

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi. Segala bentuk perkembangannya juga berpengaruh terhadap berbagai aspek. Perkembangan pada era globalisasi ini tidak hanya meliputi bidang teknologi, namun perkembangan juga terjadi pada ilmu pengetahuan. Perkembangan ini sangat bermanfaat jika di manfaatkan dengan sebaik-baiknya. Tidak hanya memudahkan dalam berbagai aktivitas, namun membuat pekerjaan kita menjadi lebih efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, baik secara langsung maupun tidak langsung dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan.

Kualitas pendidikan berkaitan erat dengan kualitas proses belajar mengajar. Semakin baik proses belajar mengajar tersebut, maka semakin baiknya kualitas pendidikan. Hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan di komunikasikan adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain atau pun penulis buku dan prosedur media.

Sadiman dkk (2014: 11) “ Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesanya adalah siswa atau juga guru”.

Dunia pendidikan mendapat pengaruh besar dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sarana dan prasana pendidikan pun semakin memadai dan lengkap. Hal ini jelas dipengaruhi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi yang begitu pesat cukup dirasakan dari berbagai kalangan baik anak kecil sampai orang dewasa. Dunia pendidikan dewasa ini sering kali bergantung pada teknologi, karena hal tersebut dapat membantu dalam pembelajaran. Banyak sekolah yang sekarang menggunakan teknologi untuk memperlancar pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Berbagai pembaruan dalam pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai terobosan terbaru dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang di perlukan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran itu, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif. Sehingga mendorong para siswa dapat belajar secara optimal baik didalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran dikelas.

Penyampaian pesan berupa materi oleh guru kepada penerima pesan yakni peserta didik, akan lebih efektif dan efisien jika dibantu menggunakan media. Perkembangan teknologi ini sering dimanfaatkan menjadi media dalam menyampaikan pesan atau informasi yang disampaikan guru tersebut agar lebih menarik minat peserta didik untuk belajar serta proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana.

Hamdani (2011 : 244) “ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga terciptanya proses belajar pada diri peserta didik minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Penggunaan media yang lebih inovatif

ini menuntut setiap sekolah untuk menggunakannya, tidak terkecuali pada tingkat menengah atas.

Media pembelajaran dapat di gunakan sebagai salah satu pembaharuan agar menarik minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan MAS Proyek Univa Medan terdapat permasalahan, yakni guru masih menggunakan metode konvensional dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pola pembelajaran yang di gunakan ternyata masih kurang melibatkan siswa, sehingga interaksi kegiatan belajar mengajar sangat kurang. Penggunaan buku paket di dominasi oleh materi pelajaran dalam bentuk teks serta pemanfaatan LKPD jauh lebih banyak di gunakan oleh siswa. Sering kali guru hanya menyuruh siswa untuk membaca materi yang terdapat di LKPD dan belajar secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan yang ada, Melalui program PPL/Magang III. Penulis membuat suasana belajar sambil bermain, tujuannya agar terciptanya suasana yang menyenangkan dalam keadaan yang kondusif dengan menggunakan “Media *Wordwall* pada Materi Teks Cerpen” yang berjudul Robohnya Surau kami. Karya A.A Navis”. Dikelas XI MIPA 1.

Kemudian penulis memberikan tugas yaitu tentang, Mengidentifikasi Nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen. Sebelumnya penulis mengingatkan

kembali pada siswa untuk membaca terlebih dahulu cerpen tentang “Robohnya Surau Kami” (halaman 107) Buku paket bahasa Indonesia. Setelah mereka selesai membaca dan mengerjakan tugas yang telah diberikan, maka penulis menggunakan Media *Wordwall* dengan template yang tersedia ada 18 variasi, yaitu penulis memilih salah satu template dengan template “Roda Acak”. Roda Acak adalah *Spin* dan *Count*. Sebelum melakukan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dimulai, penulis memasukan nama-nama siswa kedalam template roda acak sebanyak 25 orang siswa.

Pada saat media pembelajaran dimulai, penulis menyampaikan manfaat dari “Template Roda Acak” ini adalah agar siswa jadi merasa adil dan menarik minatnya kemudian siswa lebih semangat dan termotivasi maju tanpa tekanan. Setelah penulis menjelaskan, penulis mengklik “ *Spin it* “ untuk dimulai, kemudian roda berputar untuk melihat nama siswa yang muncul.

Suasana di dalam kelas kondusif dan menyenangkan. Jika hal ini dapat dilakukan, maka guru dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa serta hasil belajar yang maksimal. Alasan penulis mengambil judul ini dikarenakan mendorong saya untuk mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* sebagai salah satu inovasi dan pemanfaatan teknologi dari segi pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu inovasi didunia pendidikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini merupakan hal positif yang terjadi pada siswa saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tidak hanya berdampak pada siswa, namun juga meningkatkan kreatifitas seorang guru dalam mengelola kelas. Tantangan seorang guru tidak hanya dilihat ketika evaluasi saat pembelajaran, namun bagaimana proses pembelajaran tersebut efektif

dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat di manfaatkan yaitu penggunaan media *Wordwall*.

Media pembelajaran berupa *Wordwall* merupakan salah satu dari sekian banyak inovasi dari multi media dan pemanfaatannya pada dunia pendidikan. Tidak sedikit yang memanfaatkan media sebagai sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi ajar di kelas. Media *Wordwall* sangat mudah digunakan karena telah menyediakan berbagai template gratis seperti kuis, roda acak, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain-lain.

Penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Indonesia mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Implementasi kurikulum 2013 yang berbasis teks juga menjadi tugas tambahan guru untuk mengolah bahan ajar yang lebih efektif. Salah satunya materi teks cerpen yang banyak berisi teks. Namun, tidak seharusnya dalam menyampaikan materi siswa hanya membaca materi yang ada dalam LKPD. Tentunya penggunaan template yg bervariasi sangat bermanfaat dalam mengajak anak untuk bermain sambil belajar yang menyenangkan.

Wordwall dengan template yang bervariasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat yang positif atau nilai-nilai tertentu. Nilai yang di timbulkan dari penggunaan media *Wordwall* dalam proses

belajar mengajar adalah ; a). Media *Wordwall* dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut. b). Media *Wordwall* juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas; c). Media *Wordwall* dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa sesuai dengan keinginan masing-masing guru; d). Media *Wordwall* dapat meningkatkan prestasi belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya; e). Media *Wordwall* dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari dan hasil belajar.

Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* ini akan mengambil salah satu sub pembahasan yakni pada materi teks cerpen sendiri merupakan salah satu materi yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dituangkan dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan materi yang dijadikan sebagai bahan ajar dalam pengembangan media pembelajaran ini karena materi tersebut membahas tentang cerpen yang berisi tentang kehidupan yang diceritakan secara pendek dan singkat. Jadi, isi dari cerpen biasanya padat dan langsung kepada inti cerita. Cerpen biasanya mengangkat berbagai macam jenis kisah, baik itu kisah nyata maupun kisah fiksi.

Berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan dalam suatu materi yang terdapat pada KD 3.8 Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerpen yang dibaca. KD 4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai

kehidupan yang di pelajari dalam cerita pendek. yang tepat dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam teks cerpen Kelas XI MAS Proyek Univa Medan”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah untuk memperoleh kejelasan sasaran penelitian dan mengetahui masalah yang hendak di teliti.

Hal ini dikatakan Arikunto (2010 : 42) Waktu melakukan identifikasi masalah yang akan dijumpai lebih dari satu masalah yang di anggap penting untuk diteliti. Apa dan bagaimana masalah yang diteliti harus diidentifikasi. Masalah yang dipilih harus relevan, jelas, tepat, serta berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Belum ada di kembangkan proses pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Wordwall* terhadap materi teks cerpen
2. Pada teks cerpen pembelajaran masih bersumber dengan media cetak, seperti buku cetak dan LKS
3. Pembelajaran masih belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal, seperti proyektor atau android.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat di pahami secara terperinci dan masalah yang di teliti dapat lebih terarah.

Arikunto (2006 : 55) “Batasan masalah adalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu atau meneruskan penelitiannya.”

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

1. Pengembangan yang di gunakan ialah Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Teks Cerpen
2. Materi yang terdapat pada penelitian ini di batasi pada teks cerpen kelas XI.
3. Materi teks cerpen pada kompetensi dasar, KD 3.8 Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerpen yang di baca. KD 4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.

D. RumusanMasalah

Pokok masalah penelitian harus di rumuskan dengan jelas agar penelitian yang dilakukan semakin terarah.

Hal ini dikatakan Arikunto (2010: 61) Dalam usulan penitian perlu di tegaskan dan di rumuskan masalah yang di teliti. Penegasan masalah tersebut sekaligus menggambarkan fokus arah yang akan di ikuti nantinya di dalam proses penelitian. Jadi, rumusan masalah bertujuan untuk mempermudah penelitian dalam mengumpulkan data yang di perlukan sekaligus mempertegas masalah yang diteliti.

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media dalam pembelajaran teks cerpen dengan menggunakan media *Wordwall* kelas XI MAS Proyek Univa Medan?
2. Bagaimanakah validitas dalam produk penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas XI MAS Proyek Univa Medan?
3. Bagaimanakah kelayakan dalam media pembelajaran *Wordwall* pada materi teks cerpen ?

4. Bagaimanakah keefektifan media Pembelajaran *Wordwall* Kelas XI MAS Proyek Univa Medan?

E. Tujuan Penelitian

Menurut Arikunto (2010 : 84), “Rencana penelitian yang baik secara pasti harus dapat menjawab pertanyaan apa yang menjadi tujuan dan masalah penelitian. Karena, tujuan penelitian pada dasarnya titik wujud dan titik tujuan yang akan di capai seseorang melalui kegiatan yang dilakukan.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media dalam pembelajaran teks cerpen dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada siswa kelas XI MAS Proyek Univa Medan.
2. Mendeskripsikan validitas dalam produk penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas XI MAS Proyek Univa Medan.
3. Mendeskripsikan kelayakan dalam media pembelajaran *Wordwall* pada materi teks cerpen siswa kelas XI MAS Proyek Univa Medan.
4. Mendeskripsikan keefektifan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Kelas XI MAS Proyek Univa Medan.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian haruslah memiliki manfaat tersendiri baik bagi penulis, pembaca, dan subjek yang diteliti.

Arikunto (2006 : 6) "Apabila peneliti selesai mengadakan dan memperoleh hasil di harapkan dapat menyumbangkan hasil itu kepada negara, atau khususnya kepada bidang yang sedang diteliti.”

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa peneliti merupakan persyaratan yang mengarahkan kepada ilmiah agar dapat menjadi peneliti yang baik. Sehingga hasil penelitian yang diharapkan akan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis dan menjadi luar biasa dan termotivasi untuk memberikan karya ilmiah yang relevan dan mengandung arti. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Soekidjo (2010 : 6), " Manfaat penelitian dari aspek teoritis yakni manfaat penelitian pengembangan ilmu." Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam teori pelajaran bahasa, khususnya terhadap materi teks cerpen, dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Bagi siswa

Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*

c. Bagi Sekolah

Dengan di laksanakan nya penelitian ini, maka proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan motivasi dan wawasan untuk melakukan atau mengembangkan peneliti dalam memajukan pendidikan di Indonesia, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu juga untuk memberikan motivasi untuk berinovasi dalam proses pembelajaran serta menambah kesiapan dalam mengajar.

BAB II
KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENELITIAN
RELEVAN

A. Kajian Teoritis

Kerangka teoritis merupakan pondasi utama dimana sepenuhnya proyek penelitian itu ditunjukkan. Hal ini merupakan jaringan hubungan antar variabel yang secara logis diterangkan, di kembangkan dan di elaborasi dari perumusan masalah yang telah diidentifikasi melalui wawancara, observasi, dan survei literature. Hubungan antar survei literature dan kerangka teoritis adalah survei literature meletakkan pondasi yang kuat untuk membangun kerangka teoritis.

Ada asumsi yang mengatakan, bahwa bagi suatu penelitian, maka teori atau kerangka teoritis mempunyai beberapa kegunaan, salah satu kegunaan diantaranya teori tersebut berguna untuk lebih mempertajam atau lebih mengkhususkan fakta yang hendak diselidiki atau diuji kebenarannya serta teori biasanya merupakan ikhtisar daripada hal-hal yang telah diketahui serta ujian kebenarannya yang menyangkut objek yang diteliti.

Manfaat teoritis atau akademis merupakan manfaat penelitian bagi perkembangan ilmu. Manfaat teoritis ini berfungsi untuk menjelaskan apabila teori yang digunakan masih relevan untuk penelitian penulis, relevan secara umum, atau tidak sama sekali. Teori-teori yang akan dipaparkan berikaitan dengan penelitian ini antara lain, teori tentang Pengembangan, Media Pembelajaran, Membaca Teks Cerpen, Media *Wordwall*.

1. Hakikat Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas yang lebih baik.

Menurut Seels & Richey (2012 : 12) “pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.”

Sedangkan menurut Tessmer dan Richey (2012 : 22) “pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.”

Iskandar Wiryokusumo (2011 : 25) mengatakan, Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan peranan pembelajaran agar lebih dapat diterima oleh siswa merupakan suatu keharusan, karena dalam tujuan mengajar disebutkan agar bahan ajar yang diberikan kepada siswa dapat diserap dengan baik, sementara proses belajar mengajar merupakan komunikasi timbal balik antar guru dan siswa, keduanya sama-sama aktif ambil bagian sesuai kedudukan dan posisinya masing-masing. Maka untuk dapat aktif ambil bagian tersebut, dibutuhkan cara-cara atau model-model yang sesuai dengan kondisi yang ada. Hal ini ada kaitannya dengan firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya

Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Disebutkan hikmah maksudnya perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dengan bathil. Jika di kaitkan pada penelitian ini, maka penggunaan media pembelajaran yang baik membantu siswa dalam memahami pelajaran, menambah motivasi belajar, mengefektifkan kegiatan belajar serta efisiensi waktu mengajar, perlu dimiliki setiap guru. Jadi, media pembelajaran selalu mencerminkan cara yang tersusun secara sistematis untuk mencapai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam menyajikan bahan pelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran adalah suatu proses atau cara mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan kepada siswa agar memperoleh kepandaian atau ilmu pengetahuan. Di sekolah, pembelajaran dilaksanakan dalam kegiatan belajar-mengajar yang melibatkan orang yang mengajar (guru) dengan orang yang di ajar (siswa). Proses pembelajaran yang dilakukan bukan hanya sekedar informasi dari guru, akan tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang kompleks, terutama bila diinginkan hasil belajar yang efektif.

Pengertian media yang dikaitkan dengan kata pembelajaran adalah pola, ragam atau acuan yang dipergunakan untuk merencanakan seluk-beluk pengajaran berbagai ilmu pengetahuan kepada siswa agar memperoleh ilmu pengetahuan.

Gagne (2013 : 7) mengatakan bahwa, "Media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dari lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar."

Briggs (2013 : 4) mengatakan, "Media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar."

Arsyad (2011 : 4) menyatakan bahwa, " Media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran."

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat di simpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat di lihat secara langsung oleh siswa. Tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.

Rossi dan Breidle (2008 : 204) mengemukakan bahwa "Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya."

Kustandi dan Bambang (2013 : 9) "Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat."

Arief. Sadiman (2008 :7) "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan."

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja. Bertujuan dan terkendali.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Sebelum membahas mengenai media pembelajaran, Anda harus mengetahui pengertian dari media pembelajaran. Manfaat media sendiri ialah sebagai alat atau perantara. Jadi, media pembelajaran ialah suatu alat yang di gunakan pada proses pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2013 : 28), mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media atau bahan adalah perangkat lunak berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Berikut jenis-jenis media yang sering dipakai dalam proses pembelajaran diantaranya 1). Media Pandang (Visual), 2). Media Dengar (Audio), 3). Media Pandang Dengar (Audio - Visual), 4). Media Cetak.

1. Media Pandang (Visual)

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk di cerna dan di ingat jika di sajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini di bedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Berikut penjelasannya :

a. Media visual diam

Berupa foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rnkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

b. Media visual gerak

Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

2. Media Dengar (Audio)

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Di lihat dari sifat pesan yang di terima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

3. Media Pandang Dengar (Audio - Visual)

Media audio-visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Di tinjau dari karakteristiknya media audio visual di bedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya:

a. Media audio visual diam

Berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.

b. Media audio visual gerak

Berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

4. Media Cetak

Media cetak adalah suatu wadah tertulis yang di buat dengan cara di cetak. Contoh iklan jenis ini antara lain seperti surat kabar, majalah, koran, tabloid, dan lain sebagainya.

Penelitian ini, peneliti mengambil jenis media pembelajaran yaitu jenis media visual. Di mana media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan di sampaikan di tuangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk di cerna dan di ingat jika di sajian dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini di bedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Peneliti menggunakan media visual diam berupa foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan

dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, di agram, poster, peta, dan lain-lain.

4. Prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Meskipun demikian, dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran.

Beberapa prinsip yang di jelaskan oleh Miarso, Prof. Dr. Nunuk Suryani (2018 : 32) sebagai pakar teknologi pendidikan adalah sebagai berikut.

1. Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan dari media dengan karakteristik materi pelajaran yang di sajikan.
3. Penggunaan media harus di sesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang di laksanakan, seperti secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar secara mandiri.
4. Penggunaan media harus di sertai persiapan yang cukup, seperti mempersiapkan media yang di pakai.

5. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal sangat penting di lakukan oleh para guru karena di samping anak-anak memulai belajarnya dari hal-hal konkrit, tersedianya media pendidikan tersebut memungkinkan dapat di tumbuhkan budaya belajar mandiri, budaya demokrasi, dasar pembiasaan untuk kehidupan di kemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya. Pengembangan media yang di maksud

ialah suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, desain, produksi, evaluasi serta pemanfaatan media pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media.

Arief. Sadirman (2009 : 86) memberikan urutan langkah-langkah yang harus di ambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan internasional (*Instructional Objective*) dengan operasional dan khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung terciptanya tujuan
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
5. Menulis naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi

Di samping itu, sampai saat ini masih banyak lembaga pendidikan yang belum mampu mengadakan berbagai jenis media pendidikan yang lengkap dan bervariasi karena keterbatasan dana, terutama yang ada di daerah-daerah pedesaan. Dengan demikian alternatif yang paling memungkinkan untuk di terapkan secara lebih meluas yaitu mengembangkan media pendidikan yang sifatnya sederhana namun tetap relevan dengan pencapaian kemampuan-kemampuan yang di harapkan di kuasai anak

Media pendidikan sederhana maksudnya adalah jenis media yang memiliki ciri mudah di buat, bahan-bahannya mudah di peroleh, mudah di gunakan, serta harganya relatif murah. Jenis media yang di klasifikasikan ke dalam media pendidikan yang sederhana yaitu meliputi jenis media visual yang

terdiri atas media gambar diam (*still picture*), kelompok media grafis, media model, alat permainan dan media realita.

Pada dasarnya pemberian status media pendidikan sederhana ini sifatnya relatif yaitu tergantung kepada kondisi lembaga pendidikan yang di anggap sederhana, mungkin pada lembaga lain yang sejenis media tersebut di anggap terlalu mahal dan rumit, atau sebaliknya. Pembuatan media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang di maksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga media pembelajaran yang di buat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan siswa.

6. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Menurut Wagsaf (1999: 5) *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus di gunakan bukan hanya di tampilkan atau di lihat, Media ini dapat di desain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya secara aktif. Media *Wordwall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa. Media ini dapat di desain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.

Wordwall merupakan suatu *platform* yang menyediakan fitur pendidikan. *Wordwall* ini bukan sebuah *aplikasi* namun sebuah *website* yang mana *website* ini menyediakan berbagai fitur. Selain itu bisa menjadi alat bantu dalam sebuah pembelajaran agar menarik. Dalam *website Wordwall*, pembelajaran bisa di

kembangkan menjadi kuis yang lebih menarik dan menyenangkan menggunakan fitur yang tersedia. Selain itu *Wordwall* bisa di gunakan sebagai selingan dalam pembelajaran.

Wordwall cukup mudah di gunakan baik untuk siswa maupun untuk guru, tidak seperti *kahoot* yang harus menginstal aplikasi, *Wordwall* hanya mengirimkan *link* ke siswa dan siswa akan langsung bisa mengikuti kuis yang sudah dibuat oleh guru, *Wordwall* ini sendiri belum banyak diketahui oleh guru namun penelitian tentang *Wordwall* pernah di lakukan oleh ibu Fitriana yang berasal dari Jakarta Utara. Pada penelitiannya ibu Fitriana menyatakan bahwa ketika beliau memberikan game ini, siswa-siswanya sangat tertarik dan bahkan sangat antusias dalam mengikuti kuis.

Wordwall bisa di gunakan di gawai masing-masing siswa tidak harus menggunakan komputer. Selain itu dalam *Wordwall* ini menyediakan fitur batasan waktu, *dashboard* yang nantinya berisi nama-nama siswa yang mengerjakan kuis beserta nilai yang diperoleh oleh siswa. Selain itu di *Wordwall* ini guru akan bisa melihat berapa lama waktu yang di butuhkan siswa dalam mengerjakan kuis dan guru juga bisa melihat di bagian mana siswa salah dalam menjawab kuis yang bisa dijadikan guru sebagai bahan untuk melihat di bagian mana siswa belum paham tentang pembelajaran yang dijelaskan.

Selain sebagai alat evaluasi berbasis *e-learning*, *Wordwall* ini bisa di gunakan sebagai alat evaluasi *offline* karena *Wordwall* menyediakan fitur *printable* kuis namun memang untuk tampilannya terbatas tidak seperti template yang di sediakan jika berbasis *online*. *Wordwall* pertama kali di gunakan pada

pembelajaran bahasa, seperti bahasa Indonesia. Namun seiring berkembangnya pendidikan, *Wordwall* sekarang sudah bisa di gunakan untuk semua pembelajaran.

Untuk membuat kuis atau alat evaluasi di *Wordwall* pengguna harus masuk ke web (<http://Wordwall.net>). Setelah memiliki akun *Wordwall* pengguna bisa membuat pertanyaan menggunakan fitur yang telah tersedia. Siswa dapat menggunakan laptop atau *smartphone* untuk mengakses kuis dengan menggunakan *link* yang dikirim oleh guru. Setelah mengklik *link* siswa akan di minta memasukan nama dan permainan akan segera muncul di layar gawai atau laptop siswa. Setelah *quiz* dimulai, siswa akan mendapatkan poin berdasarkan jawaban siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa *Wordwall* adalah suatu alat evaluasi interaktif yang di dalamnya terdiri dari beberapa template untuk di kembangkan. Salah satunya yaitu template dimana pengguna dapat membuat berbagai jenis kuis serta alat bantu dalam pembelajaran menggunakan template yang di sediakan.

Berikut cara untuk mengakses atau menggunakan *website Wordwall* untuk evaluasi pembelajaran:

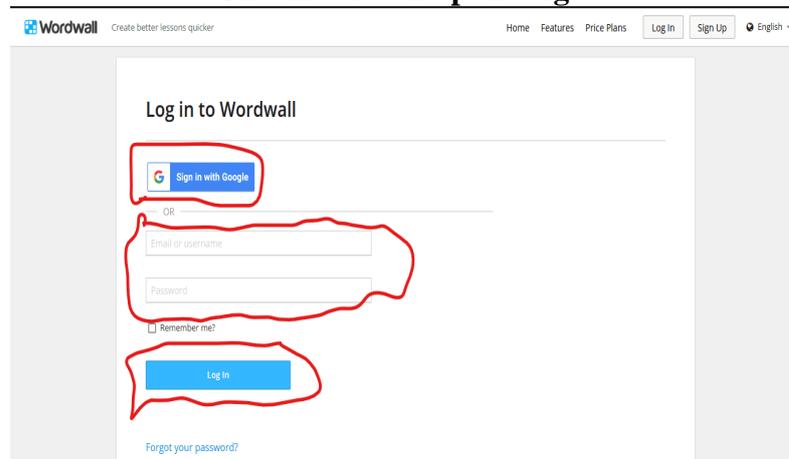
Gambar 2.1 Tampilan awal ketika membuka *website* (<http://Wordwall.net>)



Tampilan di atas adalah tampilan awal ketika pengguna membuka *website wordwall*, untuk membuat sebuah kuis maka pengguna diharuskan untuk

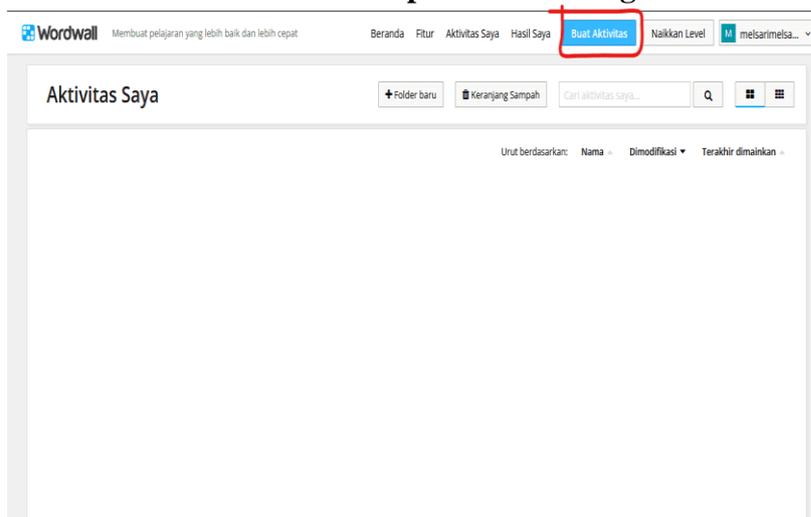
login terlebih dahulu. Namun pada tampilan ini pengguna juga bisa melihat beberapa contoh kuis yang sudah dibuat oleh pengguna lain.

Gambar 2.2 Tampilan login

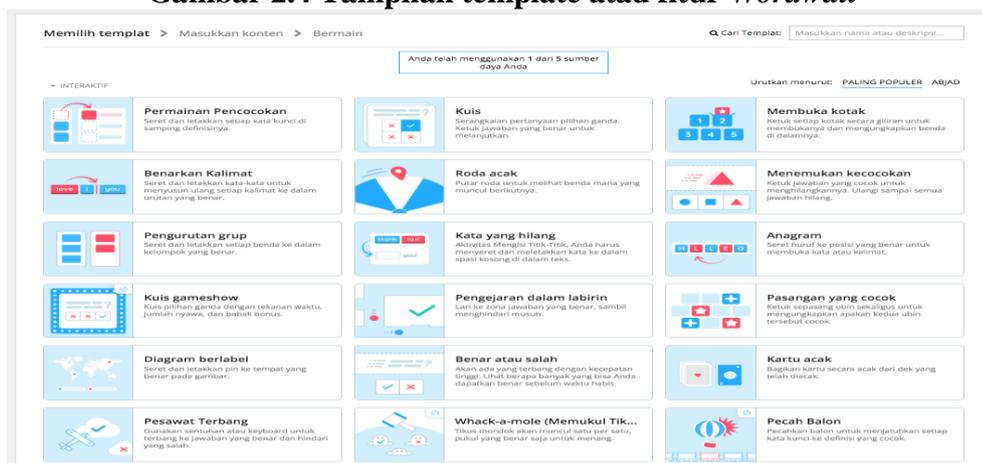


Pada tampilan ini pengguna di haruskan untuk mengisi alamat *email* yang digunakan serta *password* yang diinginkan oleh pengguna.

Gambar 2.3 Tampilan setelah login

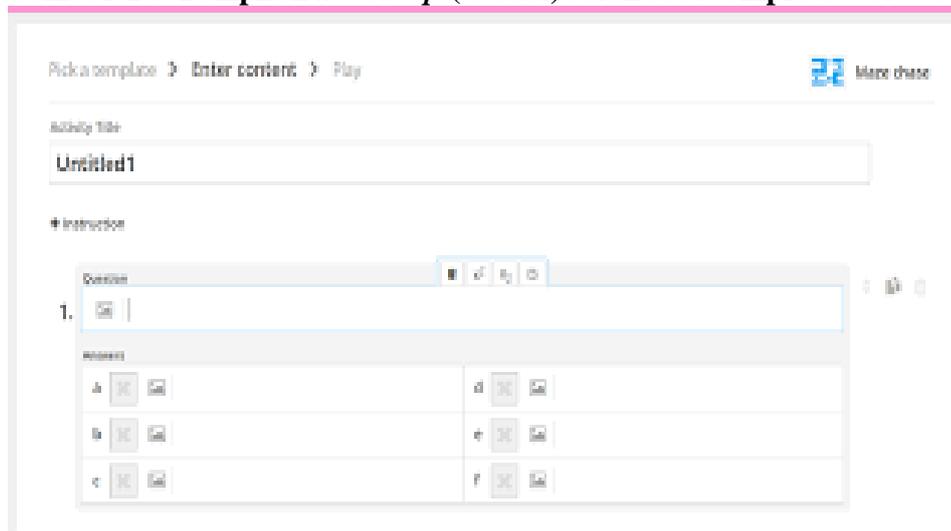


Gambar 2.4 Tampilan template atau fitur *Wordwall*



Tampilan di atas merupakan tampilan jenis-jenis template yang bisa digunakan untuk membuat evaluasi interaktif. Kita hanya perlu memilih template jenis apa yang ingin di gunakan dan di butuhkan dalam pembelajaran.

Gambar 2.5 Tampilan *match up* (sesuai) salah satu template *Wordwall*

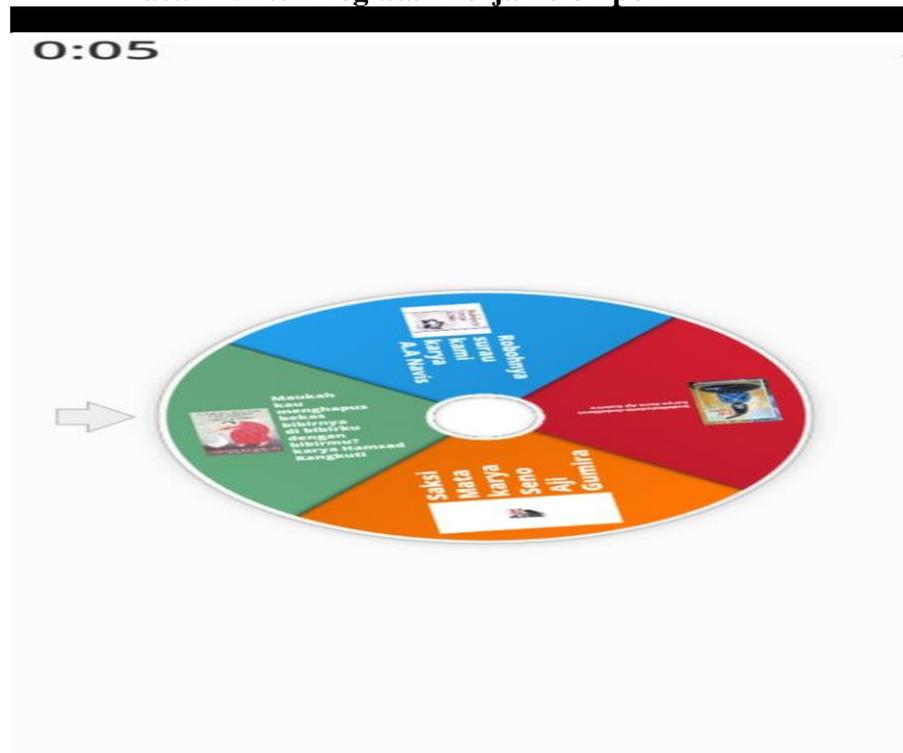


Setelah memilih salah satu jenis template evaluasi yang dibutuhkan silahkan buat soal yang sesuai dengan template, bisa dengan menyertakan gambar atau hanya berupa definisi atau kata-kata saja atau sesuaikan dengan jenis *template* yang di pakai karena ada beberapa template yang tidak menyertakan gambar dalam kuis. Setelah selesai silahkan klik *done* pada layar dan evaluasi yang pengguna buat akan langsung tersimpan.

Gambar 2.6
Tampilan media pembelajaran *Wordwall* pada materi teks cerpen.



Gambar 2.7
Tampilan media pembelajaran *Wordwall* dengan template “roda acak” untuk kegiatan kerja kelompok



Gambar 2.8
Tampilan media pembelajaran *Wordwall* pada materi teks cerpen dalam bentuk pilihan ganda dengan 10 soal.

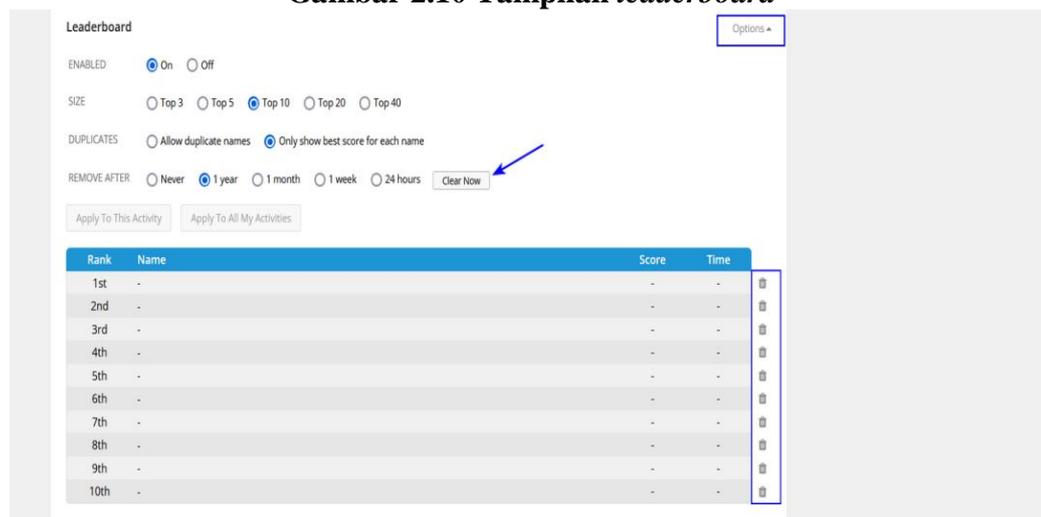


Gambar 2.9 Tampilan bagian bawah *quiz*



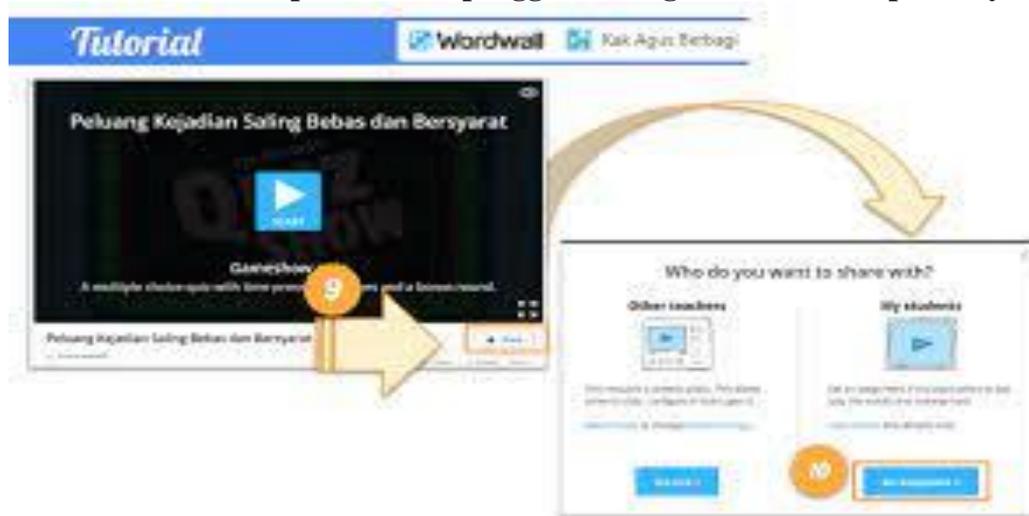
Di bagian bawah kuis juga tersedia beberapa pengaturan atau setting yang bisa di gunakan untuk mengatur waktu pengerjaan pembatasan waktu, serta pengacakan soal yang telah dibuat.

Gambar 2.10 Tampilan *leaderboard*



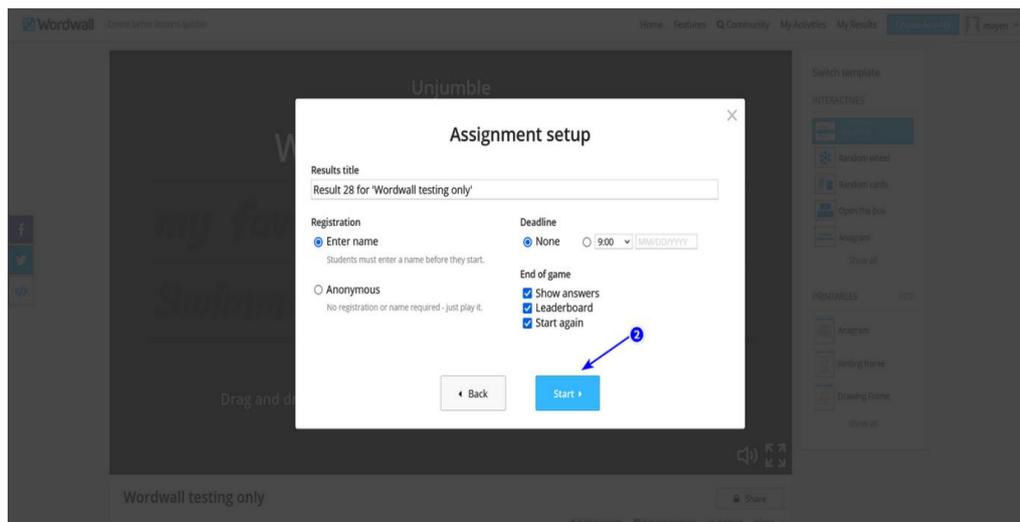
Di bawah pengaturan kuis juga di sediakan *leaderboard* yang mana di dalam tabel akan terlihat nama dan nilai siswa yang sudah mengikuti kuis dan juga lama waktu yang di butuhkan siswa dalam mengerjakan kuis yang telah di buat.

Gambar 2.11 Tampilan ketika pengguna mengklik *icon share* pada layer



Pada tampilan ini pengguna punya dua opsi yaitu untuk dibagikan ke guru lainnya atau di bagikan ke siswa.

Gambar 2.12 Tampilan ketika pengguna mengklik *my student*



Pada tampilan ini akan ada pengaturan apakah guru menginginkan siswanya memasukan nama terlebih dahulu sebelum mengerjakan atau tidak serta pengaturan batas waktu pengerjaannya serta apakah guru menginginkan siswa melihat jawaban yang benar dan skor nilai yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kuis.

Gambar 2.13 Tampilan ketika pengguna mengklik *start*



Di bagian ini untuk mengirim kuis kepada siswa guru hanya harus mengkopi *link* yang sudah tersedia, dan bagikan *link* tersebut kepada siswa melalui media pembelajaran yang digunakan oleh guru, boleh ke grup WA, *classroom*, *gmail* atau yang lainnya

7. Pengertian Teks Cerpen

a. Pengertian Teks Cerpen

Murhadi dan Hasanudin (2021 : 25) mengatakan “cerpen adalah karya fiksi atau rekaan imajinatif dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki komponen atau unsur struktur berupa alur/plot, latar/setting, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan tema serta amanat.”

Menurut Hidayati (2010 : 93) “Cerita pendek merupakan pengungkapan pengalaman, gagasan, atau ide melalui bentuk bahasa tulis yang disusun sebaik mungkin, sehingga membentuk cerita dalam bentuk fiksi yang dapat selesai dibaca kira kira 10 sampai 30 menit.”

Sedangkan menurut Widayati (2020 : 100) “Cerpen adalah cerita yang dituliskan secara pendek. pendek disini tidak di artikan banyak sedikit kata, kalimat atau halaman yang digunakan untuk mengisahkan cerita.”Untuk itu, cerpen hanya memiliki alur tunggal dan hanya berisi satu tema. Begitu pula penokohan dan latar cerpen yang sangat terbatas dalam arti unsur unsur tersebut tidak diurai secara detil.

Sumardjo (2010 : 92) mengatakan bahwa “cerpen menurut wujud fisiknya adalah cerita pendek. Pendek di sini berarti cerita yang habis di baca dalam 10 menit saja.”

Menurut KBBI, Cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relatif pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam cerita pendek tersebut.

Pembelajaran cerpen terdapat di mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMA. Cerpen juga merupakan cerita singkat yang memiliki bagian penting, yakni pengenalan, pertikaian dan penyelesaian. Selain itu, di sebut cerita singkat karena hanya mengandung kisah tunggal. Dengan adanya penelitian ini, akan bermanfaat untuk pendidik guna mengetahui kemampuan siswa untuk menghayati, mengerti, dan menginterpretasikan teks cerpen yang di baca serta mengetahui perasaan siswa setelah membaca teks cerpen tersebut. Kemudian di lihatlah kesesuaiannya dengan bahan ajar yang di gunakan. Selain itu penelitian ini di harapkan mampu memberi motivasi terhadap peserta didik untuk lebih mengerti teks cerpen yang di baca.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat di simpulkan bahwa cerpen merupakan cerita fiksi bentuk prosa yang dituliskan secara pendek dan hanya memiliki alur tunggal. Cerita pendek juga adalah karya sastra yang ditulis berdasarkan urutan kejadian yang berada di lingkungan yang ditulis secara ringkas. Selain itu, cerpen juga bisa dibaca dalam sekali duduk, dikatakan demikian karena terdiri sekitar 500 sampai dengan 5000 kata. Maka dari itu seorang pembaca cerpen tidak perlu berpindah tempat untuk menyelesaikan bacaanya karena hanya sepuluh sampai tiga puluh menit waktu yang dipakai untuk membacanya.

b. Ciri-ciri Teks Cerpen

Waluyo (2019 : 41-42) “Setiap karya sastra pasti memiliki ciri-ciri untuk memberi khas atau keunikan yang membedakan satu karya sastra dengan karya sastra lainnya, di antaranya:

1. Berbentuk singkat, padu, dan ringkas (*brevity, unity, dan intensity*)

2. Memiliki unsur utama berupa adegan, tokoh dan gerakan (*scene, character, and action*)
3. Bahasanya tajam, sugestif dan menarik perhatian (*incisive, suggestive, dan alert*)
4. Mengandung impresi pengarang tentang konsep kehidupan
5. Mengandung efek tunggal dalam pikiran pembaca
6. Mengandung detil dan insiden yang benar benar dipilih
7. Ada pelaku utama yang benar benar menonjol dalam cerita
8. Menyajikan kebulatan efek dan kesatuan emosi Tarigan.

Nurgiyantoro (2010 : 94) yang mengatakan bahwa ciri ciri cerpen adalah sebagai berikut:

1. Cerita yang pendek, karena tidak memiliki alur cerita yang rumit hanya memiliki jumlah tokoh yang terbatas serta waktu penceritaan yang singkat.
2. Konflik bersifat tunggal, artinya konflik yang terjadi dalam cerita tidak melebar kemana mana efek dan kesatuan emosi Tarigan.

Selain itu, Wicaksono (2018 : 55) menyebutkan ciri ciri cerpen adalah sebagai berikut:

1. Jalan ceritanya lebih pendek dari novel
2. Sebuah cerpen memiliki jumlah kata yang tidak lebih dari 10.000 kata
3. Biasanya isi cerita cerpen berasal dari kehidupan sehari hari
4. Tidak menggambarkan semua kisah para tokohnya, hal ini karena dalam cerpen yang digambarkan hanyalah bagian yang pentingnya saja.
5. Tokoh dalam cerpen digambarkan mengalami masalah atau suatu konflik hingga pada tahap penyelesaiannya.
6. Pemakaian kata yang sederhana serta ekonomis dan mudah dikenal pembaca.
7. Kesan yang ditinggalkan dari cerpen tersebut sangat mendalam sehingga pembaca dapat ikut merasakan kisah dari cerita tersebut.
8. Hanya satu kejadian saja yang diceritakan.
9. Memiliki alur cerita yang tunggal, artinya hanya berfokus pada satu alur dan tidak bercabang dan penokohan pada cerpen sangatlah sederhana, tidak mendalam serta singkat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat di simpulkan bahwa cerpen memiliki ciri ciri yang hampir serupa yaitu cerita pendek yang memiliki konflik tunggal dan bersifat naratif yang dapat memberikan kesan yang di tinggalkan.

c. Jenis-jenis Cerpen

Seiring berjalannya waktu, cerita pendek mengalami perkembangan. Menurut Nurgiyantoro (2010 : 94) mengatakan jenis cerpen hanya digolongkan berdasarkan jumlah kata, yaitu:

1. Cerpen yang pendek atau *short short story* (1+500 kata)
2. Cerpen yang panjangnya cukup atau *midle short story* (500-5000 kata)
3. Cerpen yang panjang atau *long short story* (5000 sampai 30.000 kata)

Sumardjo (2010 : 94) mengatakan jenis cerpen digolongkan berdasarkan kualitas cerpen itu sendiri. Kedua jenis cerpen itu adalah:

1. Cerpen sastra, cerpen ini lebih tinggi kualitasnya dari cerpen hiburan karena sangat memperhatikan segiajaran, informasi berguna, moral, filsafat, dan sebagainya.
2. Cerpen hiburan, cerpen ini kurang kualitasnya, karena hanya menekankan jenis hiburan saja.

Menurut Tarnisih (2018 : 72) mengatakan cerpen dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Cerpen sempurna adalah teknik penulisan cerpen oleh pengarang dimana cerpen yang ditulis hanya berfokus pada satu tema dan memiliki plot yang jelas, serta penyelesaiannya mudah dipahami. Cerpen jenis ini pada umumnya bersifat konvensional dan berdasar pada realitas (fakta)
2. Cerpen tak utuh adalah teknik penulisan cerpen dimana pengarang menulis cerpen dengan tidak terfokus pada suatu tema atau berpencar, susunan plot atau alurnya tidak tertata, serta endingnya mengambang. Cerpen jenis ini umumnya bersifat kontemporer dan ceritanya di tulis berdasarkan gagasan atau ide yang orisinal.

Berdasarkan para ahli diatas, dapat di simpulkan cerpen memiliki berbagai macam jenis, ada cerpen pendek, panjang cukup dan ada pula yang panjang. Kemudian cerpen juga ada cerpen sastra dan cerpen hiburan, kualitas cerpen sastra lebih tinggi dari cerpen hiburan karena lebih memerhatikan segiajaran dan informasi yang sempurna dan menekankan nilai moral yang tinggi sedangkan cerpen hiburan hanya memerhatikan jenis hiburan saja selain itu, cerpen juga ada

yang sempurna dan tak utuh, cerpen sempurna hanya berfokus pada satu tema dan memiliki plot yang cukup jelas dan penyelesaiannya mudah dipahami sedangkan cerpen tak utuh tidak terfokus pada suatu tema atau berpencar susunan plot dan alurnya juga tidak tertata dan penyelesaiannya juga mengambang. Jadi dapat disimpulkan bahwa cerpen banyak jenisnya.

d. Unsur Pembangun Teks Cerpen

Nurgiyantoro (2018 : 23) berpendapat bahwa cerpen mempunyai unsur-unsur pembangun yang berupa unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, diantaranya adalah tema, alur/ plot, tokoh dan penokohan, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat di bawah ini merupakan penjelasan mengenai unsur intrinsik cerpen.

1) Tema

Mahliatusikkah (2020 : 4) berpendapat bahwa tema adalah dasar cerita, gagasan sentral, atau ide pokok yang menjadi dasar dalam suatu karya sastra dan menghubungkan unsur-unsur lain dalam cerita. Tema memilih peran penting dalam suatu cerita, namun unsur-unsur lainnya juga tidak kalah penting. Semua unsur saling berhubungan untuk membangun sebuah cerita.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Umar (2020 : 4) yang mengatakan bahwa tema sebagai dasar pengembangan seluruh cerita serta berperan penting dalam keseluruhan isi cerita, penulis suatu karya sastra tidak akan secara terang-terangan mengatakan apa yang menjadi inti permasalahan suatu karya tersebut. Pembaca harus menentukan sendiri tema yang disajikan oleh penulis, tema dalam suatu karya biasanya tersembunyi, namun tidak jarang juga seorang penulis cerpen menampilkan kata atau kalimat kunci dalam salah satu bagian cerita yang akan membuat pembaca jadi mengetahui tema sebelum seorang pembaca menyelesaikan bacaannya.

Kosasih, (2019 : 106) “Pada prinsipnya tema pada suatu cerpen dapat diketahui melalui hal yang dirasakan, dipikirkan, diinginkan, dibicarakan atau dipertentangkan oleh para tokohnya. Keberadaannya juga diperkuat oleh keberadaan latar dan peran pada tokohnya.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan tema adalah gagasan atau pokok cerita yang akan kamu angkat. Tema yang baik adalah tema yang sesuai dengan karakter atau sesuai dengan kesenangan kamu. Tidak perlu

mencari tema yang jauh dan kamu sendiri tidak mengenalinya. Jika masih kesulitan menentukan tema, kamu bisa mengambil tema yang ada di sekeliling kamu.

2) Alur

Kosasih, (2019 : 109) “Alur dan plot Alur adalah rangkaian kronologis dalam cerita yang di bangun oleh urutan waktu. dengan demikian berdasarkan hal itu maka kemudian dikenal alur yang bergerak runtut dari awal cerita hingga akhir, ataupun sebaliknya.”

Menurut Hidayati (2010 :99) plot merupakan bagian dari jalan cerita sama halnya seperti alur yang berfungsi memperjelas suatu masalah atau urutan kejadian yang di atur secara sistematis, serta mengandung hubungan sebab akibat. Pengemasan alur atau plot dengan baik akan menjadikan sebuah cerita menarik dan menjadi kejutan bagi pembaca atau penonton.

Hal ini senada dengan pendapat Kosasih (2019 : 109) mengatakan bahwa plot adalah rangkaian cerita yang mengandung unsur sebab akibat, kehadiran konflik itulah yang menyebabkan bergerakinya suatu cerita yang menimbulkan rasa penasaran pembacanya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan di jalin sedemikian rupa sehingga menggerakkan jalan cerita, dari awal, tengah, hingga mencapai klimaks dan akhir cerita. Banyak cara untuk menyusun alur cerita. Sedangkan, plot adalah urutan peristiwa yang membentuk sebuah cerita. Peristiwa sebab akibat dari suatu plot dapat di anggap sebagai serangkaian peristiwa yang di hubungkan oleh penghubung "dan seterusnya".

3) Tokoh dan Penokohan

Kosasih (2019 : 111) mengatakan bahwa “cara pengarang menggambarkan karakter tokoh yang di tuliskan melalui kebiasaan, perkataan atau pun tindak tuturnya, tanggapan tokoh lain juga lingkungan sekitarnya disebut dengan penokohan.”

Lain halnya dengan Santoso (2020 : 5) yang berpendapat bahwa penokohan bukan hanya berfungsi memainkan jalan cerita, peran lainnya yaitu sebagai yang menyampaikan ide, plot, motif, dan tema. Semua unsur pembangun yang terdapat dalam cerpen memiliki peran yang sangat sentral karena berfungsi untuk mengisi bagian bagian yang diperlukan untuk menjadi pembangun suatu cerpen serta penokohan memiliki peran yang amat penting dalam pembangun cerpen.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat di simpulkan penokohan atau perwatakan merupakan gambaran tentang tokoh cerita. Bisa tentang gambaran fisik seperti wajah, mata, rambut, pakaian, umur, jenis kelamin, cara berjalan dan sebagainya. Bisa juga gambaran kejiwaan dan emosinya.

4) Latar

Brooks, Pauser, dan Waren (2021 : 19) mengatakan “setting adalah latar belakang fisik, unsur tempat dan ruang, dalam suatu cerita”. Latar memuat tentang tempat kejadian suatu cerita atau drama, suasana dalam cerita, serta waktu yang di pergunakan dalam cerita.”

Sementara menurut Mahliatusikkah (2020 : 7), latar atau setting bertujuan untuk menciptakan suasana, membuat cerita menjadi hidup, atau memperbesar kejiwaan sebuah cerita. latar berfungsi juga untuk memberikan warna atau corak watak tokoh yang ada di dalam cerita. latar mengarah pada penggunaan tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan latar yang dimaksud di sini adalah penentuan tempat dan waktu. Cerpen yang ditulis tanpa menggunakan tempat dan waktu, akan terasa membosankan bagi pembaca.

Meskipun waktu dan tempat tersebut hanya fiktif, setidaknya tetap memberikan pemahaman bagi pembaca. Membaca cerpen yang tidak menentukan waktu dan tempat, dan hanya menggunakan “di sini” dan “di sana” tanpa menunjuk spesifik. Pembaca akan kebingungan yang di maksud “di sini dan “di sana” itu dimana?

5) Gaya Bahasa

Menurut Kosasih (2019 : 114) mengatakan bahwa “gaya bahasa adalah cara pengarang menyampaikan ceritanya, sebagai contoh, ada pengarang 16 yang menggunakan bahasa puitis, ada pula yang menggunakan bahasa lugas. Gaya bahasa pengarang akan menjadikan ciri khas karyanya.”

Dalam cerita penggunaan bahasa berfungsi untuk menciptakan suatu nada atau suasana persuasif serta merumuskan dialog yang mampu memperlihatkan hubungan dan interaksi antara sesama tokoh. Kemampuan penulis menggunakan bahasa secara cermat dapat menjelmakan suatu suasana yang berterus terang atau satiris, simpatik atau menjengkelkan, objektif atau emosional. Bahasa dapat menimbulkan suasana yang tepat untuka dengan yang seram, adegan romantis, atau pun peperangan, keputusan maupun harapan (Rahmani, 2021 hlm. 10).

6) Sudut Pandang

Riani, dkk. (2021: 10) “Mengatakan bahwa penokohan atau titik pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya. Titik pandang atau biasa di istilahkan dengan *point of view*.”

Sejalan dengan Mahliatusikkah (2020 : 7) mengatakan bahwa, “Sudut pandang adalah cara bagaimana seorang pengarang memilih atau menempatkan kedudukan dirinya dalam suatu cerita.”sudut pandang disebut juga sebagai hubungan yang ada diantara pengarang dengan cerita rekaannya, atau pengarang

dengan pikiran dan perasaan para tokoh. Sudut pandang adalah salah satu unsur pembangun karya sastra dari dalam (intrinsik).

7) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin di sampaikan pengarang atau penulis kepada pembaca.

Raharjo dan Wiyanto (2020 : 8) mengungkapkan bahwa“amanat adalah sebuah hajaran moral atau pesan yang mau di sampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Seorang pengarang sadar atau tidak pasti menyampaikan amanat dalam karya tersebut.”

Amanat merupakan salah satu tujuan seorang penulis untuk menyampaikan pesan berharga kepada pembacanya selain unsur intrinsik yang menjadi unsur pembangun teks cerpen.

Karmini (2011 : 14) “Cerpen juga memiliki unsur ekstrinsik. Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi sistem bangun cerita pada sebuah karya sastra, namun tidak menjadi bagian di dalamnya.”

Hal ini sejalan dengan pendapat Kosasih (2019 :114) yang mengatakan bahwa unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar cerpen. Meski diluar, unsur ini tetap secara tak langsung juga ikut memengaruhi isi dari teks cerpen. Beberapa unsur ekstrinsik yang terdapat dalam cerpen yaitu, latar belakang pengarang, kondisi sosial budaya masyarakat pada saat cerpen itu diciptakan, sertahal lain yang mempengaruhi cerpen itu sehingga dapat tercipta.

e. Nilai-nilai dalam cerita pendek

a. Pengertian nilai-nilai dalam cerita pendek

Nilai memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Nilai juga dijadikan bahan berlandung untuk seseorang. Selain itu, nilai dapat pula

di jadikan alat penentu akhir suatu kelompok dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini akan memberikan petunjuk arah dalam mengambil suatu tindakan dan panduan dalam hidup.

Wellek dan Warren (1989:15) berpendapat bahwa“sastra dan tata nilai kehidupan sebagai fenomena sosial yang saling berkaitan. Dalam menciptakan sastra para sastrawan memanfaatkan nilai kehidupan yang ada di dunianya. Pada giliran hasil cipta sastra tersebut akan menyampaikan nilai yang termuat dalam masyarakat sehingga sastra tersebut mempengaruhi pola pikir pembaca sastra.”

Mulyana (Aeni, 2004:33) mengemukakan bahwa, Nilai merupakan sesuatu yang dianggap penting dan bermanfaat bagi kehidupan manusia untuk menentukan pilihan. Suatu yang diyakini tersebut berasal dari pribadi yang utuh atau nilai yang berkaitan dengan konsep benar dan salah yang dianut oleh golongan atau masyarakat tertentu. Di masyarakat, ukuran dalam pentingnya kegunaan atau tingkah laku, tindakan, dan yang lainnya banyak sekali kriterianya ada yang berupa moral, budaya, politik, agama dan pendidikan.

Dari pendapat pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai dalam sastra yang terdapat dalam cerpen merupakan realisasi dari fungsi cerpen sebagai media pendidikan bagi pembaca. Jadi selain sebagai penghibur cerpen juga berfungsi untuk mengajari pembaca akan nilai nilai kehidupan yang ada di dalamnya.

b. Jenis nilai-nilai dalam cerita pendek

Nilai-nilai dalam karya sastra mengandung hal-hal yang bisa dijadikan acuan dalam kehidupan sehari-hari, yang juga dapat diambil berdasarkan peran masing-masing dalam tokoh karya sastra tersebut. Karya sastra seperti cerpen merupakan kisah nyata yang ditiru dan diolah dengan pemikiran, gagasan serta imajinasi penulis cerpen. Oleh sebab itu, dalam cerpen terdapat beberapa nilai

kehidupan yang dapat diambil sebagai sumber pembelajaran oleh pembaca. Nilai-nilai tersebut antara lain:

1. Nilai agama

Adanya nilai agama dalam sastra merupakan akibat logis dari kenyataan bahwa sastra lahir dari pengarang yang merupakan pelaku dan pengamat kehidupan manusia. Wellek dan Warren, (1989:141-142) mengemukakan,

Masalah yang dibahas mencakup beberapa hal yaitu: (1) masalah keagamaan, berupa interpretasi tentang Tuhan, dosa dan keselamatan, (2) masalah nasib manusia yang berhubungan dengan kebebasan dan keterpaksaan, (3) masalah alam, yang berupa minat terhadap alam, mitos, ilmu gaib dan sebagainya, (4) masalah manusia yang berhubungan dengan manusia, konsep kematian dan cinta, juga (5) masalah masyarakat, keluarga dan negara. Oleh karena itu, sastra sering memuat nilai kehidupan yang ideal, karena yang di bahas oleh pengarang adalah masalah kehidupan sosial.

Dari uraian tersebut dapat di simpulkan bahwa nilai agama atau nilai religius merupakan nilai yang berhubungan dengan masalah keagamaan yang mengacu pada ajaran tertentu terhadap konsep benar atau salah dan baik atau pun buruk dalam kehidupan.

2. Nilai sosial

Nilai sosial merupakan nilai yang berhubungan dengan kehidupan bermasyarakat. termuatnya nilai sosial dalam karya sastra merupakan akibat logis dari kenyataan bahwa penulis karya sastra tersebut hidup di tengah masyarakat dan sangat peka dengan masalah sosial.

Seperti yang di katakan oleh Wellek dan Warren (1989:109) mengatakan bahwa, sastra sebagai institusi sosial yang memakai media bahasa, dalam menyampaikan pesan yang di salurkan dalam bentuk simbolisme yang berupa konvensi dan norma sosial. Biasanya simbolisme itu berkaitan dengan situasi tertentu, politik, ekonomi dan sebagainya yang berkaitan dengan sosial.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dapat di simpulkan bahwa nilai sosial adalah nilai yang di anut oleh suatu masyarakat mengenai hal yang di anggap baik atau pun buruk oleh masyarakat dalam kehidupan sosialnya.

3. Nilai Moral

Nilai moral adalah nilai yang berhubungan dengan masalah moral. Secara umum moral mengacu pada pengertian (ajaran) tentang hal baik dan buruk yang di terima oleh umum.

Nurgiyantoro (2013 : 321-322) menjelaskan dalamnya terdiri bahwa “Nilai moral merupakan suatu fenomena sekaligus fakta sosial yang di atas beberapa aturan dan kegiatan sosial, dalam memenuhi pandangan hidup nilai moral juga perlu di tanamkan pada setiap manusia sehingga menjadi selaras.”Keberadaan moral juga dalam cerpen tidak terlepas dari pandangan pengarang tentang nilai nilai kebenaran yang dianut.

Nilai moral tersebut pada hakikatnya merupakan saran atau petunjuk agar pembaca memberkan respon atau mengikuti pandangan pengarang. Pembaca dapat menerima nilai moral yang biasanya bersifat universal, dalam arti tidak menyimpang dari kebenaran dan hak manusia. Pesan moral dalam karya sastra memberatkan pada kodrat manusia yang hakiki, bukan pada aturan yang di buat, di tentukan dan di hakimi oleh manusia.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa nilai moral adalah ukuran sebagai acuan yang di gunakan untuk melihat salah atau benarnya tindakan manusia yang di lihat dari segi baik atau buruknya berdasar pandangan hidup masyarakat.

4. Nilai budaya

Nilai budaya merupakan nilai yang ada dan berkembang dalam masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (1987 : 85) “nilai budaya terdiri dari konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar warga masyarakat mengenai hal hal yang mereka anggap mulia. Sistem nilai yang ada dalam suatu masyarakat di jadikan orientasi dan rujukan dalam bertindak.”

Ratna (2015 :351) menjelaskan “antropologi sastra sebagai sebuah studi mengenai karya sastra yang berkaitan dengan manusia. Selain itu, antropologi sastra juga membicarakan tentang hasil budaya karya manusia yang di dalamnya meliputi bahasa, religi, adat istiadat, norma sosial dalam sebuah karya sastra.”

Berdasarkan uraian tersebut dapat di simpulkan bahwa nilai budaya adalah suatu bentuk umum yang di jadikan sebagai pedoman atau landasan petunjuk dalam bertingkah laku baik secara individu, kelompok atau masyarakat secara keseluruhan tentang baik ataupun buruk dan salah atau pun benar mengenai konsep hidup masyarakat tertentu.

5. Nilai politik

Nilai politik adalah nilai yang terkandung dalam cerpen yang berhubungan dengan usaha warga negara untuk mewujudkan kebijakan bersama.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), politik adalah pengetahuan mengenai ketatanegaraan seperti sistem pemerintahan, segala urusan dan tindakan mengenai pemerintahan negara atau terhadap negara lain, dan cara bertindak dalam menghadapi isu atau permasalahan.

Nilai-nilai politik pada umumnya muncul sebagai kritik untuk membangun atau mengoreksi terhadap jalannya pemerintahan dan upaya

penyampaian aspirasi rakyat kepada pemerintah atau lembaga yang berkaitan dengan politik.

6. Nilai estetika

Nilai estetika adalah nilai yang berhubungan dengan keindahan. Menurut Effendi (1993) “Estetika dapat di definisikan sebagai susunan bagian dari sesuatu yang mengandung pola. Pola yang mempersatukan bagian tersebut yang mengandung keselarasan dari unsur unsurnya hingga akhirnya menimbulkan keindahan.”

c. Contoh kumpulan cerita pendek

Cerpen Robohnya Surau Kami

Karya A.A. Navis

Menceritakan suatu tempat dimana ada sebuah surau tua yang nyari sambruk. Kemudian datanglah seseorang ke sana dengan keikhlasan hatinya dan izin dari masyarakat setempat untuk menjadi garin atau penjaga surau tersebut, dan hingga kini surau tersebut masih tegak berdiri.

Meskipun kakek atau garin dapat hidup karena sedekah orang lain, tetapi ada hal pokok yang membuatnya dapat bertahan, yaitu dia mau bekerja sebagai pengasah pisau. Dari pekerjaannya inilah dia dapat mengais rejeki, apakah itu berupa uang, makanan, kue-kue, atau rokok. Kehidupan kakek ini sangat monoton. Dia hanya mengasah pisau, menerima imbalan, membersihkan dan merawat surau, beribadah di surau, dan bekerja hanya untuk keperluannya sendiri. Hasil pekerjaannya itu tidak untuk orang lain, apalagi untuk anak dan istrinya yang tidak pernah terpikirkan.

Suatu ketika datanglah Ajo Sidi untuk berbincang-bincang dengan penjaga surau itu. Ajo sidi adalah seorang pembual yang datang kepada kakek penjaga surau sebelum kakek penjaga surau itu meninggal. Lalu, keduanya terlibat dalam sebuah perbincangan.

Pada perbincangan itu, Ajo sidi mengisahkan tentang kejadian Haji Saleh di akhirat ketika dia dimasukkan ke dalam neraka. Haji Saleh tidak menerimanya karena Haji Saleh merasa dia adalah seorang yang rajin beribadah. Tak sekalipun Haji Saleh meninggalkan kewajiban Tuhan. Bahkan setiap waktunya hanya untuk menyembah Tuhan.

Kemudian Haji Saleh datang menuntut kepada Tuhan atas semua apa yang dia kerjakan. Ternyata apa yang dikerjakan itu justru salah. Haji Saleh tidak seharusnya hanya mementingkan dirinya sendiri untuk beribadah dan sembahyang setiap waktunya demi masuk surga dan melupakan kewajibannya kepada anak dan istrinya sehingga jatuh dalam kemelaratan. Itu yang membuat Haji Saleh dimasukkan ke dalam neraka. Padahal di dunia ini hidup berkaum, bersaudara, tetapi Haji Saleh tidak memedulikan mereka sedikit pun.

Sepulangnya berbincang dengan Ajo Sidi, penjaga surau itu murung, sedih, dan kesal. Dia merasakan apa yang diceritakan Ajo Sidi itu sebuah ejekan dan sindiran untuk dirinya. Dia memang tidak pernah mengingat anak dan istrinya, tetapi dia pun tidak pernah memikirkan hidupnya sendiri sebab memang tak ingin kaya atau membuat rumah. Segala kehidupannya lahir batin diserahkannya kepada Tuhan. Dia tak berusaha menyusahkan orang lain atau membunuh seekor lalat pun. Dia senantiasa bersujud, bersyukur, memuji, dan berdoa kepada Tuhan. Kakek penjaga surau begitu memikirkan hal itu dengan

segala perasaannya. Akhirnya, dia tertekan dan tidak kuat memikirkan hal itu. Kemudian dia lebih memilih jalan pintas untuk menjemput kematiannya dengan cara menggorok lehernya dengan pisau cukur.

a. Nilai – nilai yang terkandung dalam cerpen Robohnya surau kami karya A.A Navis

1. Nilai Sosial : Kita harus saling membantu jika orang lain dalam kesusahan seperti dalam cerpen tersebut karena pada hakikatnya kita adalah mahluk sosial.
2. Nilai Moral : Kita sebagai sesama manusia hendaknya jangan saling menjelek atau menghina orang lain tetapi harus saling menghormati.
3. Nilai Agama : Kita harus selalu melakukan kehendak Allah, jangan melakukan hal yang dilarang oleh-Nya seperti bunuh diri, mencemooh dan berbohong.
4. Nilai Pendidikan : Kita tidak boleh putus asa dalam menghadapi kesulitan tetapi harus selalu berusaha dengan sekuat tenaga.
5. Nilai Adat : Kita harus memegang teguh nilai-nilai yang ada dalam masyarakat.

**Cerpen Maukah Kau Menghapus Bekas Bibirnya di Bibirku dengan Bibirmu?
Karya Hamsad Rangkuti**

Catatan Redaksi: Hamsad Rangkuti (1943-2018) adalah sastrawan yang dikenal melalui cerpen. Dia sudah menulis cerpen saat berusia belasan. Hamsad mengatakan karyanya kerap lahir dari imajinasi liar karena kemiskinan di masa kecil membuatnya jadi “pengelamun parah”.

Seorang wanita muda dalam sikap yang mencurigakan berdiri di pinggir geladak sambil memegang terali kapal. Dia tampak sedang bersiap-siap hendak melakukan upacara bunuh diri, melompat dari lantai kapal itu. Baru saja ada di antara anak buah kapal berusaha mendekatinya, mencoba mencegah perbuatan nekat itu, tetapi wanita muda itu mengancam akan segera terjun kalau sampai

anak buah kapal itu mendekat. Dengan dalih agar bisa memotretnya dalam posisi sempurna, kudekati dia sambil membawa kamera. Aku berhasil memperpendek jarak dengannya, sehingga tegur sapa di antara kami bisa terdengar.

“Tolong ceritakan mengapa kau ingin bunuh diri?” Dia berpaling kearah laut. Ada pulau di kejauhan. Mungkin impiannya yang patah sudah tidak mungkin direkat.

“Tolong ceritakan. Biar ada bahan untuk kutulis.”

Wanita itu membiarkan sekelilingnya. Angin mempermainkan ujung rambutnya. Mempermainkan ujung lengan bajunya. Dan tampak kalau dia telah berketetapan hati untuk mengambil sebuah keputusan yang nekat. Tiba-tiba dia melepas sepatunya, menjulurkannya kelaut.

“Ini dari dia,” katanya dan melepas sepatu itu. Sepatu itu jatuh mendekati ombak, kuabadikan dalam kamera.

Kemudian dia meraba jari tangan kirinya. Di sana ada sebetuk cincin. Sinar matahari memantul mengantar kilaunya. Mata berliannya membiaskan sinar tajam. Di keluarkan cincin itu dari jari manisnya. Di ulurkannya melampaui terali. Ombak yang liar menampar dinding kapal. Tangan yang menjulurkan cincin itu sangat mencemaskan.

“Ini dari dia,” katanya, dan melepas cincin itu.

“Semua yang ada padaku yang berasal darinya, akan kubuang kelaut.

Sengaja hari ini kupakai semua yang pernah dia berikan kepadaku untukku buang satu per satu kelaut. Tak satu pun benda-benda itu yang kuizinkan melekat di tubuhku saat aku telah menjadi mayat di dasar laut. Biarkan aku tanpa bekas sedikit pun darinya. Inilah saat yang paling tepat membuang segalanya kelaut, dari atas kapal yang pernah membuat sejarah pertemuan kami.”

Wanita muda itu mulai melepaskan cing-kancing bajunya, melepaskan pakaiannya, dan membuangnya satu per satu kelaut. Upacara pelepasan benda yang melekat di tubuhnya dia akhiri dengan melepas bagian akhir tubuhnya, membuangnya kelaut.

“Apa pun yang berasal darinya, tidak boleh ada melekat pada jasadku, saat aku sudah menjadi mayat, di dasar laut. Biarkan laut membungkus jasadku seperti kain pembungkus mayat. Biarkan asin airnya menggarami tubuhku tanpa sehelai benang penyekat.”

Wanita yang telanjang itu mengangkat sebelah kakinya melampaui terali, bersiap-siap membuang dirinya kelaut. Kamera kubidikkan kearahnya. Di dalam lensa terhampar pemandangan yang fantastis! Wanita muda, dalam ketelanjangannya, berdiri di tepi geladak dengan latar ombak dan burung camar. Sebuah pulau berbentuk bercak hitam di kejauhan samudra terlukis di sampingnya dalam bingkai lensa.

Sebelum melompat, dia menoleh kearahku. Seperti ada sesuatu yang tebersit di benaknya yang hendak dia sampaikan kepadaku, sebelum dia melompat mengakhiri ombak.

“Ternyata tidak segampang itu membuang segalanya,” katanya. “Ada sesuatu yang takbisa dibuang begitu saja.” Dia diam sejenak, memandang bercak hitam di kejauhan samudra. Dipandangnya lengkung langit agak lama, lalu bergumam, “Bekas bibirnya. Bekas bibirnya tak bisa kubuang begitu saja.” Dia berpaling kearahku. Tatapannya lembut menyejukkan. Lama, dan agak lama mata itu memandang dalam tatapan yang mengambang. “Maukah kau menghapus bekas bibirnya di bibirku dengan bibirmu?” katanya dalam nada ragu.

Aku tersentak mendengar permintaan itu. Sangat mengejutkan, dan rasanya tak masuk akal diucapkan olehnya. Permintaan itu terasa datang dari orang yang sedang putus asa. Kucermati wajahnya dalam lensa kamera yang mendekat. Pemulas bibir berwarna merah tembaga dengan sentuhan warna emas, memoles bibirnya, menyiratkan gaya aksi untuk kecantikan seulas bibir.

“Tidak akan aku biarkan bekas itu terbawa kedaras laut. Maukah kau menghapus bekas bibirnya di bibirku dengan bibirmu? Tolonglah. Tolonglah aku melenyapkan segalanya.”

Orang-orang yang terpaku di pintu lantai geladak berteriak padaku.

“Lakukan! Lakukan!”

Seseorang muncul di pintu lantai geladak membawa selimut terurai siap menutup tubuh wanita yang telanjang itu.

“Tolonglah. Tolonglah aku menghapus segalanya. Jangan biarkan bekas itu tetap melekat di bibirku dalam kematian di dasar laut. Tolonglah.”

“Lakukan! Lakukan!” teriak orang-orang yang menyaksikan dari pintu geladak.

Aku hampiri wanita itu. Orang yang membawa selimut itu berlari ke arah kami, menyelimuti kami dengan kain yang terurai itu. Di dalam selimut kukari daun telinga wanita itu.

“Masih adakah bekas darinya di bagian lain tubuhmu yang harus kuhapus dengan bibirku?” bisikku.

Dia menggeliat di dalam kabut. Dicarinya telingaku. “Tak ada bekas yang lain, yang perlu dihapus, Sayang,” bisiknya.

Serpihan kabut menyapu wajah kami bagaikan serbuk embun dipercikkan.

“Apakah kita akan keluar dari kepompong kabut ini sebagai sepasang kupu-kupu?”

“Bekas ini akan kubawa pulang dan akan ada yang menghapusnya. Bagaimana denganmu?”

“Akan kutunggu bekas yang baru di bekas yang lama, darimu.”

“Apakah itu mungkin?”

“Mungkin.”

“Aku lima empat dan kau dua-dua. Itu tidak mungkin.”

“Mungkin.”

“Aku Datuk Meringgih dan kau Siti Nurbaya, dalam usia. Apa yang memaksamu?”

“Entahlah. Aku pun tak tahu.”

Kami turun dari puncak bukit itu berpegangan tangan. Dia memegang erat jari-jariku. Dan, aku memegang erat jari-jarinya. Seolah ada lem perekat di antara jari-jari kami.

Nilai – nilai yang terkandung dalam cerpen Maukah Kau Menghapus Bekas Bibirnya di Bibirku dengan Bibirmu? Karya Hamsad Rangkuti

1. Nilai Feminisme dalam cerpen.

Contoh : Seorang wanita muda dalam sikap yang mencurigakan berdiri di pinggir geladak sambil memegang terali kapal. Dia tampak sedang bersiap-siap hendak melakukan upacara bunuh diri, melompat dari lantai kapal itu.

“Ternyata tidak segampang itu membuang segalanya,” katanya. “Ada sesuatu yang tak bisa dibuang begitu saja.” Dia diam sejenak, memandang bercak hitam di kejauhan samudra. Di pandangannya lengkung langit agak lama, lalu

bergumam, “Bekas bibirnya. Bekas bibirnya tak bias kubuang begitu saja.” Dia berpaling kearahku. Tatapannya lembut menyejukkan. Lama, dan agak lama mata itu memandang dalam tatapan yang mengambang. “Maukah kau menghapus bekas bibirnya di bibirku dengan bibirmu?” katanya dalam nada ragu.

Berdasarkan contoh di atas cerpen ini kontra terhadap perjuangan kelompok feminis, karena karakter perempuan dalam cerpen di atas, tidak berdaya karena telah dikhiati oleh kekasihnya, sehingga ingin bunuh diri.

Cerpen Sepotong Senja Untuk Pacarku

Karya: Seno Gumira Adjidarma

Alina tercinta, bersama surat ini kukirimkan padamu sepotong senja dengan angin, debur ombak, matahari terbenam, dan cahaya keemasan. Apakah kamu menerimanya dalam keadaan lengkap? Seperti setiap senja di setiap pantai, tentu ada juga burung-burung, pasir yang basah, siluet batu karang, dan barangkali juga perahu lewat di kejauhan.

Maaf, aku tidak sempat menelitinya satu persatu. Mestinya ada juga lokan, batu yang berwarna-warni, dan bias cahaya cemerlang yang berkeretap pada buih yang bagaikan impian selalu saja membuat aku mengangankan segala hal yang paling mungkin kulakukan bersamamu meski aku tahu semua itu akan tetap tinggal sebagai kemungkinan yang entah kapan menjadi kenyataan. Kukirimkan sepotong senja ini untukmu Alina, dalam amplop yang tertutup rapat, dari jauh, karena aku ingin memberikan sesuatu yang lebih dari sekadar kata-kata.

Sudah terlalu banyak kata di dunia ini Alina, dan kata-kata, ternyata, tidak mengubah apa-apa. Aku tidak akan menambah kata-kata yang sudah tak terhitung jumlahnya dalam sejarah kebudayaan manusia Alina. Untuk apa? Kata-kata tidak ada gunanya dan selalusia-sia. Lagipula siapakah yang masih sudi mendengarnya?

Didunia ini semua orang sibuk berkata-kata tanpa pernah mendengar kata-kata orang lain. Mereka berkata-kata tanpa peduli apakah ada orang lain yang mendengarnya. Bahkan mereka juga tidak peduli dengan kata-katanya sendiri. Sebuah dunia yang sudah kelebihan kata-kata tanpa makna. Kata-kata sudah luber dan tidak dibutuhkan lagi. Setiap kata bisa diganti artinya. Setiap arti bisa diubah maknanya. Itulah dunia kita Alina. Kukirimkan sepotong senja untukmu Alina, bukan kata-kata cinta.

Kukirimkan padamu sepotong senja yang lembut dengan langit kemerah-merahan yang nyata dan betul-betul ada dalam keadaan yang sama seperti ketika aku mengambilnya saat matahari hampir tenggelam ke balik cakrawala. Alina yang manis, Alina yang sendu, Akan kuceritakan padamu bagaimana aku mendapatkan senja itu untukmu. Sore itu aku duduk seorang diri di tepi pantai, memandang dunia yang terdiri dari waktu.

Memandang bagaimana ruang dan waktu bersekutu, menjelmakan alam itu untuk mataku. Di tepi pantai, di tepi bumi, semesta adalah sapuan warna keemasan dan lautan adalah cairan logam meski buih pada debur ombak yang menghempas itu tetap saja putih seperti kapas dan langit tetap saja ungu dan angin tetap saja lembab dan basah dan pasir tetap saja hangat ketika kususupkan kakiku ke dalamnya. Kemudian tiba-tiba senja dan cahaya gemetar. Keindahan berkutut

melawan waktu dan aku tiba-tiba teringat padamu.”Barangkali senja ini bagus untukmu,” pikirku. Maka kupotong senja itu sebelum terlambat, kukerat pada empat sisi lain kumasukkan ke dalam saku.

Dengan begitu keindahan itu bisa abadi dan aku bisa memberikannya padamu. Setelah itu aku berjalan pulang dengan perasaan senang. Aku tahu kamu akan menyukainya karena aku tahu itulah senja yang selalu kamu bayangkan untuk kita. Aku tahu kamu selalu membayangkan hari libur yang panjang, perjalanan yang jauh, dan barangkali sepasang kursi malas pada sepotong senja disebuah pantai di mana kita akan bercakap-cakap sembari me mandang langit sambil berangan-angan sambil bertanya-tanya apakah semua ini memang benar-benar telah terjadi. Kini senja itu bisa kamu bawa ke mana-mana.

Ketika aku meninggalkan pantai itu, kulihat orang-orang datang berbondong-bondong. Ternyata mereka menjadi gempar karena senja telah hilang. Kulihat cakrawala itu berlubang sebesar kartu pos. Alina sayang, Semua ini telah terjadi dan kejadiannya akan tetap seperti itu. Aku telah sampai ke mobil ketika di antara kerumunan itu kulihat seseorang menunjuk-nunjuk ke arahku. ”Dia yang mengambil senja itu! Saya lihat dia mengambil senja itu!” Kulihat orang-orang itu melangkah ke arahku.

Melihat gelagat itu aku segera masuk mobil dan tancap gas. ”Catat nomernya! Catat nomernya!” Aku melejit ke jalan raya. Kukebut mobilku tanpa perasaan panik. Aku sudah berniat memberikan senja itu untukmu dan hanya untukmu saja, Alina. Tak seorang pun boleh mengambilnya dariku. Cahaya senja yang keemasan itu berbinar-binar di dalam saku. Aku merasa cemas karena

meskipun kaca mobilku gelap tapi cahaya senja tentu cukup terang dilihat dari luar. Dan ternyata cahaya senja itu memang menembus segenap celah dalam mobilku, sehingga mobilku itu meluncur dengan nyala cemerlang ke aspal maupun ke angkasa.

Dari radio yang kusetel aku tahu, berita tentang hilangnya senja telah tersebar ke mana-mana. Dari televisi dalam mobil bahkan kulihat potretku sudah terpampang. Aduh. Baru hilang satu senja saja sudah paniknya seperti itu. Apa tidak bisa menunggu sampai besok? Bagaimana kalau setiap orang mengambil senja untuk pacarnya masing-masing? Barangkali memang sudah waktunya dibuat senja tiruan yang bisa dijual di toko-toko, dikemas dalam kantong plastik dan dijual di kaki lima. Sudah waktunya senja diproduksi besar-besaran supaya bisa dijual anak-anak pedagang asongan di perempatan jalan. "Senja! Senja! Cuma seribu tiga!" Di jalan tol mobilku melaju masuk kota.

Aku harus hati-hati karena semua orang mencariku. Sirene mobil polisi meraung di mana-mana. Cahaya kota yang tetap gemilang tanpa senja membuat cahaya keemasan dari dalam mobilku tidak terlalu kentara. Lagipula di kota, tidak semua orang peduli apakah senja hilang atau tidak. Di kota kehidupan berjalan tanpa waktu, tidak peduli pagi siang sore atau malam. Jadi tidak pernah penting senja itu ada atau hilang. Senja cuma penting untuk turis yang suka memotret matahari terbenam.

Boleh jadi hanya demi alasan itulah senja yang kubawa ini dicari-cari polisi. Sirene polisi mendekat dari belakang. Dengan pengeras suara polisi itu memberi peringatan. "Pengemudi mobil Porsche abu-abu metalik nomor SG

19658 A harap berhenti. Ini polisi. Anda ditahan karena ditu duh telah membawa senja. Meskipun tak ada peraturan yang melarangnya, tapi berdasarkan...” ku tidak sudi mendengarnya lebih lama lagi. Jadi kulibas dia sampai terpentak keluar pagar di tepi jalan.

Kutancap gas dan menyelinap-nyelinap dengan lincah di jalanan. Dalam waktu singkat kota sudah penuh raungan sirene polisi. Terjadi kejar-kejaran yang seru. Tapi aku lebih tahu seluk beluk kota, jalanan dengan cahaya yang bermain warna, gang-gang gelap yang tak pernah tercatat dalam buku alamat, lorong-lorong rahasia hanya diperuntukkan bagi orang-orang di bawah tanah.

Satu mobil terlempar di jalan layang, satu mobil lain terse-sat di sebuah kampung, dan satu mobil lag terguling-guling menabrak truk dan meledak lantas terbakar. 1 Masih ada dua polisi bersepeda motor mengejarku. Ini soal kecil. Mereka tak pernah bisa mendahuluiku, dan setelah kejar-kejaran beberapa lama, mereka kehabisan bensin dan pengendaranya cuma bias memaki-maki. Kulihat senja dalam saku bajuku. Masih utuh. Angin berdesir.

Langit semburat ungu. Debur ombak menghempas ke pantai. Hanya padamulah senja ini kuserahkan Alina. Tapi Alina, polisi ternyata tidak sekonyol yang kusangka.

Di segenap sudut kota mereka telah siap siaga. Bahkan aku tak bisa membeli makanan untuk mengisi perutku. Bahkan di langit tanpa senja helikopter mereka menyorotkan lampu ke setiap celah gedung bertingkat. Aku tersudut dan akhirnya nyaris tertangkap, kalau saja tidak ada gorong-gorong yang terbuka. Mobilku sudah kutinggal ketika memasuki daerah kumuh itu. Aku berlari di

antara gudang, rumah tua, tiang serta temali. Terjatuh di atas sampah, merayapi tangga-tangga reyot, sampai seorang gelandangan menuntunku ke suatu tempat yang tak akan pernah kulupakan dalam hidupku.”Masuklah,” katanya tenang, ”di situ kamu aman.”Ia menunjuk gorong-gorong yang terbuka itu.

Ada tikus keluar dari sana. Baunya bacin dan pesing. Kutengok ke bawah. Kulihat kelelawar bergantung. Aku ragu-ragu. Namun deru helikopter dengan lampu sorotnya yang mencari-cari itu melenyapkan keraguanku.”Masuklah, kamu tidak punya pilihan lain.”Dan gelandangan itu mendorongku.

Aku terjerebab jatuh. Bau busuknya bukan main. Gorong-gorong itu segera tertutup dan kudengar gelandangan itu merebahkan diri di atasnya. Lampu sorot helikopter menembus celah gorong-gorong tapi tak cukup untuk melihatku. Kuraba senja dalam kantongku, cahayanya yang merah keemas-emasan membuat aku bisa melihat dalam kegelapan.

Aku melangkah dalam go- rong-gorong yang rupanya cukup tinggi juga. Kusibakkan kelelawar-kelelawar bergantung yang entah mati entah hidup itu. Kulihat cahaya putih di ujung gorong-gorong. Air busuk mengalir setinggi lutut, namun makin ke dalam makin surut.

Di tempat yang kering kulihat anak-anak gelandangan duduk-duduk maupun tidur-tiduran, mereka berserakan memeluk rebana dengan mata yang tidak memancarkan kebahagiaan. Aku berjalan terus melangkahi mereka dan mencoba bertahan. Betapa pun ini lebih baik daripada aku harus menyerahkan

senja Alina. Di ujung gorong-gorong, di tempat cahaya putih itu, ada tangga menurun ke bawah. Kuikuti tangga itu.

Cahaya semakin terang dan semakin benderang. Astaga. Kamu boleh tidak percaya Alina, tapi kamu akan terus membacanya. Tangga itu menuju ke mulut sebuah gua, dan tahukah kamu ketika aku keluar dari gua itu aku ada di mana? Di tempat yang persis sama dengan tempat di mana aku mengambil senja itu untukmu Alina.

Sebuah pantai dengan senja yang bagus: ombak, angin, dan kepak burung tak lupa cahaya keemasan dan bias ungu pada mega-mega yang berarak bagaikan aliran mimpi. Cuma saja tidak ada lubang sebesar kartu pos. Jadi, meskipun persis sama, tapi pasti bukan tempat yang sama. Tempatnya saja di dalam gorong-gorong.

Aku berjalan ke tepi pantai. Tenggelam dalam guyuran alam yang perawan. Nyiur tentu saja, matahari, dan dasar lautan yang bening dengan lidah ombak yang mendesis-desis. Tak ada cottage, tak ada barbeque, tak ada marina semua itu memang tidak perlu.

Senja yang bergetar melawan takdir membiaskan cahaya keemasan ke tepi semesta. Aku sering malu sendiri melihat semua itu Alina, apakah semua itu mungkin diterjemahkan dalam bahasa? Sambil duduk di tepi pantai aku berpikirk-pikir. Untuk apakah semua ini kalau tidak ada yang menyaksikannya? Setelah berjalan ke sana kemari aku tahu kalau dunia dalam gorong-gorong ini kosong melompong. Tak ada manusia, tak ada tikus, apalagi dinosaurus. Hanya burung

yang berkepak, tapi ia sepertinya bukan burung yang bertelur dan membuat sarang. Ia hanya burung yang dihadirkan sebagai ilustrasi senja. Ia hanya berkepak dan berkepak terus di sana. Aku tak habis piker Alina, alam seperti ini dibuat untuk apa? Untuk apa senja yang bisa membuat seseorang kepingin jatuh cinta itu jika tak ada seekor dinosaurus pun menikmatinya? Sementara di atas sana orang-orang ribut kehilangan senja..

Jadi, begitulah Alina, kuambil juga senja itu. Kukerat dengan pisau Swiss yang selalu kubawa, pada empat sisinya, sehingga pada cakrawala itu terbentuk lubang sebesar kartu pos. Dengan dua senja di saku kiri dan kanan aku melangkah pulang.

Bumi berhenti beredar di belakangku, menjadi kegelapan yang basah dan bacin. Aku mendaki tangga kembali menuju gorong-gorong bumiku yang terkasih. Sampai di atas, setelah melewati kelelawar bergelantungan, anak-anak gelandangan berkaperan, dan air setinggi lutut, kulihat polisi-polisi berhelikopter sudah pergi.

Gelandangan yang menolongku sedang tiduran di bawah tiang listrik sambil meniup saksofon. Aku berjalan mencari mobilku. Masih terparkir dengan baik di supermarket. Tampaknya bahkan baru saja dicuci. Sambil mengunyah pizza segera kukebut mobilku menuju ke pantai. Dengan dua senja di saku kiri dan kanan, lengkap dengan matahari, laut, pantai, dan cahaya keemasannya masing-masing, mobilku bagai memancarkan cahaya Ilahi. Sepanjang jalan layang, sepanjang jalan tol kutancap gas dengan kecepatan penuh.. Alina kekasihku, pacarku, wanitaku, Kamu pasti sudah tahu apa yang terjadi kemudian.

Kupasang senja yang dari gorong-gorong pada lubang sebesar kartu pos itu, dan ternyata pas. Lantas kukirimkan senja yang "asli" ini untukmu, lewat pos. Aku ingin kamu mendapatkan apa yang kulihat pertama kali: senja dalam arti yang sebenarnya bukan semacam senja yang ada di gorong-gorong itu. Kini gorong-gorong itu betul-betul menjadi gelap Alina.

Pada masa yang akan datang orang-orang tua akan bercerita pada cucunya tentang kenapa gorong-gorong menjadi gelap. Mereka akan berkisah bahwa sebenarnya ada alam lain di bawah gorong-gorong dengan matahari dan rembulannya sendiri, namun semua itu tiada lagi karena seseorang telah mengambil senja untuk menggantikan senja lain di atas bumi.

Orang-orang tua itu juga akan bercerita bahwa senja di atas bumi yang asli telah dipotong dan diberikan oleh seseorang kepada pacarnya. Alina yang manis, paling manis, dan akan selalu manis, Terimalah sepotong senja itu, hanya untukmu, dari seseorang yang ingin membahagiakanmu. Awas, hati-hati dengan lautan dan matahari itu, salah-salah cahayanya membakar langit dan kalau tumpah airnya bisa membanjiri permukaan bumi. Dengan ini kukirimkan pula kerinduanku padamu, dengan cium, peluk, dan bisikan terhangat, dari sebuah tempat yang paling sunyi di dunia.

Cerpen yang menceritakan tentang perjuangan seorang pemuda untuk memberikan senja kepada kekasihnya ini sebenarnya sama saja dengan cerpen-cerpen percintaan pada umumnya. Hanya saja satu pokok yang membuat cerpen ini menjadi sangat bernilai tinggi yaitu bahasa yang di buat oleh pengarang. Setiap kata yang di susun menggunakan bahasa yang indah layaknya sebuah puisi.

Kalimatnya panjang dan bermajas. Sehingga jika belum memiliki sedikit asupan tentang sastra, pembaca akan merasa kesulitan untuk memaknai isi cerita. Seperti dalam kutipan di awal cerita:

“Alina tercinta,

Bersama surat ini kukirimkan padamu sepotong senja–dengan angin, debur ombak, matahari terbenam, dan cahaya keemasan. Apakah kamu menerimanya dalam keadaan lengkap?”

Selain itu, pembaca juga dihadapkan dengan situasi yang membawa ke dalam pola pikir tinggi. Seperti ketika mencari makna kata Senja itu sendiri. Senja dalam cerita yang dimaksud adalah sesuatu yang indah. Jika seseorang tengah jatuh cinta, dia pasti akan berusaha memberikan hal yang terbaik untuk orang yang disayanginya. Begitu pula dengan tokoh utama dalam cerpen ini. Kata senja, sebenarnya itu hanyalah perumpamaan saja untuk membuat ceritanya menjadi lebih indah dan menarik untuk dibaca. Hanya saja pengarang mengemas cerita seperti senja dalam kenyataannya. Hal ini dapat dilihat dari kutipan:

“Kukirimkan sepotong senja untukmu Alina, bukan kata-kata cinta. Kukirimkan padamu sepotong senja yang lembut dengan langit kemerah-merahan yang nyata dan betul-betul ada dalam keadaan yang sama seperti ketika aku mengambilnya saat matahari hampir tenggelam ke balik cakrawala.”

Berdasarkan berbagai data diatas, saya menyimpulkan bahwa dalam cerpen ini banyak mengandung nilai estetika atau nilai keindahan. Sebuah karya seni disebut indah apabila karya seni tersebut mampu menyajikan dan membangkitkan emosi pembacanya. Dalam cerpen ini, nilai estetika itu di buktikan dari gaya bahasa yang digunakan oleh pengarang.

B. Kerangka Konseptual

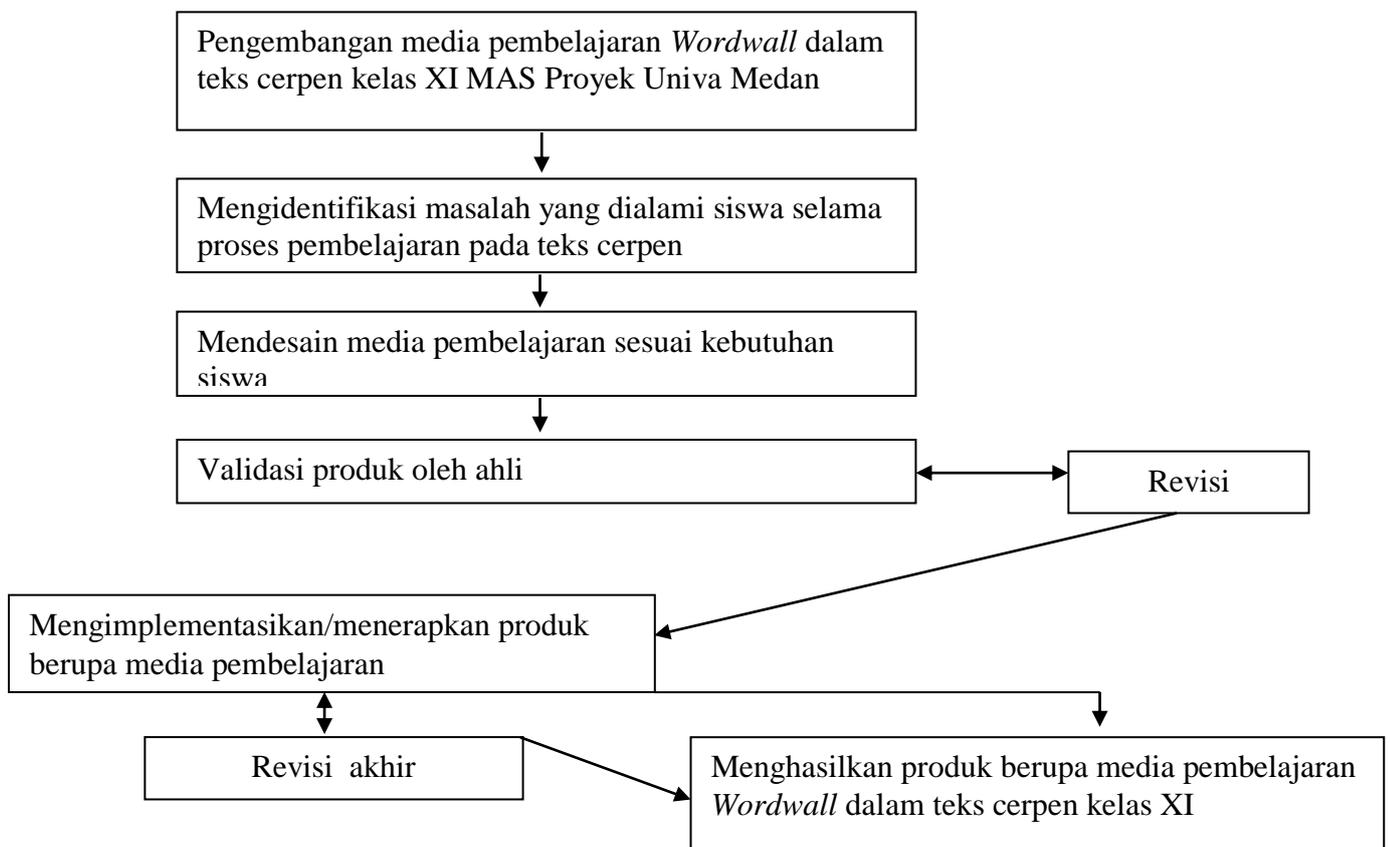
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa ketika guru menyampaikan materinya di kelas. Salah satunya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Siswa merasa jenuh karena guru mengajar dengan menerangkan materi dengan cara konvensional, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Guru menyampaikan materi pelajaran hanya berpatokan pada buku ajar, kurang menariknya materi yang disampaikan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis diantaranya, media visual, media audio, media audio-visual, maupun media cetak, serta beragam media lainnya. Contoh yang termasuk media visual yaitu, transparansi, kartun animasi, film bisu, charta, grafik, *Wordwall* maupun foto.

Media *Wordwall* merupakan suatu *platform* yang menyediakan fitur pendidikan. *Wordwall* ini bukan sebuah aplikasi namun sebuah *website* yang mana *website* ini menyediakan berbagai fitur. Selain itu bisa menjadi alat bantu dalam sebuah pembelajaran agar menarik. Dalam *website Wordwall*, pembelajaran bisa dikembangkan menjadi kuis yang lebih menarik dan menyenangkan menggunakan fitur yang tersedia. Selain itu *Wordwall* bisa digunakan sebagai selingan dalam pembelajaran.

Wordwall bisa digunakan di gawai masing-masing siswa tidak harus menggunakan komputer. Selain itu dalam *Wordwall* ini menyediakan fitur batasan waktu, *dashboard* yang nantinya berisi nama-nama siswa yang mengerjakan kuis

beserta nilai yang diperoleh oleh siswa. Selain itu di *Wordwall* ini guru akan bisa melihat berapa lama waktu yang dibutuhkan siswa dalam mengerjakan kuis dan guru juga bisa melihat di bagian mana siswa salah dalam menjawab kuis yang bisa dijadikan guru sebagai bahan untuk melihat di bagian mana siswa belum paham tentang pembelajaran yang dijelaskan.

Media *Wordwall* sebagai alat bantu, *Wordwall* ini bisa digunakan sebagai alat evaluasi *offline* karena *Wordwall* menyediakan fitur *printable* kuis namun memang untuk tampilannya terbatas tidak seperti template yang di sediakan jika berbasis *online*. *Wordwall*, pertama kali digunakan pada pembelajaran bahasa, seperti bahasa Indonesia. Namun seiring berkembangnya pendidikan, *Wordwall* sekarang sudah bisa digunakan untuk semua pembelajaran.



Gambar 2.14 Alur Kerangka konseptual

C. Penelitian Relevan

Seorang peneliti melakukan penelitian dengan melihat penelitian yang dilakukan oleh orang lain di karenakan sebagai acuan penyusunan skripsi, baik untuk melanjutkan penelitian yang telah dibuat sebelumnya maupun untuk membuat penelitian baru. Penelitian ini menunjukkan perbedaan dan kebaruan dari penelitian sebelumnya. Bagian ini akan menjelaskan beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

1. Penelitian mengenai pengaruh aplikasi *Wordwall* yang dilakukan oleh Prisma Gandasari dan Puri Pramudiani yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar”, diterbitkan dalam jurnal Ilmu Pendidikan Vol.3, No.6,hlm. 3689-3696, 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk desain *Post-test Only Control Design*. Responden dari penelitian ini terdiri dari 54 siswa kelas V SDN Bojong Rawa lumbu. Hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai hitung $t_{hitung} = 7,79$. $2,0084$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya pada penelitian ini terdapat pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawa lumbu VI.27 Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama sama menggunakan media di *Wordwall*. Perbedaanya terletak pada mata pelajaran, peneliti menggunakan mata pelajaran PPKN di sekolah dasar dan responden guru-guru sekolah dasar, sedangkan peneliti

menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerpen dan yang responden siswa siswi Sekolah Menengah Atas (SMA)

2. penelitian mengenai pengaruh aplikasi *Wordwall* yang dilakukan oleh Mohammad Fikriansyah dan Idzi'Layyinnati yang berasal dari Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah 07 Paciran dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Website (Wordwall)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran", diterbitkan Vol.1, No.1, hlm. 1-34, 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah dalam jurnal paciran untuk mengetahui hasil belajar pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII Muhammadiyah 07 Paciran. Penelitian ini menggunakan metode Observasi. Responden dari penelitian ini terdiri dari 50 siswa kelas VII Muhammadiyah 07 Paciran. Hasil analisis menggunakan rumus persamaan Korelasi *Product Moment* r hitung lebih besar dari r tabel (0,284,0,955.0,478), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Interpretasi penilaian didapatkan 0,955 yaitu antara 0,80-1.000, sehingga dapat dikategorikan kuat. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Pengaruh *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa VII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Pacitan sangat berpengaruh. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama sama menggunakan media *Wordwall*. Perbedaanya terletak dari metode yang digunakan, pada penelitian Mohammad Fikriansyah dan Idzi'Layyinnati menggunakan metode Observasi, sedangkan peneliti menggunakan metode *Borg and gall*. Perbedaan kedua terletak pada responden dan metode.

3. penelitian mengenai media pembelajaran *Wordwall* yang dilakukan oleh Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi dan Zulfa yang berasal dari STKIP PGRI Sumatera Barat dengan judul “Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Mengidentifikasi Cerpen Kelas X MIPA SMA 2 LUBUK BASUNG”, diterbitkan dalam jurnal Putri Hijau: Pendidikan Sejarah Vol.6, No.2, hlm. 78-83, 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil mengidentifikasi Cerpen SMA kelas X MIPA 3 SMAN 2 Lubuk Basung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *quasyeks periment* atau eksperimen semu. Responden dari penelitian ini terdiri dari 40 siswa kelas X MIPA 2 Lubuk Basung. Hasil analisis uji validitas diketahui R tabel adalah 0,344 dengan taraf signifikansi 5% sehingga R hitung > R tabel dari 25 soal 3 di antaranya diketahui tidak valid. Uji reliabilitas penelitian tergolong tinggi nilai *Cronbach alpha* 0,714 dan 0,724, 29 sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* sangat berpengaruh. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *Wordwall*, responden yang dipakai Sekolah Menengah Atas dan menggunakan materi cerpen. Perbedaannya terletak pada metode yang diteliti.
4. skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Terhadap Pembelajaran Teks Biografi Pada Siswa Kelas X Di SMAN 85 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019”. Penelitian ini dilakukan oleh Zahidah Zulfailah mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta, pada tahun 2020.30 Di terbitkan dalam *repository.uinjkt.ac.id*. Pembahasan dalam

penelitian ini yaitu mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran teks biografi. Penelitian ini menggunakan metode *Borg and gall* Responden dari penelitian ini kelas X SMAN 85 Jakarta. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *statistic* uji Z lebih besar dari nilai Z tabel yaitu $5,62 > 1,96$, sehingga hipotesis nol (H_0) yang berbunyi tidak terdapat pengaruh metode permainan perang dingin ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) yang berbunyi terdapat pengaruh metode permainan perang dingin diterima. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata hasil hipotesis *post test* sebesar 91, sedangkan kelas kontrol sebesar 65. Sehingga, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran teks biografi kelas X di SMAN 85 Jakarta. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama menggunakan media *Wordwall*. Perbedaannya terletak pada objek penelitian

5. Penelitian yang dilakukan oleh Reandi pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* pada teks cerpen” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *Wordwall* sebagai bahan ajar bahasa Indonesia materi teks cerpen kelas XI MAS Proyek Univa Medan. Di mana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* sebagai bahan ajar bahasa Indonesia pada materi teks cerpen kelas XI bahasa Indonesia memenuhi kriteria layak. Penilaian tingkat kevalidan *Wordwall* oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan 92,8% dengan kualifikasi “sangat valid” kemudian dengan ahli desain dengan rata-rata keseluruhan 87,4% dengan kualifikasi “sangat valid”. Penelitian tingkat kelayakan oleh guru diperoleh rata-rata 94% dan siswa

memberikan respon baik dan positif dengan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 92,44%.