) Bahan Ajar Berdasarkan Bentuknya. Menurut Kemp dan Dayton, 1985 (dalam Prastowo, 2015:40) berdasarkan bentuknya bahan ajar dikelompokkan menjadi empat yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar dan bahan ajar interaktif. Pertama, bahan ajar cetak (*printed*) yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam bentuk kertas, yang dapat berfungsi untuk pembelajaran dan penyampaian informasi. Contohnya adalah handout, buku teks, modul, lembar kegiatan peserta didik (*student worksheet*), brosur, foto/gambar. Kedua, bahan ajar dengar (*audio*) yaitu semua jenis bahan ajar yang menggunakan sistem sinyal audio langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seorang atau sekelompok orang. Contohnya: Kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk. Ketiga, bahan ajar pandang dengar (audio visual), yang sering dikenal dengan bahan ajar pandang yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh: video compact disk dan film. Keempat, bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*). Rahmi dan Hendra (2014:15) yaitu bahan ajar yang dikombinasikan dari dua atau lebih media audio, grafik, gambar, animasi dan video yang penggunaannya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah.

2) Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya. Rahmi dan Hendra (2014:15) dari cara kerjanya bahan ajar dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, bahan ajar (media) komputer.

3) Bahan Ajar Menurut Sifatnya. Bahan ajar menurut sifatnya dapat dibagi menjadi empat macam yaitu bahan ajar yang berbasis cetak, bahan ajar yang

berbasis teknologi, bahan ajar yang dipergunakan untuk praktik atau proyek, bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia.

Kustandi dan Sutjipto (2011:86) “Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal masyarakat luas di dunia pendidikan adalah buku teks atau bahan ajar, buku penuntun jurnal, dan lembaran lepas”. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang.

Tim Penyusun Panduan Pengembangan Bahan Ajar (2008:11) berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu 1) bahan ajar cetak seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model/ maket; 2) bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio; 3) bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, film; dan 4) bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (Computer Assisted Instruction), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials).

a. Pengembangan Bahan Ajar

Kemendiknas (2008) menyatakan bahwa “Pengembangan bahan ajar dimulai dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan bahan ajar”. Berdasarkan kedua rujukan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar dimulai dari identifikasi standar kompetensi, identifikasi kompetensi dasar, identifikasi indikator, identifikasi materi bahan ajar dan memilih bahan ajar sesuai dengan kurikulum merancang kegiatan pembelajaran, dan memilih jenis dan menyusun bahan ajar. Dalam

pengembangan pembuatan bahan ajar, ada dua klasifikasi utama fungsi bahan ajar yakni fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkannya dan fungsi bahan ajar dalam strategi pembelajarannya. Pihak yang memanfaatkannya fungsi bahan ajar berguna bagi pendidik dan peserta didik.

Prastowo (2015:24-25) dapat dibedakan menjadi dua macam: Pertama, fungsi bahan ajar bagi pendidik. Bagi pendidik bahan ajar mempunyai fungsi antara lain menghemat waktu pendidikan dalam mengajar, mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator, meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif, sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran dan merupakan kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik, sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2013:2) manfaat “Media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain: pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh para peserta didik, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga peserta didik tidak akan bosan dan guru tidak akan kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, dan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain”.

Wassid dan Sunendar (2008) menyatakan bahwa “Peranan bahan ajar meliputi: mencerminkan suatu sudut pandang yang tajam, inisiatif mengenai

pengajaran, mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan ajar yang disajikan, menyajikan suatu sumber pokok masalah yang kaya, mudah dibaca dan bervariasi, sesuai dengan minat dan kebutuhan para peserta didik, menyediakan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahap, menyajikan metode-metode dan sarana-sarana pengajaran untuk memotivasi peserta didik, menjadi penunjang bagi latihan-latihan dan tugas-tugas praktis, dan menyajikan bahan/sarana evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat guna”.

2 . Menulis

Tarigan (2008:3-4) “Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, artinya tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif”. Penulis harus terampil dalam memanfaatkan struktur bahasa dan kosakata. Agar terampil dalam menulis haruslah melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Jauhari (2013:16) berpendapat bahwa “Menulis merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis merupakan masuk ke dalam kategori keterampilan proses, karena hampir semua orang yang membuat tulisan, baik karya ilmiah, non ilmiah, maupun hanya catatan pribadi, melakukan kegiatan tersebut dengan bertahap atau berproses”. Membuat tulisan sederhana pun pasti ada tahap perencanaan dan perbaikan (revisi dan pengeditan), serta paling tidak dibaca ulang sebelum dianggap jadi.

Keterampilan menulis cerpen merupakan keterampilan menulis kejadian yang diinterpretasikan pengarang terhadap hal yang dilihat atau dialami. Kehidupan yang digambarkan dalam cerpen bukan kehidupan yang sebenarnya tetapi kehidupan menurut pengarang yang menulis cerpen. Kehidupan yang dipaparkan dalam cerpen merupakan inti yang dianggap menarik. Dalam menulis cerpen perlu diperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

Adelstein and Pival dalam Tarigan, (2008:6-7), ciri-ciri tulisan yang baik antara lain: tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis mempergunakan nada yang serasi, tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh, tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis dengan jelas dan tidak samar-samar; tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis secara meyakinkan, tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya, tulisan yang baik mencerminkan kebanggaan penulis dalam naskah atau manuskrip.

Kosasih (2014:29-34), dalam menulis karangan ada 5 (lima) langkah utama yakni: menentukan topik, membuat kerangka karangan, menggunakan sumber-sumber kepustakaan, mengembangkan karangan dengan teknik deduktif dan induktif; dan 5) mengikuti urutan sebuah tulisan.

Yunus (2015:21-22) ada tiga hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menulis pada diri seseorang, yaitu: mengubah mindset atau cara pandang yang tidak lagi sekadar pelajaran, melainkan perilaku, perbuatan penulis. Setiap orang harus berani menulis untuk soal apapun dan kapanpun, menjadikan penulis sebagai gaya hidup, bukan bertumpu pada bakat dan minat. Hidup kita tidak

keren setiap harinya jika tidak menulis. Jangan pasrah tidak dapat menulis karena tidak punya minat atau bakat; dan membuat menulis sebagai kultur atau kebiasaan. Terbiasa menulis memang sulit tetapi bukan berarti tidak bisa. Untuk bisa memiliki kultur menulis, kita hanya membutuhkan sikap disiplin dan tanggung jawab menulis.

Abidin (2012:197) menyatakan keterpaduan pembelajaran menulis dengan pendidikan karakter yaitu dilihat dari prosesnya. Maksudnya adalah bahwa sebuah prosedur pembelajaran menulis ini merupakan saluran pendidikan karakter. Pada masing-masing tahapan pembelajaran menulis terdapat sejumlah aktivitas yang dilakukan peserta didik. Melalui aktivitas inilah mereka secara tak disadari menunjukkan karakter dirinya.

Pada tahap pramenulis, peserta didik dapat melaksanakan serangkaian aktivitas seperti eksplanasi fenomena keadaan lingkungan di sekolah untuk mendapatkan gagasan. Kegiatan ini akan menuntun peserta didik untuk mendayagunakan pancaindra dan perasaannya dalam menangkap gagasan utama bagi bahan tulisannya. Saat melakukan eksplorasi tersebut mereka sebenarnya sedang membiasakan diri untuk teliti, cermat, peka, antusias, tanggung jawab, kreatif, kritis, inovatif, problem solving, dan beberapa karakter lainnya.

Pada tahap penyuntingan dan pembacaan unjuk kerja mereka akan dibiaskan menjadi anak yang cermat, disiplin, jujur, teliti, analitis, visioner, bertanggung jawab, perhatian, sungguh-sungguh, berorientasi pada prestasi, komitmen, keterbukaan, kerapian, ketegasan, kerja keras dan karakter lainnya. Pada tahap publikasi akan berkembang nilai karakter meliputi percaya diri, bangga

terhadap diri sendiri dan komunitasnya, kreatif, berani, disiplin, sportivitas, dan amanah.

Harjito dan Nazla Maharani Umaya (2009:20) menyatakan bahwa nilai yang terkandung dalam kegiatan “Menulis adalah beragam”. Hal tersebut diketahui dan bermanfaat bagi ilmu pengetahuan maupun perkembangan secara individu, yaitu nilai kecerdasan, pendidikan, kejiwaan, kemasyarakatan, keuangan, kefilosofan, dan popularitas. Dari nilai-nilai tersebut ada beberapa manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan menulis, di antaranya:

- a. sebagai sarana untuk mengungkapkan diri,
- b. sebagai sarana untuk pemahaman terhadap sesuatu hal,
- c. membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, dan perasaan harga diri,
- d. meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap keadaan lingkungan
- e. memunculkan keterlibatan secara bersemangat, dan
- f. mengembangkan pemahaman mengenai kemampuan dalam penggunaan bahasa hingga penguasaannya.

Penulis sebagai individu dan pemilik gagasan juga mendapatkan sarana untuk mengungkapkan apa yang dimiliki melalui kegiatan menulis dan pemahaman yang diberikan kepada masyarakat mengenai suatu hal akan tersampaikan. Ekspresi, obsesi, keinginan yang merupakan efek dari pengembangan diri menjadi wujud kepuasan pribadi penulis, dan dengan pengakuan atas keberadaan hasil tulisannya memunculkan kebanggaan dan harga diri penulis.

Bekal yang dimiliki pramenulis akan membangun kesadaran dan kepekaan melalui keterlibatannya secara personalitas. Dengan itu semua kemampuan

berbahasa dan penguasaan kaidah serta aturan kebahasaan secara otomatis akan berkembang seiring dengan eksistensi seorang penulis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Menulis merupakan proses berpikir dan bernalar untuk menuangkan ide dan gagasan ke dalam lambanglambang yang berbentuk bahasa tulis sehingga dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa itu.

3. Cerpen

a. Pengertian Cerpen

Sudarman (2008:264) “Cerita diartikan sebagai tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal tentang sebuah peristiwa, kejadian, dan sebagainya”. Contoh, ketika berkemah di lereng gunung, tulisan tulisan yang menuturkan tentang pendakian, menyangkut pengalaman, penderitaan, atau kejadian lainnya, baik yang bersifat sungguh-sungguh maupun rekaan yang diungkapkan dalam bentuk cerita. Bentuk tulisan tersebut pendek ceritanya pun disebut cerita pendek (cerpen) Untuk membacanya cukup dalam sesaat. Santosa (1996) menyatakan bahwa “Cerita pendek adalah ragam cerita rekaan yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut”.

- 1) Kisah yang member kesan tunggal dan dominan tentang satu tokoh, satu latar, dan satu situasi dramatik.
- 2) Bentuknya sederhana karena kurang dari 10.000 kata.
- 3) Berisi satu ide pusat dan tidak diberi kesempatan memunculkan ide sampingan.
- 4) Dimensi ruang dan waktu lebih sempit bila dibandingkan dengan novel atau roman.

5) Hanya menceritakan satu kejadian atau satu peristiwa yang paling menarik sehingga dapat menimbulkan kesan impresif.

6) Memperlihatkan kepaduan dari berbagai unsur yang membentuknya.

Sugiarto (2015:110) Ciri-ciri “Cerpen adalah hanya mengungkapkan suatu masalah tunggal sering dikatakan hanya mengandung satu ide yang disebut ide pusat, pemusatan perhatian hanya pada satu tokoh utama pada situasi tertentu, sumber cerita dari kehidupan sehari-hari baik pengalaman pribadi maupun orang lain, umumnya sangat ekonomis dalam penggunaan kata-kata yang sering digunakan dan dikenal masyarakat, dan biasanya dapat meninggalkan kesan mendalam efek pada perasaan pembaca”.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Cerpen merupakan karangan prosa yang berbentuk cerita yang berisi tentang satu pokok permasalahan dan dapat dibaca dalam waktu singkat. Tokoh utamanya hanya tunggal sebagai pusat kisah yang diawali dengan alur pengenalan tokoh, permasalahan atau konflik yang diakhiri dengan penyelesaian masalah yang timbul.

b. Unsur-unsur Cerpen

Cerpen dibangun oleh unsur-unsur berikut.

1) Tema

Tema adalah pokok masalah yang dibicarakan dalam cerita. Misalnya masalah tentang kemanusiaan, kasih sayang, perjuangan, pengorbanan, kesedihan, dan sebagainya.

Tema jarang dituliskan secara tersurat oleh pengarangnya. Untuk dapat menyingkap tema suatu cerpen, seorang pembaca harus terlebih dahulu mengenali unsur-unsur intrinsik yang dipakai pengarang untuk mengembangkan cerita

fiksinya. Beberapa unsur intrinsik yang dipergunakan pengarang untuk menyalurkan tema ceritanya, yaitu alur, penokohan, dan bahasa pengarang (Kosasih, 2012: 40-41)

(Sudjiman dalam Harjito, 2007:2)berpendapat bahwa “Tema adalah gagasan, ide, atau pikiran utama dalam karya sastra, baik yang terungkap maupun yang tidak”. Maksud dari terungkap maupun yang tidak tema tersebut disebutkan secara tersurat dalam wacana atau teks. Dinamakan tak terungkap atau implisit manakala pembaca mesti mereka-reka terlebih dahulu tentang tema yang dimaksud oleh pengarang. Sedangkan menurut Roberts (1973:5) via Harjito (2007:2) mengungkapkan pada prinsipnya menyebut bahwa tema adalah ide pokok dalam suatu komposisi yang menjadikan komposisi tadi suatu kesatuan yang utuh. Jadi disimpulkan bahwa tema adalah ide keseluruhan dari sebuah cerita.

Sudjiman (1988:57) dalam (Harjito, 2007:4) membedakan antara tema dengan amanat. Amanat merupakan ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam karya sastra. Permasalahannya adalah dalam mencari amanat terdapat unsur pengarang. Dengan begitu, pembaca tidak bisa meneliti teks sastra dengan melepaskan diri dari pengarang. Pembaca seharusnya bertemu dengan pengarang, baik bertemu langsung atau via bacaan tentang pengarang yang menyatakan visi atau ajaran moral yang disampaikan dalam teks sastra yang diteliti.

2) Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku dalam cerita sedangkan penokohan merupakan watak atau sifat perilaku tokoh tersebut.

Di dalam tokoh ada 3 macam yakni:

- a) Tokoh protagonis (biasa disebut sebagai tokoh utama).
- b) Tokoh antagonis (tokoh yang berlawanan yang selalu menentang ide tokoh utama).
- c) Tritagonis (tokoh penengah yang menengahi konflik yang terjadi di antara keduanya).

Menurut Kosasih (2012:36-38) “Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita”.

Misalnya:

- a) Menyebutkan secara langsung
- b) Gambaran fisik
- c) Perilaku
- d) Tata bahasa tokoh
- e) Lingkungan kehidupan pikiran tokoh
- f) Pembicaraan tokoh lain

Menurut Harjito (2007:4) menyatakan bahwa “Tokoh ialah pelaku rekaan yang mengalami peristiwa atau berkelakuan dalam sebuah peristiwa”. Berdasarkan fungsinya atau penting tidaknya kehadiran tokoh dalam cerita, dibedakan:

- a) Tokoh sentral/utama, meliputi protagonis dan antagonis
- b) Tokoh bawahan, mencakup tokoh andalan dan tokoh tambahan.

Tokoh utama merupakan tokoh yang memegang peran penting yaitu menjadi pimpinan dalam sebuah cerita. Protagonis merupakan tokoh yang baik dan

biasanya dapat menarik simpati pembaca. Antagonis merupakan penentang utama/tokoh lawan dari protagonis. Tokoh bawahan adalah tokoh yang kurang begitu penting kedudukannya dalam sebuah cerita, tapi kehadirannya diperlukan untuk menunjang dan mendukung tokoh utama. Tokoh andalan adalah tokoh yang berperan dekat dengan tokoh utama. Tokoh tambahan adalah tokoh yang tidak memegang peranan sama sekali di dalam sebuah cerita.

Cara menampilkan tokoh dalam suatu peristiwa biasanya disebut penokohan. Penokohan secara umum ada dua cara yaitu analitik dan dramatik. Disebut analitik jika pengarang menyebutkan watak dan perangai tokoh secara langsung apa adanya atau secara tersurat. Disebut cara dramatik manakala pembaca secara mandiri menyimpulkan sendiri bagaimana sifat sang tokoh. Pembaca mesti menyimpulkan sendiri karena pengarang yang menyebutkan secara tersirat mengenai perangai sang tokoh. Pengertian dramatik tidak harus berupa percakapan langsung, namun juga bisa berwujud lukisan (Harjito, 2007:6).

3) Latar (Setting)

Kosasih (2012:38—39) menyatakan bahwa “Latar atau setting adalah tempat dan waktu terjadinya suatu peristiwa sebuah cerita berlangsung. Terdiri atas: latar waktu, latar tempat, dan latar suasana.

Harjito (2007:10) menyatakan bahwa “Latar adalah segala petunjuk, keterangan, atau acuan yang berkaitan dengan waktu, tempat, dan suasana terjadinya peristiwa. Hudson membedakannya menjadi latar sosial dan latar material. Latar sosial adalah gambaran mengenai keadaan masyarakat, adat-istiadat, cara hidup, termasuk bahasa. Latar material adalah wujud suatu tempat secara fisik,

misalnya bangunan atau nama daerah. Perlu dibedakan antara waktu cerita dan waktu penceritaan. Waktu cerita berhubungannya dengan latar, kapan terjadinya suatu peristiwa dalam cerita. Waktu penceritaan berkaitan dengan waktu/halaman yang dibutuhkan pengarang dalam menceritakan sesuatu, demikian Sudjiman dalam Harjito (2007:10).

4) Alur Cerita (Plot

Dalam Harjito, (2007:8). Menyatakan bahwa “Alur adalah peralihan dari satu keadaan ke keadaan yang lain Sedangkan Alur adalah kesinambungan antara peristiwa berdasarkan hukum sebab akibat. Lebih lanjut alur cerita memiliki bagian-bagian yaitu: awal, tikaian, rumitan, puncak, leraian, dan akhir cerita. Awal cerita adalah ketika tokoh-tokoh diperkenalkan satu persatu. Hubungan antartokoh tadi seringkali tidak sejalan sehingga terjadilah tikaian. Jika pertikaian makin memuncak disebut sebagai rumitan. Puncak cerita terjadi ketika ketidaksesuaian antar tokoh mencapai titik maksimal. Satu per satu terdapat jalan keluar atas rumitan tadi yang disebut leraian. Akhir cerita terjadi ketika sebuah cerita berakhir, ketika konflik antartokoh tadi dianggap selesai oleh sang pengarang.

Harjito (2007:10) berdasarkan kualitasnya, Alur dibedakan menjadi alur rapat dan renggang/degresi. Disebut alur rapat jika keterkaitan jalan ceritanya sangat erat. Disebut alur longgar jika terjadi percabangan dalam cerita. Dari segi kuantitas/jumlah, dibedakan alur tunggal dan alur ganda. Alur tunggal jika jumlah alur hanya satu. Alur ganda jika jumlah alur lebih dari satu. Alur rapat berkaitan dengan alur tunggal. Alur renggang berkaitan dengan alur ganda.

Secara umum Kosasih (2012:34—35) alur terbagi dalam bagian-bagian sebagai berikut.

a) Pengenalan situasi cerita (exposition) Dalam bagian ini pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan, dan hubungan antar tokoh.

b) Pengungkapan peristiwa (complication) Dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.

c) Menuju pada adanya konflik (rising action) Terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

d) Puncak konflik (turning point) Bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Pada bagian ini ditentukan perubahan nasib beberapa tokohnya. Misalnya, apakah dia berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.

e) Penyelesaian (ending) Pada bagian ini berisi penjelasan tentang nasib-nasib yang dialami tokoh setelah mengalami peristiwa puncak. Dalam cerpen adalah pula yang penyelesaian akhirnya diserahkan kepada imajinasi pembaca.

Jadi disimpulkan bahwa alur atau plot adalah jalan cerita yang runtut yang di dalamnya terdapat sebab akibat sebuah peristiwa. Kerangka plot minimal terdiri atas: pengenalan; komplikasi; konflik; klimaks; dan pengakhiran.

5) Sudut Pandang (Point of View)

Sudut Pandang merupakan posisi pengarang dalam memerankan karangannya. Tulisan cerpen tersebut si pengarang bagai seorang dalang. Apakah sebagai orang pertama atau sebagai orang ketiga. Jika pengarang sebagai orang pertama biasa ditandai dengan kata ganti orang pertama: aku, saya, kami. Sedangkan, jika pengarang sebagai orang ketiga, pengarang menggunakan kata ganti orang ketiga: nama orang, dia, mereka.

Wellek (1990) dalam Harjito (2007:11) pusat pengisahan adalah cara pengarang dalam menyampaikan ceritanya kepada pembaca. Sedangkan Sudjiman (1988) antara sudut pandang (point of view) dan pusat pengisahan berbeda. Sudut Pandang bermula dari sudut pencerita dengan kisahannya. Pusat pengisahan bermula dari tokoh mana yang disoroti.

6) Amanat (Pesan Pengarang)

Kosasih (2012:41) ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya. Amanat tersirat dibalik kata-kata yang disusun dan juga berada di balik tema yang diungkapkan. Karena itu, amanat selalu berhubungan dengan tema cerita.

Amanat atau biasa disebut sebagai pesan moral pengarang kepada pembacanya. Diharapkan selesai membaca sebuah cerita pendek, pembaca dapat mengambil hikmahnya. Contoh sebagai seorang anak harus berbakti kepada ibu dan bapaknya. Jangan sombong karena kesombongan hanyalah milik Tuhan Yang Mahakuasa, dan sebagainya.

7) Gaya Bahasa

Dalam cerpen terdapat unsur yang jarang dibahas namun ini penting diketahui yakni gaya bahasa. Ingat gaya bahasa ini bukan majas melainkan model pengarang dalam menyampaikan kepengarangannya. Hasil karya seorang pengarang yang satu dengan yang lain tentu akan berbeda. Hal yang membedakan antara lain berkaitan dengan watak keseharian penulis. Misalnya dengan cara sopan, keras, lembut, dan sifat-sifat layaknya manusia. Namun tujuan akhirnya pengarang ingin menyampaikan sebuah karyanya dengan sebaik-baiknya agar pembaca memahami karyanya tersebut.

c. Nilai-nilai Kehidupan dalam Cerpen

Kosasih (2012:46) “Nilai adalah sesuatu yang penting, berguna, atau bermanfaat bagi manusia”. Semakin tinggi kegunaan dari suatu benda, maka semakin tinggi pula nilai dari benda itu. Sebaliknya, rendah kegunaan suatu benda, maka semakin rendah pula nilai benda itu. Bernilai tidaknya suatu benda atau yang lainnya ditentukan oleh sudut pandang tertentu.

Di masyarakat kriteria mengukur arti pentingnya suatu benda, perbuatan, dan sikap itu sangat banyak. Beberapa di antaranya adalah budaya, moral, agama, dan politik.

- 1) Nilai-nilai budaya berkaitan dengan pemikiran, kebiasaan, dan hasil karya cipta manusia.
- 2) Nilai-nilai moral berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan manusia dan masyarakatnya.
- 3) Nilai agama berkaitan dengan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan Tuhan dan utusan-utusan-Nya.

4) Nilai politik berkaitan dengan cara manusia dalam meraih kekuasaan.

Nilai dari sebuah cerpen tidak hanya berkaitan dengan keindahan bahasa dan kompleksitas jalinan cerita. Nilai atau sesuatu yang berharga dalam cerpen juga berupa pesan atau amanat. Wujudnya seperti yang dikemukakan di atas: ada yang berkenaan dengan budaya, moral, agama, dan politik. Realitas pesan-pesan itu berupa pentingnya menghargai sesama, ketawakalan kepada Tuhan, dan sebagainya.

Kosasih (2012:47-48) mengungkapkan bahwa daya tarik sebuah cerpen bisa disebabkan pada berbagai hal. Seperti halnya ketertarikanmu pada seseorang yang bisa disebabkan oleh penampilan, tutur kata, kepintaran, keluarga, kekayaannya, dan sebagainya. Demikian halnya ketertarikanmu pada cerpen, hal itu dapat disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut:

- 1) temanya yang langka atau sedang teralami;
- 2) alurnya yang mendebarkan;
- 3) cara penyelesaian cerita yang penuh kejutan;
- 4) tokoh-tokohnya yang penuh simpatik dan heroik;
- 5) latarnya yang penuh pesona; atau
- 6) rangkaian katanya yang memikat.

d. Langkah-langkah Menulis Cerpen

Yunus (2015:71) seperti karya sastra lainnya, menulis cerpen dapat dilakukan dalam berbagai cara. Salah satunya yaitu dengan menggunakan lima tahap terdiri atas sebagai 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 secara lebih mudah. Sentuhan imajinasi penulis memiliki peran penting pada tahap ini.

4) Tahap penulisan

Dilakukan dengan menuliskan cerita secara konkret tanpa menunda lagi. Tahap ini hanya menulis cerpen hingga 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 dapat memberi kesan dan pengalaman batin yang kuat pada pembaca.

Cara lain yang dapat dilakukan dalam menulis cerpen adalah dengan cara mengubah kisah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari menjadi cerita pendek. Agar memudahkan mengubah kisah nyata menjadi cerpen, berikut langkah yang dilakukan.

- 1) Tentukan bagian kisah nyata yang menarik dijadikan cerpen.

- 2) Kembangkanlah bagian kisah yang menarik dengan peristiwa yang menonjol sehingga dapat menjadi bahan penceritaan.
- 3) Buatlah sudut pandang yang unik dengan latar tempat tertentu.
- 4) Tulislah cerpen dengan gaya bahasa sendiri, ditambah perluasan imajinasi dari kisah nyata yang terjadi.

4. Media

a. Pengertian Media

Secara etimologi, kata “Media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT, 1977:162).

Istilah Media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut instructional materials (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah instructional media (media pendidikan atau media pembelajaran).

b. Fungsi Media

Media dapat digunakan pada berbagai bidang, misalnya media informasi, media pembelajaran, dan lainnya. Secara umum, suatu media memiliki fungsi yang sama, beberapa diantaranya adalah:

- 1) Sebagai sarana informasi kepada masyarakat.
- 2) Membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Sebagai sarana untuk mengekspresikan pendapat, ide, dan gagasan kepada khalayak.
- 4) Sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan, relaksasi, dan pengalihan perhatian dari ketegangan sosial.
- 5) Sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat secara umum, dan bagi para siswa secara khusus.
- 6) Sebagai sarana untuk melakukan pengawasan atau kontrol sosial bagi masyarakat.

c. Jenis-Jenis Media

Ada dasarnya jenis dan bentuk media ada banyak sekali. Rudi Bretz Media Pembelajaran, (2008:52) beberapa jenis media adalah sebagai berikut:

1. Media Audio

Pengertian Media Audio adalah jenis media yang melibatkan indera pendengaran (telinga) yang memanipulasi kemampuan suara. Pesan yang dapat disampaikan dalam media audio adalah pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) dan pesan non-verbal (musik, vokalisasi, bunyi-bmunyian lainnya).

2. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang melibatkan indera penglihatan (mata).

Beberapa media visual diantaranya:

- Media visual verbal; media visual yang berisi pesan verbal atau pesan linguistik berbentuk tulisan. Misalnya buku, majalah, surat kabar, dan lainnya.
- Media visual grafis; media visual yang berisi pesan non-verbal dimana pesan berupa simbol-simbol atau unsur-unsur grafis. Misalnya sketsa, foto, gambar, diagram, peta, dan lainnya.
- Media visual non-cetak; media visual yang berisi pesan dalam bentuk tiga dimensi. Misalnya diorama, miniatur, model, mock up, dan spesimen.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Pesan yang disalurkan pada jenis media ini bersifat verbal dan non-verbal. Misalnya film drama, film dokumenter, dan lain-lain.

d. Manfaat Media

Media memiliki banyak sekali manfaat yang bisa dirasakan langsung atau di waktu yang akan datang. Akan tetapi, manfaat utama dari media adalah bisa meningkatkan hubungan komunikasi antara individu yang satu dengan yang lainnya. Berikut ini beberapa manfaat dari media.

- 1) Masyarakat bisa mendapatkan informasi lebih cepat, sehingga tidak ketinggalan informasi. Informasi yang semakin cepat diterima ini dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi atau internet.
- 2) Masyarakat mudah memberikan informasi karena informasi bisa diberikan melalui handphone.

- 3) Informasi yang diberikan bisa dengan maksimal, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara pemberi pesan dan penerima pesan.
- 4) Pesan mudah diberikan kepada penerima pesan karena tidak membutuhkan waktu yang lama atau lebih efektif dan efisien.

5. *E-book*

a. Pengertian *E-book*

Danang (2009) yang mengartikan bahwa ebook sebagai buku cetak versi elektronik yang bisa dibaca pada sebuah alat, semacam komputer dan ponsel, dan alat elektronik lain yang suport bisa membaca dokumen ebook.

Pengertian *E-book* adalah suatu buku yang bentuknya digital atau elektronik dimana biasanya berisi informasi atau panduan/ tutorial. Buku elektronik ini hanya bisa dibuka dan dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan smartphone.

b. Tujuan *E-book*

Tujuan dari pembuatan buku elektronik adalah untuk memudahkan proses penyebaran informasi dan pembelajaran kepada para penggunanya. Beberapa tujuan dari *e-book* adalah:

- 1) Mempermudah pembuatannya
- 2) Menghemat biaya pencetakan
- 3) Mempermudah proses penyebaran informasi
- 4) Mempermudah proses belajar mengajar
- 5) Melindungi penyebaran informasi

c. Fungsi *E-book*

Fungsi *E-Book* secara umum adalah sebagai alat pembacaan informasi secara digital melalui perangkat khusus. Umumnya pengguna buku digital adalah mereka yang memiliki literasi teknologi dan cenderung membeli *e-book* sebagai sarana pembelajaran. Berikut ini adalah fungsi buku elektronik bagi pengguna dan juga untuk provider:

- 1) Sebagai Media Belajar
- 2) Sebagai Sarana Informasi

b. Perbedaan Buku Cetak dan Ebook

Buku Cetak	<i>E-book</i>
Buku konvensional yang ditampilkan secara fisik nyata ,terbuat dari kertas yang telah diolah sebelumnya.	Ditampilkan secara elektronik maya dalam bentuk file yang tersedia dalam berbagai macam format ekstensi file <i>ebook</i> , seperti pdf, mobi, epub dan lain sebagainya.
Bisa didapatkan dengan cara meminjam di perpustakaan umum ,atau yang biasa terdapat di sekolah dan di kampus. Atau juga kalian bisa membelinya di toko-toko buku yang dekat dengan daerah rumah kalian.	<i>E-book</i> bisa kita dapatkan dengan cara mendownload atau mengunduh file yang disediakan oleh situs web atau blog
Untuk dapat membaca buku cetak atau fisik kita harus membeli atau	Sedangkan untuk membaca buku digital kita hanya perlu bermodalkan

<p>meminjam buku tersebut satu persatu. Jadi jika kita berminat pada 5 buku , maka kita harus membawa dan menyimpan ke 5 buku tersebut.</p>	<p>1 perangkat smartphone ataupun tablet, dengan begitu kita bisa membeli lalu mendownload di toko buku digital yang ada di internet.</p>
<p>Terdapat perbedaan harga baik itu buku digital dengan buku cetak. Jika buku digital penulis atau penerbit hanya bermodalkan 1 file asli buku ,lalu tinggal mengupload dan mempublikasinya di toko buku digital.</p>	<p>buku cetak harus melalui proses yang bertahap dari biaya untuk pencetakan lalu pengeditan dan segala macemnya. Dimana selanjutnya didistribusikan ke toko-toko buku, untuk dijual dan dibeli oleh konsumen.</p>
<p>Resikonya jika kita memiliki buku cetak atau fisik, kita harus menjaga dan merawat buku tersebut . Sebab jika buku tersebut hilang atau rusak. Kita pasti bakalan repot membeli buku kembali, yang memerlukan biaya tidak sedikit.</p>	<p>Jika perangkat atau file ebook kita hilang , kita bisa mengaksesnya kembali lewat toko buku digital. Jadi pastinya sangat praktis dan mobile , buku digital atau <i>ebook</i>. Kita bisa membaca buku dimana saja kapan saja dengan satu sentuhan.</p>

e. Kelebihan dan Kekurangan *E-book*

- **Kelebihan *E-book***

- 1) Lebih ringkas (kompak)
- 2) Lebih awet
- 3) Lebih murah

- 4) Bisa Anda peroleh dengan gratis
- 5) Aman dan bersifat abadi
- 6) Praktis dan mudah dibawa
- 7) Tampilan dinamis

- **Kekurangan *E-book***

- 1) Membutuhkan perangkat elektronik
- 2) Mengancam kesehatan mata
- 3) Membutuhkan aplikasi atau perangkat lunak tertentu
- 4) Ukuran huruf lebih kecil
- 5) Tidak dapat dipegang

6. Metode Analogi

a. Pengertian Metode Analogi

Hosnan (2014) dan Akhadiah (2011) menjelaskan pengertian “Analogi adalah proses penalaran yang dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pada persamaan aspek-aspek penting di antara dua hal atau gejala”.

Holyoak dalam *English*, (2004) menjelaskan pengertian “Analogi adalah cara berpikir untuk memecahkan masalah dengan cara siswa menerapkan pengetahuan yang sudah diketahuinya sehingga berguna untuk memecahkan masalah baru”.

Poedjawijatna (2004) menjelaskan bahwa “Analogi adalah pengertian yang menunjuk sesuatu yang pada dasarnya sama tetapi di dalam kesamaan tersebut terdapat sesuatu yang berbeda pula”.

Metode analogi adalah cara yang memberikan pandangan atau cara menyampaikan pesan supaya suatu konsep atau definisi menjadi lebih mudah atau lebih sederhana untuk diterima akal.

Metode analogi ini berarti bagaimana cara kita bisa menggunakan analogi dalam berpikir. jadi terdapat empat langkah utama ketika kita hendak membuat analogi, sehingga analogi yang dihasilkan sesuai atau tepat.

1. *Encoding* menjadi tahap awal metode analogi ketika kita akan membuat analogi.

Analogi diawali dengan pengkodean yakni dengan mengidentifikasi masalah sumber dan masalah target dengan mencari ciri-ciri atau struktur yang masih ada.

2. *Inferring* atau penyimpulan adalah tahap untuk mencari keterkaitan yang pada masalah sumber atau dikatakan bagaimana kita mencari hubungan “*low order*”.
3. *Mapping* atau pemetaan adalah tahap untuk mencari keterkaitan yang ada pada di antara masalah sumber dengan masalah target, sehingga bisa menjadi rujukan membangun kesimpulan dari kesamaan hubungan kedua masalah. pemetaan memungkinkan kita mengidentifikasi keterkaitan dengan lebih baik.
4. *Applying* atau penerapan adalah tahap dari metode analogi dengan melakukan pemilihan Pjawaban yang cocok, berguna untuk memberikan konsep yang sesuai (membangun keseimbangan) antara masalah sumber dengan masalah target.

7. Canva

a. Pengertian Canva

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam jurnal *Garis Pelangi* (2020: 81) “Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi canva”.

Menurut Demarest dalam jurnal Rahmasari,dkk (2021: 166) “Canva adalah *Platform* desain gratis yang dapat dengan Mudah membantu penggunaanya untuk Membuat desain dengan hasil yang Profesional untuk mendesain”.

Canva merupakan sebuah aplikasi pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan juga lebih cepat daripada software grafis yang lainnya. Yang mana tools ajaib ini bisa Anda gunakan secara online, melalui browser desktop atau download aplikasi mobile-nya melalui play store ataupun App store. Selain itu, canva juga menawarkan 2 versi yaitu versi gratis dan versi berbayar (pro).

b. Fungsi Canva

Fungsi dari Canva adalah :

1. Bisa digunakan untuk membuat presentasi mirip PowerPoint
2. Bisa digunakan untuk membuat konten Instagram untuk feed, Story, dan juga Ads dengan pilihan animasi atau static
3. Bisa juga digunakan untuk mendesain postingan, cover, Ads, event cover, Facebook video, serta story Facebook
4. Bisa digunakan untuk mengedit video untuk berbagai platform media sosial, seperti Instagram, Facebook, TikTok, Pinterest, LinkedIn, dan juga YouTube

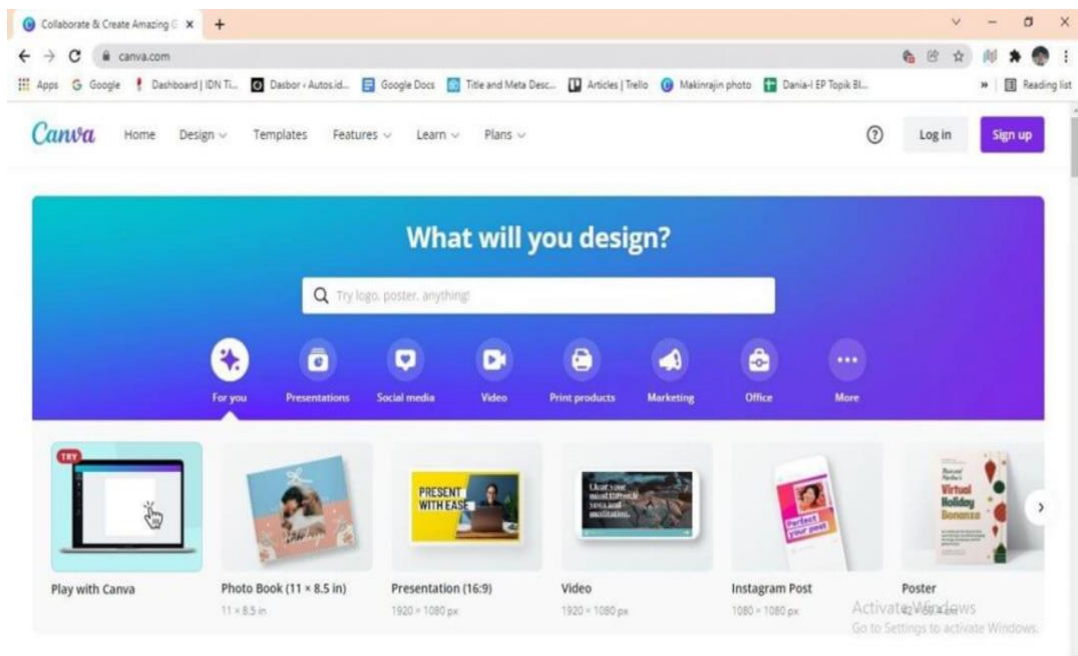
5. Bisa digunakan untuk mendesain poster, flyer, brosur, iklan, postcard, business card, newsletter, dan juga invoice untuk kebutuhan bisnis serta sebagai digital marketing tools
6. Bisa digunakan untuk membantu menyusun format resume, CV, letterhead, proposal, sertifikat, serta berbagai kartu dan juga undangan
7. Bisa juga digunakan untuk menyusun infografis, mind map, kolase foto, virtual background, format kalender, worksheet, planner, peta konsep, serta wallpaper/background layar gadget.

c. Cara Menggunakan Canva

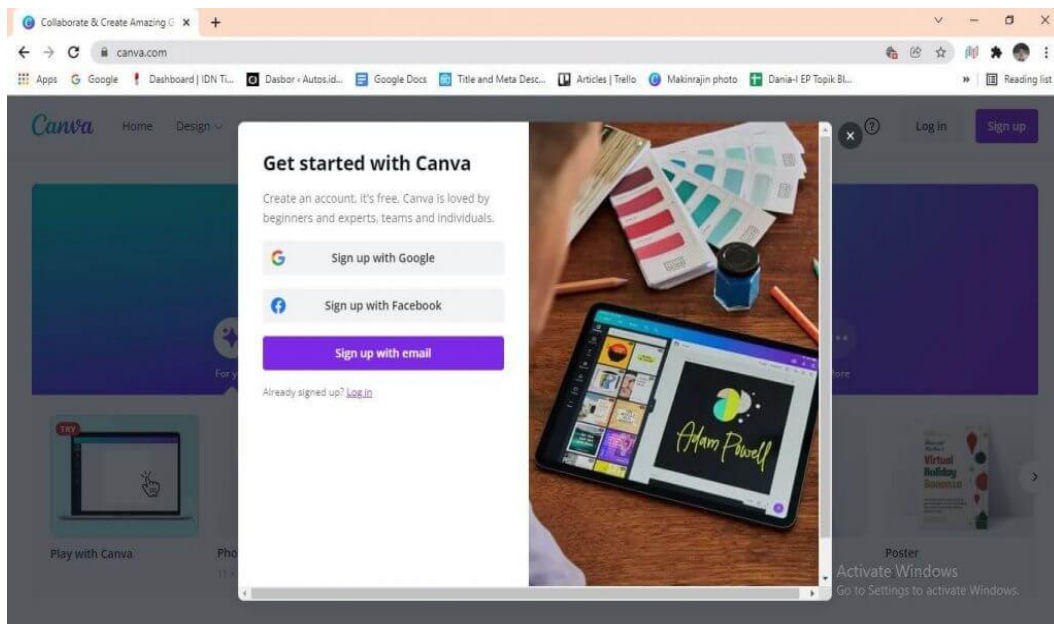
1. Sign Up Akun

Sebelum sign up, Anda perlu siapkan akun email aktif. Lalu ikuti langkah-langkahnya berikut ini.

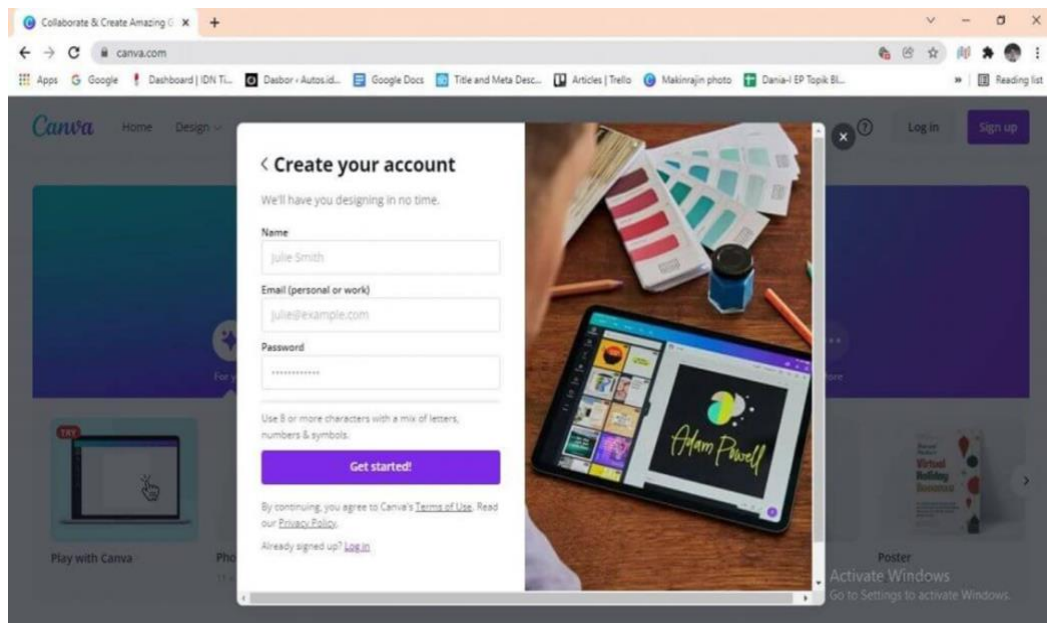
1. Akses web Canva di canva.com.



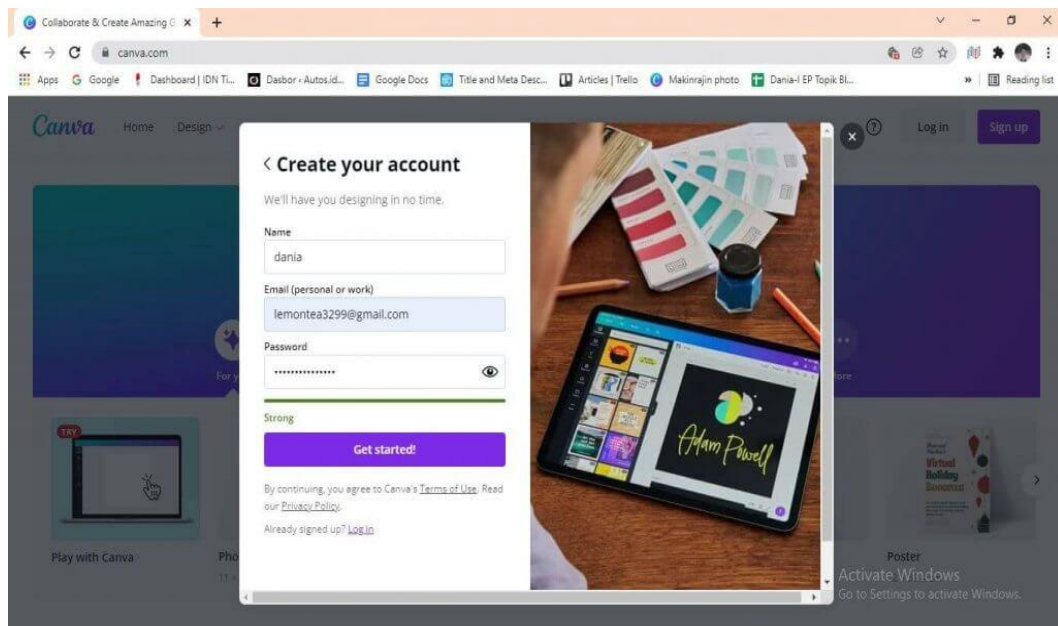
- Klik tombol Sign Up yang ada di pokok kanan atas. Maka akan muncul pop-up seperti ini.



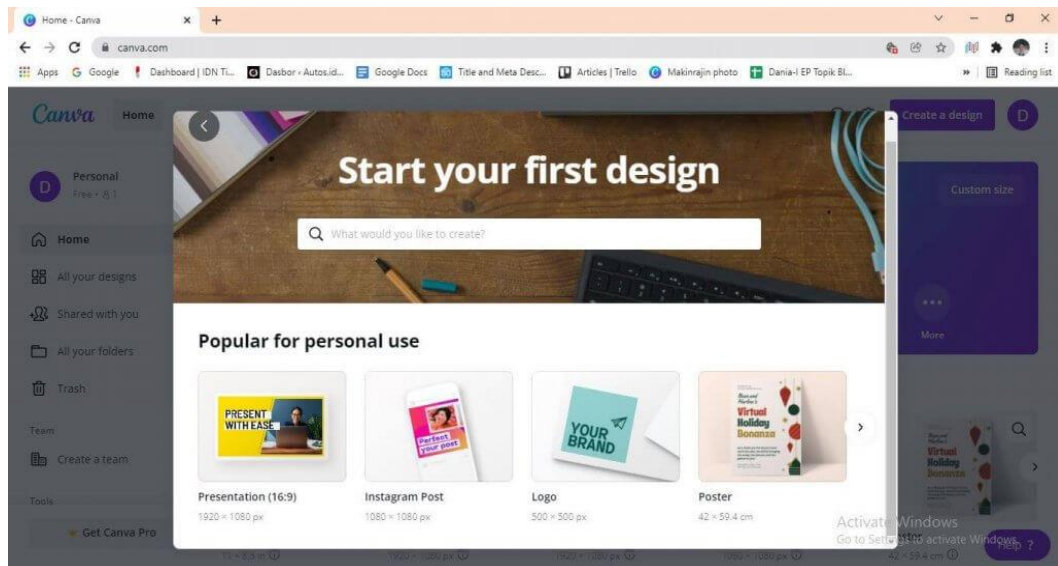
- Pilih Sign up with Email. Maka akan muncul tampilan seperti ini.



4. Isilah dengan benar, dan pastikan buat password yang kuat. Setelah itu, tekan tombol Get started.



5. Anda akan diwajibkan untuk memasukkan kode yang dikirimkan ke email.



6. Anda sudah masuk ke beranda akun Canva Anda!

D. Kegunaan Canva

Adapun kegunaan Canva adalah:

- Membuat presentasi mirip PowerPoint
- Membuat konten Instagram untuk feed, Story, dan Ads dengan pilihan animasi atau static
- Mendesain postingan, cover, Ads, event cover, Facebook video, dan story Facebook
- Mengedit video untuk berbagai platform media sosial, seperti Instagram, Facebook, TikTok, Pinterest, LinkedIn, dan YouTube
- Mendesain poster, flyer, brosur, iklan, postcard, business card, newsletter, dan invoice untuk kebutuhan bisnis dan sebagai digital marketing tools
- Membantu menyusun format resume, CV, letterhead, proposal, sertifikat, serta berbagai kartu dan undangan
- Menyusun infografis, mind map, kolase foto, virtual background, format kalender, worksheet, planner, peta konsep, dan wallpaper/background layar gadget.

B. Kerangka Konseptual

Pada dasarnya keterampilan menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang paling rumit, sebab untuk dapat menulis dengan baik dan benar seseorang harus terlebih dahulu menguasai keterampilan berbahasa yang lain. Adapun keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai yaitu keterampilan menyimak, membaca, dan berbicara. Selain itu, dalam kegiatan menulis seseorang harus mahir menggunakan struktur kebahasaan, menguasai kosakata, keruntutan pembahasan, dan memiliki tujuan yang jelas. Oleh sebab itu, pembelajaran keterampilan menulis di sekolah membutuhkan perhatian yang khusus.

Perlunya perhatian khusus pembelajaran keterampilan menulis di sekolah juga didasarkan pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Seringkali siswa menganggap pembelajaran menulis merupakan kegiatan yang membosankan dan sulit. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru dan siswa. Guru seringkali menggunakan model pembelajaran konvensional serta kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah disediakan oleh sekolah.

Rendahnya keterampilan menulis juga terjadi pada saat pembelajaran menulis cerita pendek. Siswa sering merasa malas mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek karena guru hanya menyampaikan materi mengenai cerita pendek melalui metode ceramah yang membuat siswa mudah merasa bosan. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk membantu meningkatkan keterampilan dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Kompetensi dasar 3.9 dan kompetensi dasar 4.9 dalam Kurikulum 2013 Revisi merupakan kompetensi yang berkenaan dengan teks cerpen, KD 3.9 yaitu

menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan KD 4.9 yaitu mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek..

Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan metode analogi yang merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memberikan pandangan atau cara menyampaikan pesan dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas dengan menggunakan pola berpikir analogi. Inti dari metode analogi adalah aktivitas metafora yang meliputi analogi induktif, analogi deklaratif. Kegiatan metaforis bertujuan untuk menyajikan perbedaan konseptual antara diri siswa dengan objek yang dihadapi atau materi yang dipelajari.

Model ini menarik karena tidak membatasi pengalaman yang mungkin diperoleh siswa, dapat membuat pembelajaran semakin bervariasi karena banyak gagasan yang muncul, banyak ide yang dikemukakan, banyak imajinasi yang berkembang, sehingga diperlukan ruang agar siswa dapat beradu pendapat. Untuk memaksimalkan model ini, guru harus kreatif menciptakan suasana dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran menggunakan model sinektik dapat dicapai dengan maksimal.

Selain menggunakan metode analogi, guru juga dapat menggunakan media e-book sebagai media dalam pembelajaran menulis cerpen. metode pembelajaran analogi yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa diterapkan menggunakan media e-book yang bertemakan teknologi dan kehidupan sehari-hari sebagai perangsang ide untuk kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan cerita pendek.

C. Penelitian Relevan

1. Penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Cerpen Dengan Model Pembelajaran Tari Bambu DI Kelas X A SMA Dipenegoro Sampang Tahun Ajaran 2009-2010, oleh Nur Alfiah

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Selain itu, kesamaan lainnya yaitu sama-sama melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen. Sementara perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah solusi yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan cerpen siswa. Penelitian pada penelitian tersebut memberikan solusi dengan model pembelajaran tari bambu sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas XA SMA Dipenegoro Sampang. Sementara itu, pada penelitian yang peneliti lakukan memberikan solusi dengan tayangan film pendek sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas IX C SMP Negeri Purwokerto.

Peningkatan menulis cerpen pada penelitian tersebut terlihat pada kegiatan post test siklus I dan kegiatan post test siklus II. Pada prasiklus yaitu dari nilai rata-rata kelas 57,47 dan mencapai tuntas belajar 7 siswa atau presentase 18,42%. Pada siklus I mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata siswa menjadi 66,18 dan mencapai tuntas belajar 27 siswa atau presentase 71,06%. Pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata siswa menjadi 70,53. Hal tersebut juga memberikan ketuntasan belajar 35 siswa atau presentase 92,11%.

2. Penelitian dengan judul Peningkatan Ketrampilan Menulis Cerpen Dengan Teknik Latihan Terbimbing Berdasarkan Ilustrasi Tokoh Idola

**Pada Siswa Kelas VIII B MTs GUPPI Purbasari Tahun Ajaran 2010-2011,
oleh Saiful Amri.**

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Selain itu, kesamaan lainnya yaitu sama-sama melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen. Sementara perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah solusi yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan cerpen siswa. Penelitian pada penelitian tersebut memberikan solusi dengan teknik latihan terbimbing berdasarkan ilustrasi tokoh idola sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas XA SMA Diponegoro Sampang. Sementara itu, pada penelitian yang peneliti lakukan memberikan solusi dengan tayangan film pendek sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas IX C SMP Negeri Purwokerto.

Peningkatan menulis cerpen pada penelitian tersebut terlihat pada kegiatan post test siklus I dan kegiatan post test siklus II. Pada prasiklus yaitu dari nilai- 10 rata-rata kelas 49,99, nilai tertinggi 72,22, nilai terendah 38,89, dengan ketuntasan 15,15%. Pada siklus I mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata siswa menjadi 60,10, nilai tertinggi 83,33, nilai terendah 44,44, dengan ketuntasan 33,33%. Pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata siswa menjadi 73,40, nilai tertinggi 88,89, nilai terendah 55,56. Hal tersebut membuat ketuntasan menjadi 75,75%.

3. Penelitian Esti Banowati (2013) dengan judul “Keefektifan Penggunaan Strategi Story Writing Map dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Temanggung”.

Hasil pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMA PGRI Temanggung dengan menggunakan strategi story writing map lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan strategi story writing map. Hal tersebut diketahui dari hasil Uji-t skor pretes dan postes kelompok eksperimen menghasilkan thitung sebesar -20,420, df 25. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $p = 0,000$ dari taraf signifikansi 5%. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama membahas tentang keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas X di SMA dengan strategi story writing map. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Esti Banowati terletak pada jenis penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Esti Banowati merupakan penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

4. Penelitian Eka Ayu Andriyani (2012) dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas X.2 SMA Negeri 1 Kretek, Bantul, Yogyakarta dengan Menggunakan Teknik *Mind Mapping*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan teknik *mind mapping* mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Kretek, Bantul, Yogyakarta. Siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil karya cerpen siswa juga menunjukkan peningkatan. Skor

rata-rata yang dicapai siswa pada pratindakan adalah 62,21. Selanjutnya, setelah diberi tindakan pada siklus I, skor rata-rata siswa menjadi 68,91 dan pada siklus II skor rata-rata siswa 75,62. Dengan demikian, telah terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 13,41 dari pratindakan hingga siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa telah meningkat. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penelitian tindakan ini telah mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama membahas tentang peningkatan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas X di SMA. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Eka Ayu Andriani terletak pada strategi yang digunakan. Strategi yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *mind mapping*.