

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya.

(Soetrisno, 2016) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan dan meliputi berbagai unsur dengan unsur yang lain.” Sejalan dengan pendapat Mangun Budiyo dalam (Kurniawan & Karakter, 2013) “Pendidikan adalah mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang proses berlangsung secara terus menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia.”

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat untuk memajukan generasi bangsa.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam kurun waktu dapat mempengaruhi semua aspek kehidupan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan saat ini. Hal itu terjadi kemajuan teknologi yang semakin canggih diiringi dengan kemajuan ilmu pengetahuan terkhusus dalam dunia pendidikan yang semakin hari semakin beraneka ragam dan bervariasi. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dapat dicapai melalui pemberdayaan guru melalui teknologi. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu atau media guru dalam proses belajar mengajar, akan tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi dan efektivitas guru dalam pemanfaatan teknologi untuk berinovasi menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak cenderung monoton. Dengan kemajuan teknologi yang berkembang semakin pesat maka hal itu pun mendukung hadirnya berbagai macam media bahan ajar terbaru pendidik dalam proses pembelajaran, salah satu dari berbagai macam bahan ajar yang hadir dalam perkembangan teknologi ini ialah bahan ajar interaktif.

(Prastowo, 2015) menyatakan bahwa “Bahan ajar interaktif adalah kombinasi antara dua atau lebih media audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video yang penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu persentasi.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif adalah bahan ajar berbasis digital yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran yang disusun secara sistematis. Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang dimaknai bersifat aktif untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses belajar. Bahan ajar ini tentunya menggunakan berbagai media dan

teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis dan menarik.

Perkembangan pemikiran manusia yang didukung oleh perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan teknologi informasi yang sangat pesat, sehingga saat ini disebut sebagai abad teknologi dan media. Dampak perkembangan teknologi terhadap dunia pendidikan adalah munculnya berbagai media pembelajaran yang semakin beragam. Hal ini tentunya membawa kemudahan bagi seluruh pendidik, baik guru maupun tenaga kependidikan. Salah satu bahan ajar interaktif saat ini adalah *e-book* interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, khususnya keterampilan membaca dan menulis. Keterampilan membaca dan menulis berkaitan dengan materi pembelajaran cerpen, Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman.

Ramasesh, dkk (2014 : 478) mengatakan bahwa “*E-book* adalah versi elektronik dari buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan pembaca *e-book*. Sejalan dengan pendapat Ahuja dan Goel (2010:31) menyatakan bahwa “*E-book* yang dapat di peroleh secara elektronik dan disimpan serta dibaca pada berbagai perangkat memberikan kemudahan bagi penggunanya karena *e-book* dapat di akses dengan berbagai cara, di mana saja, dan kapan saja.”

(Ertikanto, 2016) Media *e-book* ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa, sehingga lebih bersemangat dalam belajar. *E-book* dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran karena merupakan salah satu teknologi yang

memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran. *E-book* juga dapat dikelola menggunakan pencarian halaman sehingga lebih memudahkan pengguna apabila dibandingkan dengan buku konvensional. Manfaat perangkat *e-book* ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Candra, 2016 : 124) Media *e-book* ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa, sehingga lebih bersemangat dalam belajar, khususnya keterampilan membaca dan menulis.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *e-book* merupakan salah satu bahan ajar yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, dengan adanya *e-book* proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif.

Keterampilan membaca dan menulis berkaitan dengan materi pembelajaran cerpen, peserta didik kurang menyenangi pelajaran menulis cerpen. Hal itu terjadi karena peserta didik beranggapan bahwa kegiatan menulis cerpen merupakan materi pembelajaran yang kurang menarik, bahkan beberapa siswa mengalami kesulitan untuk memulai menulis cerpen. Penyebab tersebut adalah faktor teknis yang timbul karena siswa merasa tidak menulis cerpen dengan baik, susah untuk berimajinasi, tidak menguasai alur, konflik, klimaks bahkan penokohan yang ada dalam sebuah cerpen. Selain itu, siswa tidak dapat membedakan jenis karangan fiksi dan nonfiksi. Materi pembelajaran cerpen ini dianggap membosankan karena terlalu monoton untuk kalangan peserta didik yang saat ini mudah bosan ketika membaca buku. Karena cerpen identik dengan menulis dan membaca maka hal itu dianggap terlalu membosankan seiring kemajuan teknologi saat ini. Maka untuk mengatasi hal tersebut, hadirilah bahan ajar interaktif yang diwujudkan dalam bentuk *e-book* atau buku elektronik yang dapat diakses melalui *smartphone* yang

selalu dibawa kemana-mana, maka dengan itu memudahkan peserta didik mengakses *e-book* kapan saja dan dimana saja, bahkan sekalipun mereka tidak berada di sekolah peserta didik pun tetap akan dapat membuka buku elektronik tersebut.

Dalam pembelajaran menulis cerpen, media yang sering kali digunakan oleh guru adalah media sederhana berbasis teks yaitu contoh teks cerpen. Biasanya teks cerpen yang dihadirkan hanya satu contoh teks cerpen saja. Kurangnya referensi yang diberikan oleh guru membuat peserta didik kemudian hanya terpaku pada satu contoh teks yang diberikan tersebut. Padahal peserta didik perlu mengembangkan imajinasinya untuk dapat memproduksi sebuah teks cerpen. Jika hanya dihadirkan satu contoh teks cerpen saja, bisa dipastikan gaya ataupun hasil dari tulisan siswa akan seragam. Untuk itulah, perlu adanya pemilihan media yang lebih beragam dan kompleks.

Media pembelajaran interaktif dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran supaya lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Metode ceramah dapat dikurangi penggunaannya ketika guru menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan media interaktif, guru hanya bertugas sebagai fasilitator untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa.

Hadirnya media pembelajaran interaktif akan membuat suasana pembelajaran menulis cerpen menjadi berbeda. Materi yang sebelumnya diberikan melalui ceramah dan terkesan monoton dapat di variasi dengan menyajikan sebuah tayangan interaktif. Hal ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi menulis cerpen.

Salah satu aplikasi yang dapat membantu peneliti dalam proses pembuatan bahan ajar interaktif seperti *e-book* ini adalah dengan menggunakan aplikasi *anyflip*. *Anyflip* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu pendidik membuat animasi *e-book* yang cocok untuk kedua *desktop* dan *mobile* yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik. Perlunya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *anyflip* maka dengan media *anyflip* dapat sebagai alat bantu dalam memperjelas pesan materi serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Ketika proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Antologi pada intinya adalah buku yang berisi kumpulan karya, bisa satu atau beberapa penulis. Antologi cerpen berarti buku yang isinya kumpulan karya cerpen dari seorang atau beberapa orang penulis.

Berdasarkan uraian di atas, sebuah media bahan ajar yang dapat menarik perhatian peserta didik dan sesuai dengan perkembangan zaman perlu dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti menentukan topik “**Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan *Anyflip* Antologi Cerpen pada Materi Cerpen di Kelaas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.**”

## **B. Identifikasi Masalah**

(Indrawan & Yaniawati, 2016) menyatakan bahwa “Identifikasi masalah merupakan suatu langkah awal sebelum menentukan rumusan masalah dalam

suatu penelitian.” Berdasarkan uraian latar belakang, dapat dirumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Guru menggunakan bahan ajar yang terbatas yaitu dengan memanfaatkan buku paket. Maka dengan *e-book* ini dapat menjadi sumber referensi tambahan bagi pendidik.
2. Banyaknya siswa yang menggunakan ponsel pintar tetapi hanya sedikit yang memanfaatkan ponsel pintar tersebut untuk belajar secara mandiri.
3. Pemahaman tentang materi cerpen belum berinovasi dengan bahan ajar interaktif
4. Belum adanya bahan ajar interaktif materi cerpen yang dipadukan dengan Antologi.

### **C. Batasan Masalah**

(Anggito & Setiawan, 2018) menyatakan bahwa “Dalam setiap penelitian apapun, pasti titik tolaknya tidak lain bersumber pada suatu masalah. Pada penelitian kualitatif tidak dimulai dari suatu yang kosong, akan tetapi dimulai berdasarkan pada persepsi seseorang terhadap kehadirannya suatu masalah tertentu.”

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka diperlukannya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan fokus, beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini difokuskan hanya pada proses pengembangan, validitas, kelayakan dan keefektifan *e-book anyflip* Antologi Cerpen sebagai bahan ajar bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMAN 2 Lubuk Pakam.
2. Pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *anyflip* antologi cerpen sejalan dengan tujuan pembelajaran agar siswa dapat memahami serta menulis teks cerpen. Sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian sebagai berikut :
  - a) 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek,
    - 3.9.1 Menilai unsur-unsur pembangun cerita pendek pada kumpulan cerita pendek.
    - 3.9.2 Menafsirkan teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah.
  - b) 4.9 Mengkonstruksikan sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen
    - 4.9.1 Mengumpulkan topik tentang kehidupan dalam cerita unsur pembangun cerpen.
    - Menciptakan cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 2 Lubuk Pakam.



#### **D. Perumusan Masalah**

Indrawan Rully (2017: 37) menyatakan bahwa “Rumusan masalah adalah upaya peneliti untuk mengurai atau mengembangkan permasalahan ke arah yang bisa lebih terukur dan dapat diuji. Rumusan masalah menggunakan kalimat yang operasional, yang memungkinkan jawabannya bisa terukur, dan bila jawabannya digabungkan akan memberi informasi penting untuk menjawab kerisauan si peneliti.”

Berdasarkan latar belakang dan pembahasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan *anyflip* Antologi cerpen sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMAN 2 Lubuk Pakam?
2. Bagaimanakah validitas *e-book anyflip* sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMAN 2 Lubuk Pakam?
3. Bagaimanakah kelayakan dan keefektifan *e-book anyflip* antologi cerpen sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMAN 2 Lubuk Pakam?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah suatu pernyataan mengenai apa yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Menciptakan bahan ajar interaktif dalam bentuk *e-book anyflip* antologi cerpen sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMAN 2 Lubuk Pakam.
2. Menciptakan bahan ajar interaktif dalam bentuk *e-book anyflip* antologi cerpen sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi di kelas XI SMAN 2 Lubuk Pakam.
3. Menciptakan kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar interaktif dalam bentuk *e-book anyflip* antologi cerpen sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMAN 2 Lubuk Pakam.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian terdiri dari serangkaian kegunaan hasil penelitian, baik untuk keperluan pengembangan program maupun untuk kepentingan ilmiah (ilmu pengetahuan), yang pelaksanaannya dipandang penting.

Secara umum, manfaat penelitian dapat dibagi menjadi dua bidang, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis penelitian.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya melalui pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *anyflip* antologi cerpen pada materi cerpen siswa, dan tambahan ilmu bagi peneliti dan juga pembaca.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis siswa, memperkaya pemahaman siswa terhadap kemampuan menulis kreatif dan menyenangkan dengan digunakan bahan ajar *e-book* antologi cerpen.
- b. Bagi guru, menjadi masukan bagi guru terhadap pengembangan bahan ajar interaktif dalam bentuk *e-book* pada materi cerpen selain pengembangan cerpen dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Bagi sekolah, kualitas pembelajaran di sekolah dapat ditingkatkan dengan memperkenalkan materi cerpen yang dipadukan dengan antologi pada bahan ajar interaktif yang menghasilkan *e-book* antologi cerpen berbantuan *anyflip*.
- d. Bagi peneliti, menyebarluaskan hasil penelitian dan memberikan bimbingan kepada peneliti dan praktisi Pendidikan. Melalui penelitian ini, peneliti, peneliti dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilannya dalam merancang, menganalisis penelitian di bidang Pendidikan. Penelitian ini memungkinkan komunitas peneliti untuk terus menggali dan mengembangkan ide-ide inovatif di bidang Pendidikan melalui pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *anyflip* antologi cerpen.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PENELITIAN RELEVAN**

#### **A. Kajian Teoritis**

Teori menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) ialah pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi. Deskripsi teori paling tidak berisi tentang penjelasan terhadap variabel-variabel yang diteliti, melalui pendefinisian, dan uraian yang lengkap dan mendalam dari berbagai referensi, sehingga ruang lingkup, kedudukan dan prediksi terhadap hubungan antar variabel yang akan diteliti menjadi lebih jelas dan terarah. Teori-teori yang dideskripsikan dalam proposal maupun laporan penelitian dapat digunakan sebagai indikator apakah peneliti menguasai teori dan konteks yang diteliti atau tidak. Variabel-variabel penelitian yang tidak dapat dijelaskan dengan baik, baik dari segi pengertian maupun kedudukan dan hubungan antar variabel yang diteliti, menunjukkan bahwa peneliti tidak menguasai teori dan konteks penelitian.

(D. Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa “Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis.”

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka suatu teori sangat di butuhkan untuk membahas topik penelitian sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah yang diteliti, dalam penelitian penulis menggunakan teori-teori yang dapat dijadikan acuan atau landasan dalam membahas permasalahan yang ada.

## 1. Pengembangan

Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori. Adapun pendapat (P. D. Sugiyono, 2020) menyatakan bahwa “Penelitian dan Pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.”

Berdasarkan pendapat ahli tersebut penelitian pengembangan adalah penelitian yang akan menghasilkan sebuah produk terbaru melalui pengembangan produk yang sebelumnya tidak tersedia menjadi tersedia, atau produk sebelumnya yang sudah melakukan perbaikan-perbaikan sehingga menghasilkan produk baru yang lebih sesuai, menarik dan berguna untuk proses belajar mengajar.

(Richey & Seels, 1994) mendefinisikan “Penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Mengembangkan adalah proses pengembangan sebuah produk yang meliputi pembaharuan produk yang telah ada menjadi lebih sesuai dan lebih berinovasi sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa agar proses belajar mengajar lebih baik dan menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka pengembangan dalam penelitian ini yaitu peneliti mengembangkan bahan ajar Interaktif berupa *e-book* dengan berbantuan *anyflip* sebagai akses membuka *e-book* yang dipadukan dengan Antologi cerpen agar lebih menarik untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI. Serta peneliti menguji cobakan di kelas XI SMA

Negeri 2 Lubuk Pakam, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar Interaktif berupa *e-book* antologi cerpen dengan berbantuan aplikasi *anyflip*.

## **2. Bahan Ajar Interaktif**

### **a. Pengertian Bahan Ajar Interaktif**

Bahan ajar dalam peranannya sebagai pemberi informasi sangat dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik. Pendidik harus mampu mengolah serta menelaah setiap informasi didalamnya agar dapat diserap secara tepat. Guru sebagai pendidik harus berusaha untuk menjadi fasilitator dengan menyediakan bahan ajar dan memanfaatkannya dengan baik. Kondisi yang sekarang terlihat adalah bahan ajar kurang dimanfaatkan dengan baik serta penyediaannya terbatas. Maka diperlukan pemikiran dan kerja sama dari seluruh komponen sekolah untuk menyediakan dan memanfaatkan bahan ajar secara maksimal. Sebuah tanggung jawab dan kewajiban bagi seluruh komponen sekolah untuk memberikan pelayanan melalui bahan ajar

Bahan ajar Interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, maka akan terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan siswa.

(Prastowo, 2015) mengatakan bahwa “Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ternyata berdampak luas hingga ke wilayah bahan ajar, salah satunya adalah bahan ajar interaktif, bahan ajar ini memiliki beragam bentuk variasi, ada yang berbentuk permainan soal-soal, dan ada pula yang berbentuk

materi bahan ajar, ini tentu merupakan sisi positif dari teknologi informasi bagi dunia pendidikan.

Prastowo (2011:39-43) menyatakan bahwa “Bahan ajar tidak sama dengan sumber belajar.” Sebab, bahan ajar memiliki berbagai jenis dan bentuk, menurut bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif. Kemudian bahan ajar menurut cara kerjanya dibedakan menjadi lima macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar komputer.

Sementara (Iskandarwassid, 2009) mengatakan bahwa “Bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka bahan ajar interaktif dapat disimpulkan sebagai bahan ajar yang inovatif dan bisa diakses melalui ponsel pintar ataupun komputer, sebab bahan ajar interaktif didesain lebih inovatif agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menjadi sarana untuk memudahkan guru untuk meningkatkan keterampilan proses belajar mengajar dengan alat dan bahan sarana terbaru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi.

### **b. Unsur-Unsur Bahan Ajar**

Prastowo (2015: 28) menyatakan bahwa “Setidaknya ada beberapa komponen yang berkaitan dengan unsur-unsur tersebut.” Widodo dan jasmadi dalam lestari (2013:1) menyatakan bahwa “Bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, metode,

batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya”

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis.

Prastowo (2012: 29-30) menyatakan bahwa “Ada enam komponen yang perlu di ketahui berkaitan dengan unsur-unsur bahan ajar, yakni:

- 1.) Petunjuk belajar
- 2.) Kompetensi yang akan dicapai
- 3.) Isi Materi Pembelajaran
- 4.) Informasi Pendukung
- 5.) Latihan-Latihan
- 6.) Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja
- 7.) Evaluasi

### **c. Jenis-Jenis Bahan Ajar**

Andi Prastowo (2017:39) menyatakan bahwa “Bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.”

- a) (Sanjaya, 2015) menyatakan bahwa “Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Selain itu, bahan ajar cetak



juga bisa diartikan sebagai materi pelajaran yang disimpan dalam berbagai bentuk tercetak.”

- b) Bahan ajar dengar atau program audio merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang mana dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Misalnya kaset, radio, *compact disk audio*.
- c) Bahan ajar pandang dengar (*audiovisual*) merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial. Misalnya film, *video compact disk*.
- d) Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh penggunanya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Misalnya *compact disk interactive*.

### **3. E-Book**

#### **a. Pengertian E-book**

Secara sederhana *e-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. *E-book* sendiri menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format teks polos, pdf dan html. Sebenarnya, *e-book* merupakan bentuk mediamorfosis dari buku cetak atau konvensional.

Seiring dengan perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK), buku saat ini dapat ditemui juga dalam bentuk digital yang dikenal

dengan sebutan *e-book* atau *electronic book*. *E-book* memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. *Digital Book* atau *E-book (Electronic Book)* dalam dunia pendidikan adalah publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diterbitkan, diproduksi, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya.

(Yahya, 2008) dalam (Yusnimar, 2014) mengemukakan bahwa “*E-book* adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan alat teknologi informasi lainnya. Alat baca *e-book* dapat merupakan aplikasi perangkat lunak untuk digunakan pada komputer misalnya *anyflip* dari *microsoft* yang dapat diunduh gratis atau pada telepon pintar.

### **b. Fungsi *E-book***

(Daroin & Andriani, 2021) menyatakan bahwa “*E-Book* memberikan manfaat dan dampak positif serta mampu menyelesaikan permasalahan pendidikan. Seperti efektivitas biaya, peningkatan responsif terhadap perubahan dan perkembangan zaman, aksesibilitas, dan fleksibilitas waktu dan berbagai manfaat lainnya. Tidak dapat dipungkiri, bahwa buku cetak memerlukan biaya untuk memilikinya. Selain itu, buku cetak juga dirasa kurang relevan dengan karakteristik generasi saat ini.” Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan fungsi dari *e-book* antara lain:

- a) Alternatif media belajar

b) Dapat memuat konten multimedia didalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

c) Sebagai media informasi yang dapat disebarluaskan secara lebih mudah.

d) Melindungi informasi yang disampaikan, berbeda dengan buku fisik yang dapat rusak, basah, atau hilang, *e-book* terlindung dari masalah-masalah tersebut, jika hilang maka dapat dengan mudah mencari pengganti di internet atau meminta kembali pada pembuat *e-book*.

### **c. Jenis-Jenis *E-book***

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih begitu berpengaruh dengan dunia pendidikan. Saat ini sumber belajar tidak hanya di didapat melalui buku cetak saja, namun berbagai variasi sumber belajar yang bisa kita dapatkan, contohnya seperti *e-book*. Hadirnya buku elektronik ini sangat membantu guru untuk berinovasi kegiatan belajar mengajar yang tidak hanya menggunakan buku cetak saja. Dengan adanya *e-book* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu ada banyak jenis-jenis *e-book* yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, diantaranya sebagai berikut :

a) PDF, format PDF memberikan kelebihan dalam hal format yang siap untuk dicetak. Bentuknya mirip dengan bentuk buku

sebenarnya. Selain itu terdapat pula fitur pencarian, daftar isi, memuat gambar, dan juga multimedia.

- b) HTML, dalam format HTML ini gambar dan teks dapat diakomodasi. *Layout* tulisan dan gambar dapat diatur, akan tetapi hasil dalam layar kadang tidak sesuai apabila dicetak.

Jenis *e-book* berdasarkan kontennya, yang paling umum adaah tipe buku digital. Jenis buku ini adalah yang paling tradisional, biasanya jumlah halamannya ada ratusan dan isinya persis dengan buku-buku kertas. Tipe *ebook* ini dipilah-pilah ke dalam bab dan beberapa topik dan mengandung lebih dari satu ide. Jenis *e-book* berikutnya adalah manifesto atau *e-book* yang halamannya kurang dari seratus halaman, topik yang ada dalam *e-book* ini hanya satu, tidak seperti digital lainnya yang memiliki topik lebih dari satu. Sedangkan jenis *e-book* berikutnya adalah *e-book* bonus atau konten arsip. Jenis ini biasanya dipakai blogger atau webmaster guna menarik pengunjung untuk datang ke blogg atau web masternya.

#### **d. Kelebihan *E-Book***

(Prasetya et al., 2018) menyatakan bahwa “*E-book* sebagai produk digital selain memiliki kelebihan tentunya juga memiliki kekurangan.” Di bawah ini akan dijelaskan kelebihan juga kekurangan ebook. Di antara kelebihanannya, yaitu;

- a) (Ruddamayanti, 2019) berpendapat bahwa “Kelebihan *e-book* lebih praktis dan mudah dibawa ke mana-mana. Selama manusia membawa perangkat elektronik; *smartphone*, laptop, tablet dan lain-lain sebagainya manusia bisa membaca *e-book* yang dapat tersedia ratusan di dalamnya, sehingga di manapun dan kapanpun manusia dapat membaca. Artinya adanya *e-book* membuat kegiatan membaca menjadi efisien dan efektif.”
- b) Ruddamayanti, (2019: 1199) berpendapat bahwa “*E-book* ramah lingkungan. Buku cetak tentunya memerlukan pohon sebagai bahan dasar pembuatan kertas. Bayangkan saja jika setiap sekali cetak penerbit mencetak 3000 buku dan tidak habis terjual lalu menjadi tumpukan buku yang telah berdebu – ini tentu sungguh memilukan. Berapa banyak pohon yang ditebang dengan sia-sia akhirnya. Sementara *e-book* tidak memerlukan pohon karena bentuknya yang digital sehingga penggunaannya ramah lingkungan.”
- c) Ruddamayanti, (2019: 1199) berpendapat bahwa “*E-book* tahan lama. *E-book* adalah buku yang tahan lama dan bahkan dapat dikatakan abadi. Ia tidak akan mudah rusak dimakan usia. Berbeda dengan buku cetak yang makin lama akan makin menguning dan rusak.”

#### **e. Kekurangan *E-Book***

- a) Membutuhkan media tempat untuk mengaksesnya seperti ponsel pintar, laptop membutuhkan biaya untuk membelinya.
- b) Membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengakses atau mengunduhnya, sehingga membutuhkan jaringan yang stabil.
- c) Kurangnya segi kenyamanan mata dalam membaca digital book.

#### **4. *Anyflip***

##### **a. Pengertian *Anyflip***

Kemajuan teknologi yang semakin pesat akan menuntut guru untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang kreatif berbasis digital. Saat ini media yang paling umum digunakan pada materi sistem pencernaan adalah buku. Terkait dengan tuntutan era globalisasi dan perkembangan teknologi, maka disajikanlah buku dalam bentuk elektronik atau sering dikenal dengan *e-book*.

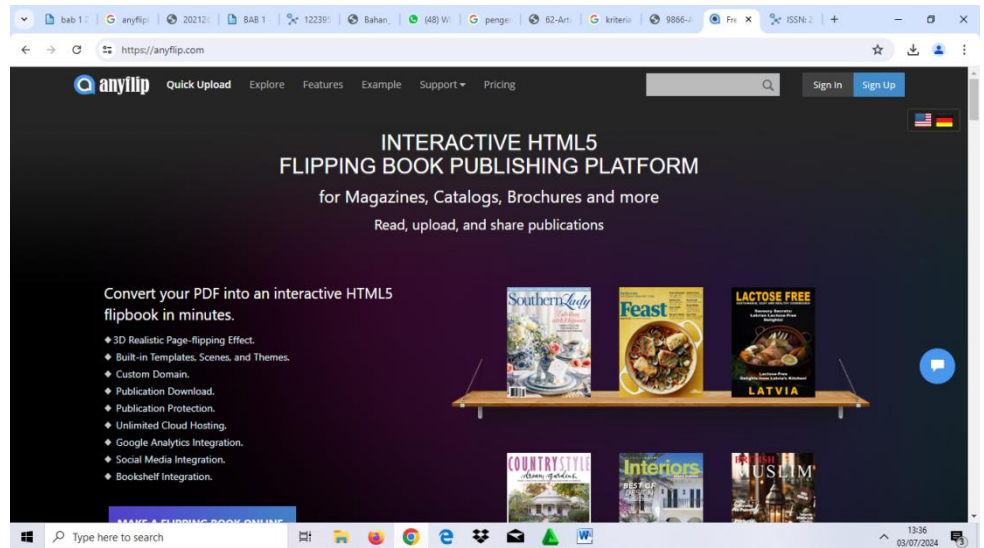
*E-Book* merupakan salah satu teknologi yang dapat menayangkan informasi multimedia secara ringkas dan diintegrasikan melalui tayangan, suara, grafik, gambar maupun video. *E-book* dapat diakses melalui ponsel pintar, *tablet* ataupun laptop melalui penggunaan jaringan internet. Media pembelajaran *e-book* ini nantinya akan dikembangkan menggunakan web *anyflip* yang berperan sebagai editing agar tampilan *e-book* menjadi lebih menarik. Dipilihnya web

*anyflip* ini dikarenakan penggunaannya yang tergolong mudah dan tidak perlu mengeluarkan banyak biaya serta memiliki fitur yang lengkap.

(Handayati, 2020) menyatakan bahwa “*Web anyflip* adalah salah satu *software* yang dirancang untuk memudahkan guru untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik seperti *e-book*. *Anyflip* memiliki fungsi editing dan objek multimedia ke halaman yang dapat dibolak-balik seperti buku asli. Dalam *software* ini juga terdapat fungsi editing untuk menambahkan video, gambar, audio, *hyperlink* dan objek multimedia ke dalam halaman yang bisa dibolak-balik sehingga tampilan *e-book* menjadi lebih menarik.

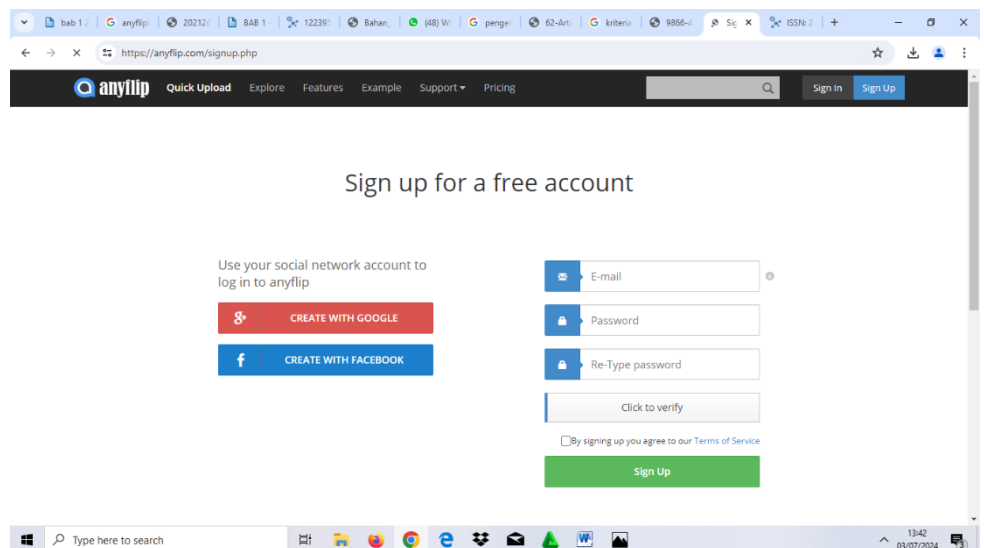
#### **b. Langkah-Langkah Penggunaan *Anyflip***

- a) Buka browser lalu klik nama aplikasi *Anyflip*, setelah muncul klik yang paling atas
- b) Setelah menunggu beberapa saat maka akan muncul tampilan pertama dari *Anyflip* dan harus mendaftarkan akun terlebih dahulu



## 2.1 Tampilan Beranda Awal Aplikasi Anyflip

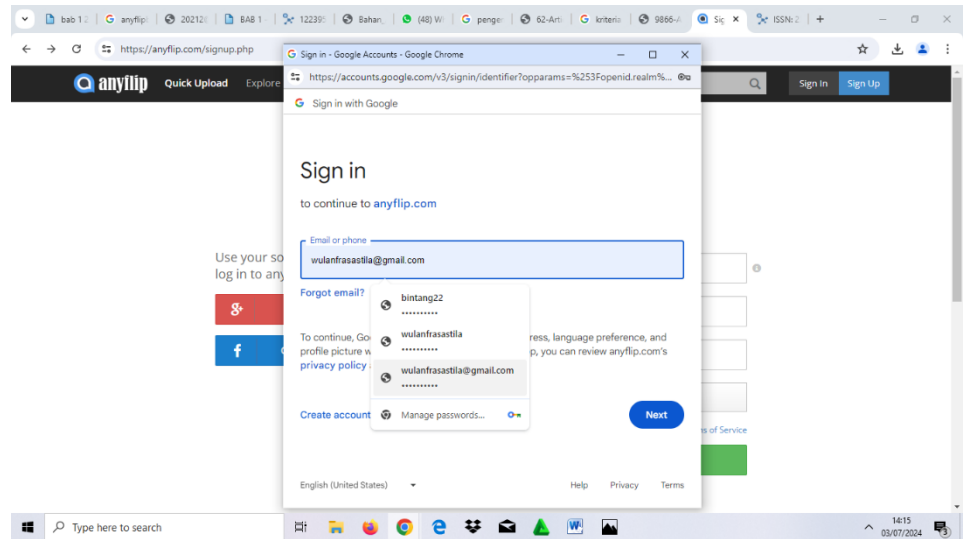
c) Untuk mendaftar klik *Sign Up*



## 2.2 Tampilan Halaman Anyflip untuk mendaftar akun

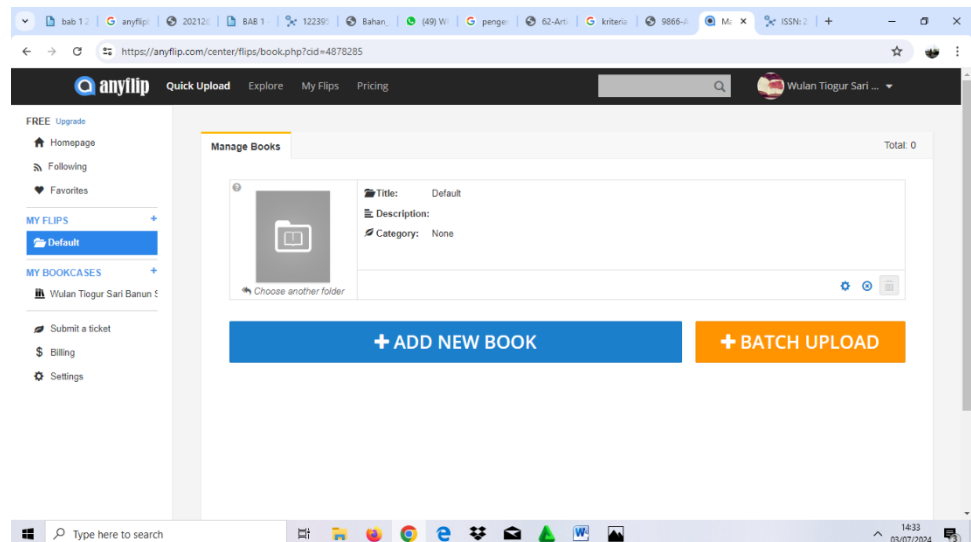
d) Kemudian pilih akun yang akan didaftarkan





### 2.3 Tampilan *Anyflip* saat memasukkan akun google

e) Setelah mendaftar melalui akun google, maka akan muncul tampilan awal *Anyflip*



### 2.4 Tampilan Halaman Awal *Anyflip*

## 5. Antologi Cerpen

Secara umum, pengertian antologi ialah buku yang berisi kumpulan karya sastra yang sejenis, bisa berupa karya sastra esai, puisi ataupun cerpen. Kumpulan karya sastra tersebut memiliki tema yang sama, kemudian dibukukan menjadi satu dan diterbitkan.

Biasanya, antologi terdiri dari beberapa penulis dengan hasil karya yang memiliki tema yang sama. Namun ada pula buku antologi yang ditulis oleh satu penulis, ada berbagai cara untuk membuat antologi, bisa melalui kerja sama dengan beberapa penulis. Antologi cerpen dapat diartikan kumpulan cerpen seseorang atau beberapa orang yang disusun dalam satu buku. antologi cerpen dapat diartikan kumpulan cerpen seseorang atau beberapa orang yang disusun dalam satu buku.

## **6. Cerpen**

### **a. Pengertian Cerpen**

Cerpen adalah suatu karya sastra dalam bentuk tulisan yang mengisahkan tentang sebuah cerita fiksi lalu dikemas secara pendek, jelas dan ringkas. Dalam cerpen dikisahkan sepinggal kehidupan tokoh yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan. Sebab cerpen hanya mengisahkan cerita pendek tentang permasalahan yang dialami oleh satu tokoh saja. Cerpen bisa disebut sebagai fiksi prosa karena cerita yang disuguhkan hanya berfokus pada satu konflik permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan karakter hingga penyelesaian permasalahan yang dialami oleh tokoh. Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastrayang sekaligus disebut fiksi. Cerpen adalah seni keterampilan menyajikan cerita. Oleh karena itu, seseorang penulis harus memiliki ketangkasan menulis dan menyusun cerita yang menarik.

Berdasarkan pengertian cerpen di atas, di jelaskan dalam ayat Al-qur'an surah Yusuf ayat 111 yang berbunyi :

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ  
الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya :

“Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat bagi pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. Al-qur'an bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.”

Dengan ayat ini tergambar bahwa Allah SWT kembali mengingatkan bahwa pada kisah para nabi dan rasul, termasuk kisah Nabi Yusuf, terkandung pesan-pesan untuk dipelajari dan dihayati manusia. Sungguh, pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang yang mempunyai akal. Kisah-kisah dalam Al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat atau sekadar dongeng pelipur lara, tetapi kisah-kisah itu membenarkan kandungan kitab-kitab yang sebelumnya, yaitu Taurat, Zabur, dan Injil, yang menjelaskan segala sesuatu tentang prinsip-prinsip nilai yang dibutuhkan manusia guna mencapai kebahagiaan dunia dan

akhirat, dan sebagai petunjuk menuju jalan lurus dan rahmat yang penuh berkah bagi orang-orang yang beriman.

(Hidayati, 2009) menyatakan bahwa “Cerpen adalah suatu bentuk karangan dalam bentuk prosa fiksi dengan ukuran yang relatif pendek, yang bisa selesai dibaca dalam sekali duduk, artinya tidak memerlukan waktu yang banyak”. Cerpen merupakan cerita yang pendek berbentuk karangan bebas dan rekaan atau khayalan. Cerpen mudah dikenal masyarakat, karena penggunaan kata-katanya sangat ekonomis dan sumber ceritanya berasal dari kehidupan sehari-hari, baik pengalaman sendiri maupun orang lain.

(Kosasih, 2008) menyatakan bahwa “Cerpen atau dapat disebut juga dengan cerita pendek merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen cenderung singkat, padat, dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novelet dan novel.”

(Hasanuddin, 1992) berpendapat bahwa ”Cerpen adalah karya fiksi atau rekaan imajinatif dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki komponen-komponen atau unsur struktur berupa alur/*plot*, latar/*setting*, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan tema serta amanat.

Kemampuan menulis, khususnya menulis cerpen adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sebuah karangan dengan suatu imajinasi sehingga menjadi tulisan yang menarik untuk dibaca.

Menurut KBBI “Cerpen merupakan cerita pendek yang berisi tentang kisah cerita yang jumlah penulisan kata-katanya tidak lebih dari 10 ribu kata. Pada umumnya cerita pada cerpen bisa memberikan kesan dominan dan berkonsentrasi pada satu permasalahan tokoh. Oleh karena itu banyak orang yang suka dengan cerita yang singkat dan tidak rumit. Maka dari itu jumlah penulisan pada cerpen dibatasi. Biasanya cerpen terdiri dari berbagai kisah seperti genre percintaan, kasih sayang dan jenaka.

Hidayati (2010: 93) menyatakan bahwa “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) menyatakan bahwa “Cerpen adalah cerita yang dituliskan secara pendek. pendek di sini tidak diartikan 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 detail. Jenis karya sastra yang cukup populer dengan singkatan cerpen. Cerpen hanya memuat sebuah penceritaan yang memusat pada satu peristiwa pokok, sedangkan peristiwa itu tentu tidak sendiri, ada peristiwa lain yang sifatnya mendukung peristiwa pokok. Cerpen, sesuai dengan namanya, adalah cerita pendek. Akan tetapi berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya, tidak ada satu kesepakatan di antara para pengarang dan para ahli.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah sebuah kisah cerita yang ditulis tidak kurang dari 10 ribu kata dan tidak lebih dari 20 ribu kata, cerita pendek juga dapat diartikan sebagai pengungkap gagasan berdasarkan pengalaman yang ditulis sebaik mungkin melalui ide sang penulis.

(Kosasih, 2017) menyebutkan bahwa “Kelebihan cerpen yang khas adalah bagaimana kemampuannya mengemukakan secara lebih banyak jadi dari sekedar apa yang di ceritakan. Cerpen yang baik adalah cerpen yang satu kesatuan bentuk, utuh, tak ada bagian yang tak perlu, tetapi juga tak ada sesuatu yang banyak, semuanya pas, integral dan mengandung banyak arti.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah karya sastra yang dikemas secara singkat, ringkas dan jelas serta menceritakan sepenggal kehidupan tokoh dimulai dari pengenalan hingga penyelesaian yang dialami tokoh.

#### **b. Ciri-Ciri Cerpen**

Ciri adalah tanda khas atau karakteristik yang dimiliki dan dapat membedakan sesuatu dari yang lainnya. Cerpen memiliki ciri-ciri yang bertujuan untuk membedakan teks cerpen dengan jenis teks lainnya.

Menurut (Jakarta, 2014) mengemukakan bahwa, ciri-ciri sebuah cerpen adalah sebagai berikut.

- 1.) Bentuk tulisan singkat, padat dan lebih pendek daripada novel.
- 2.) Tulisan kurang dari 10.000 kata.
- 3.) Sumber cerita dari kehidupan sehari-hari, baik pengalaman sendiri maupun orang lain.

- 4.) Tidak melukiskan seluruh kehidupan pelakunya, karena mengangkat masalah tunggal atau sarinya saja.
- 5.) Habis dibaca sekali duduk dan hanya mengisahkan sesuatu yang berarti bagi pelakunya.
- 6.) Tokoh-tokohnya dilukiskan mengalami konflik sampai pada penyelesaiannya.
- 7.) Penggunaan kata-katanya sangat ekonomis dan mudah dikenal masyarakat.
- 8.) Meninggalkan kesan mendalam dan efek pada perasaan pembaca.
- 8.) Menceritakan satu kejadian dari terjadinya perkembangan jiwa dan krisis, tetapi tidak sampai menimbulkan perubahan nasib.
- 9.) Beralur tunggal dan lurus
- 10.) Penokohnya sangat sederhana, singkat, dan tidak mendalam

(Guntur Tarigan, 2011) mengemukakan bahwa “Ciri-ciri khas sebuah cerita pendek sebagai berikut.

- 1.) Ciri-ciri utama cerita pendek adalah: singkat, padat, dan intensif (*brevity, unity, and intensity*).
- 2.) Unsur-unsur utama cerita pendek adalah: adegan, tokoh, dan gerak (*scene, character, and action*).
- 3.) Bahasa cerita pendek haruslah tajam sugestif, dan menarik perhatian (*incisive, suggestive, and alert*).
- 4.) Cerita pendek harus mengandung interpretasi pengarang tentang konsepsinya mengenai kehidupan, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- 5.) Sebuah cerita pendek harus menimbulkan satu efek dalam pikiran pembaca.
- 6.) Cerita pendek harus menimbulkan perasaan pada pembaca bahwa jalan ceritalah yang pertama menarik perasaan, dan baru kemudian menarik pikiran.
- 7.) Cerita pendek mengandung detail-detail dan insiden-insiden yang dipilih dengan sengaja, dan yang bisa menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dalam pikiran pembaca.
- 8.) Dalam sebuah cerita pendek sebuah insiden yang terutama menguasai jalan cerita.
- 9.) Cerita pendek harus mempunyai seorang pelaku utama.
- 10) Cerita pendek harus mempunyai satu efek atau kesan yang menarik.
- 11) Cerita pendek bergantung pada (satu) situasi.
- 12) Cerita pendek memberikan impresi tunggal.
- 13) Cerita pendek memberikan suatu kebulatan efek.
- 14) Cerita pendek menyajikan satu emosi
- 15) Jumlah kata-kata yang terdapat dalam cerita pendek biasanya di bawah 10.000 kata, tidak boleh lebih dari 10.000 kata (atau kira-kira halaman kuarto spasi rangkap).

Cerpen memiliki ciri-ciri yang memudahkan pembaca dalam mengenal bentuknya, diantaranya bentuk tulisan yang singkat dengan isi cerita yang bersifat fiktif, hanya menimbulkan satu efek dalam mempengaruhi pikiran pembaca, mempunyai seorang pelaku utama serta memberikan impresi tunggal.

### **c. Jenis-Jenis Cerpen**

Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Atau pengertian cerpen yang lainnya yaitu sebuah karangan fiktif yang berisi mengenai kehidupan seseorang ataupun kehidupan yang diceritakan secara ringkas dan singkat yang berfokus pada suatu tokoh saja.

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

(Nurgiyantoro, 2001) dalam (Hidayati, 2009) mengatakan bahwa “Seiring berjalannya waktu, cerita pendek mengalami perkembangan mengatakan jenis cerpen dibagi berdasarkan jumlah kata.”

(Sumardjo, 1992) (dalam Hidayati 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 segi ajaran, informasi berguna, moral, filsafat, dan sebagainya.
- 2.) Cerpen hiburan, cerpen ini kurang kualitasnya, karena hanya menekankan jenis hiburan saja.

(Tarsinih, 2018) 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 ditulis berdasarkan gagasan atau ide yang orisinal.

Berdasarkan para ahli di atas, dapat disimpulkan cerpen memiliki berbagai macam jenis, ada cerpen pendek, panjang cukup dan adapula yang panjang. Kemudian cerpen juga ada cerpen sastra dan cerpen hiburan, kualitas cerpen sastra lebih tinggi dari cerpen hiburan karena lebih memperhatikan segi ajaran dan informasi yang sempurna dan menekankan nilai moral yang tinggi sedangkan cerpen hiburan hanya memperhatikan 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.

Kosasih, E (2015: 16) menyatakan bahwa “Tidak selamanya semua cerita yang berukuran pendek dikategorikan pada cerpen dan memiliki jenis dalam penulisan. Jenis penulisan cerpen tersebut sangat diperlukan ketika akan menulis sebuah cerpen.

Kosasih, E (2015: 16) menyatakan bahwa “Jenis-jenis cerpen berdasarkan jumlah kata cerpen dibagi menjadi 3 yaitu:

- 1.) Cerpen mini (*flash*) adalah cerpen dengan jumlah kata antara 750-1000 kata.
- 2.) Cerpen yang ideal adalah cerpen dengan jumlah kata antara 3000-4000 kata.
- 3.) Cerpen panjang, adalah cerpen yang jumlah kata 4000-10.000 kata.

#### **d. Struktur Cerpen**

Seperti genre sastra lain cerpen pun memiliki struktur atau unsur-unsur yang mendukung kebulatannya, unsur-unsur ini saling berkaitan sehingga tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya.

Kosasih (2014: 113) menyatakan bahwa “Struktur cerita pendek secara umum dibentuk oleh :

- 1.) Abstrak (sinopsis) merupakan bagian cerita yang menggambarkan keseluruhan isi cerita.
- 2.) Orientasi atau pengenalan cerita, baik itu berkenaan dengan penokohan ataupun bibit-bibit masalah yang dialaminya.
- 3.) Komplikasi atau puncak konflik, yakni bagian cerpen yang menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh utama.

- 4.) Evaluasi, yakni bagian yang menyatakan komentar pengarang atas peristiwa puncak yang telah diceritakannya.
- 5.) Resolusi merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian cerita.
- 6.) Koda merupakan komentar akhir terhadap keseluruhan isi cerita, mungkin juga diisi dengan kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama kemudian.

Dari penjelasan struktur di atas, dapat dijelaskan kembali bahwa abstrak adalah menggambarkan keseluruhan isi cerita, namun keberadaan abstrak dalam cerpen bersifat opsional, mungkin ada dan mungkin bisa tidak muncul. Orientasi adalah mengenalkan masalah yang dialami tokoh. Komplikasi menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh, bagian ini merupakan bagian yang paling menegangkan dan rasa penasaran pembaca tentang cara sang tokoh di dalam menyelesaikan masalahnya bisa terjawab. Evaluasi merupakan komentar atas peristiwa puncak yang diceritakannya, komentar yang dimaksud dapat dinyatakan langsung oleh pengarang atau diwakili oleh tokoh tertentu. Pada bagian resolusi ketegangan sudah lebih mereda, karena bagian ini hanya terdapat masalah-masalah kecil yang tersisa yang perlu mendapat penyelesaian. Kemudian bagian terakhir yaitu koda, bagian ini merupakan komentar akhir keseluruhan isi cerita atau kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama. Jadi, keenam struktur tersebut saling berkaitan dan mempunyai peranan penting untuk membangun cerita atau karangan yang menarik untuk dibaca oleh pembaca.

Struktur cerpen adalah struktur pembangun cerpen yang diperlukan seperti elemen dasar, struktur tersebut sangat diperlukan ketika akan menyusun sebuah cerpen dan sangat berkaitan antara satu dengan yang

lain. Struktur teks cerpen terdiri atas enam bagian, yaitu abstraksi, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda. Berikut akan dijelaskan mengenai struktur teks cerpen tersebut.

(Achmad, 2016) menyatakan bahwa “Struktur teks cerpen dimulai dari abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda. Selanjutnya menurut (Kebudayaan, 2014) menyatakan bahwa “Struktur teks cerpen diawali dengan abstrak, diikuti oleh orientasi, komplikasi kemudian dilakukan evaluasi dan diberi solusi. Pada tahap akhir diberi koda. Cerpen karya siswa di sekolah khususnya di jenjang SMA dapat ditelaah dari berbagai segi yang menopangnya. Meskipun masih dalam tahap belajar tetapi cerpen yang ditulis siswa merupakan hasil dari ungkapan cita rasa dan karsa siswa.”

Nurgiyantoro (2019:15) menyebutkan bahwa “Ada beberapa komponen struktur pembangun cerpen, yaitu :

1.) Abstrak

Abstrak merupakan ringkasan atau inti cerita. Abstrak dalam sebuah cerita pendek bersifat opsional. Artinya sebuah teks cerpen bisa saja tidak memiliki tahapan abstrak.

2.) Orientasi

Orientasi merupakan struktur yang berisi pengenalan latar cerita berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerpen. Latar digunakan pengarang untuk menghidupkan cerita dan meyakinkan pembaca. Dengan kata lain, latar merupakan sarana pengekspresian watak, baik secara fisik maupun psikis.

3.) Komplikasi

Komplikasi muncul karena adanya konflik. Tahap komplikasi ditandai dengan reaksi pelaku dalam cerpen terhadap konflik yang muncul. Tahap-tahap umum pembentuk konflik dalam cerpen dimulai dari munculnya konflik, peningkatan konflik, hingga konflik memuncak (klimaks). Dalam komplikasi inilah berbagai kerumitan bermunculan, kerumitan itu bisa terjadi lebih dari satu konflik. Berbagai konflik ini pada akhirnya akan mengarah pada klimaks, yaitu saat sebuah konflik mencapai tingkat intensitas tertinggi. Klimaks ini mempertemukan berbagai konflik dan menentukan bagaimana konflik tersebut diselesaikan dalam sebuah cerita.

4.) Evaluasi

Evaluasi ditandai dengan adanya konflik yang mulai diarahkan pada pemecahannya. Setelah konflik mencapai puncaknya, tokoh akan mengupayakan solusi bagi pemecahan konflik sehingga mulai tampak penyelesaiannya.

#### 5.) Resolusi

Resolusi adalah suatu keadaan ketika konflik terpecahkan dan menemukan penyelesaiannya. Pada tahap ini, pengarang berupaya mengungkapkan solusi dari berbagai konflik yang dialami tokoh utama atau para tokoh cerita.

#### 6.) Koda

Koda merupakan nilai-nilai atau pelajaran yang dapat dipetik oleh pembaca dari sebuah teks. Pesan moral yang disampaikan oleh penulis sesuai dengan jenis cerpen.

### e. Unsur-Unsur Cerpen

Selain berdasarkan struktur, pengenalan teks cerpen dapat kita lakukan berdasarkan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang berada langsung dalam cerpen itu sendiri.

Kosasih (2014: 117) menyatakan bahwa “Ada beberapa unsur pada sebuah cerpen, membagi unsur-unsur tersebut kedalam lima unsur, yaitu. 1) Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh-tokoh. 2) Latar adalah tempat, waktu, dan suasana atas terjadinya peristiwa. 3) Alur adalah rangkaian cerita yang bersifat kronologis, dibangun oleh urutan waktu. 4) Tema adalah gagasan utama atau pokok cerita. 5) Amanat atau pesan-pesan selalu berkaitan dengan temanya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur intrinsik terbagi menjadi lima unsur yaitu penokohan, latar, alur, tema, dan amanat. Kelima unsur tersebut saling berkaitan serta berkesinambungan.

Nurgiyantoro dalam Hidayati (2009: 96) mengatakan bahwa “Secara garis besar unsur intrinsik pembentuk prosa fiksi adalah plot, tema, penokohan, dan latar. Jadi, keempat unsur tersebut merupakan unsur penting dalam membentuk sebuah karangan.

Nurgiantoro (2015: 23) menyatakan bahwa “Unsur pembangun cerpen adalah unsur yang membentuk satu kesatuan sehingga menjadi utuh dalam sebuah cerpen. Unsur pembangun cerpen terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik dalam cerpen.

Menurut (Nurhadi, 2017) menyatakan bahwa “Cerpen dilengkapi unsur-unsur penting yang membangunnya. Unsur itu adalah tema, *setting*, alur, tokoh, serta sudut pandang dan gaya pengarang”. Keempat unsur itu dapat dikatakan sebagai “komponen cerpen”.

Dalam sebuah cerpen juga terdapat unsur-unsur penting yang harus diketahui oleh siswa. Ermawati (2019:72) menyatakan bahwa “Unsur intrinsik cerpen yaitu unsur pembangun yang berasal dari dalam karya sastra. Tema, alur, latar, gaya bahasa, tokoh dan penokohan, dan sudut pandang merupakan unsur intrinsik dari sebuah teks cerpen. Karakteristik tentang penggambaran tokoh serta penokohan antara siswa satu dengan siswa yang lainnya tentu tidaklah sama. Tidak hanya itu karakteristik alur yang dibuatnya serta cara mendeskripsikan latar cerita pun pasti juga tidak sama. Selain itu penggunaan gaya bahasa serta amanat yang disampaikan juga memiliki karakteristik tersendiri dan memiliki perbedaan antar siswa tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pembangun cerpen adalah unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, kedua unsur pembangun cerpen tersebut sangat penting diketahui oleh siswa karena kedua unsur tersebut dapat menciptakan sebuah karangan cerpen yang baik dan menarik serta cerita pendek tersebut memiliki karakter tersendiri dalam penulisan serta penyusunan cerita pendek tersebut.

Nurgiantoro (2009: 23) menyatakan bahwa “Unsur intrinsik merupakan unsur pembangunan karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri.” Pada cerpen unsur instrinsik itu berupa: tema, alur/Plot, *setting*, tokoh, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat tersebut yaitu :

## 1.) Tema

Nurgiyantoro (2010: 25) menyatakan bahwa ‘Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita, tema dapat bersinonim dengan ide atau tujuan utama cerita, tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka tema bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu.’

(Sayuti, 2022), mengungkapkan bahwa “Tema adalah makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita”. Istilah tema sering disamakan pengertiannya dengan topik, padahal kedua istilah ini memiliki pengertian yang berbeda. Topik dalam suatu karya adalah pokok pembicaraan, sedangkan tema merupakan gagasan sentral, yakni sesuatu yang hendak diperjuangkan dalam dan melalui karya fiksi.

Nurhadi (2017:310) menyatakan bahwa “Tema adalah makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Tema merupakan ide dasar cerita pendek, yang terwadahi dalam keseluruhan unsur cerita.” Istilah tema sering disamakan dengan topik, tetapi sebenarnya berbeda. Topik adalah pokok pembicaraan sedangkan tema merupakan gagasan sentral yang mendasari lahirnya sebuah cerita.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tema adalah dasar cerita maka tema menjadi jiwa dari keseluruhan isi cerita, maka dapat disimpulkan tema adalah ide pokok yang menjadi inti persoalan utama dalam sebuah cerita.

## 2.) Plot (Alur)

Nurhadi (2017:311) menyatakan bahwa “Alur merupakan rangkaian peristiwa yang membentuk cerita.” Ada beberapa jenis alur, antara lain alur maju, alur mundur, dan alur *flashback*. Alur dibagi menjadi tahap, yaitu:

(1) pengenalan, (2) timbul konflik, (3) konflik memuncak, (4) klimaks, dan (5) pemecahan masalah. Kekuatan sebuah cerita terdapat pada bagaimana seorang pengarang membawa pembaca nya mengikuti timbulnya konflik memuncaknya konflik dan berakhirnya konflik. Alur dibangun oleh rangkaian konflik-konflik. Konflik merupakan unsur yang sangat penting dalam cerpen titik melalui konflik, para tokoh membangun cerita. Berdasarkan jenisnya ada tiga kemungkinan konflik yang terjadi pada tokoh. Tokoh yang berkonflik dengan dirinya sendiri, seseorang berkonflik dengan orang lain dan seorang tokoh yang berkonflik dengan lingkungannya

Nurgiyantoro (2010: 113) menyatakan bahwa “Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap urutan kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain.”

Macam-macam alur:

- a) Alur maju adalah peristiwa-peristiwa diutarakan mulai awal sampai akhir/masa kini menuju masa datang.
- b) Alur mundur/sorot balik/*flash back* adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi bagian penutup diutarakan terlebih dahulu atau masa kini, baru menceritakan peristiwa-peristiwa pokok melalui kenangan atau masa lalu salah satu tokoh.



- c) Alur gabungan/campuran adalah peristiwa-peristiwa pokok diutarakan. Dalam pengutaraan peristiwa-peristiwa pokok, pembaca diajak mengenang peristiwa-peristiwa yang lampau.

Alur meliputi beberapa tahap:

- a) Pengantar, yaitu bagian cerita berupa lukisan, waktu, tempat atau kejadian yang merupakan awal cerita.
- b) Penampilan masalah, yaitu bagian yang menceritakan masalah yang dihadapi pelaku cerita.
- c) Puncak ketegangan/klimaks, yaitu masalah dalam cerita sudah sangat gawat, konflik telah memuncak.
- d) Ketegangan menurun/antiklimaks, yaitu masalah telah berangsur-angsur dapat diatasi dan kekhawatiran mulai hilang.

### 3.) Latar (*Setting*)

Nurgiyantoro (2010:216) menyatakan bahwa “Latar atau *setting* adalah landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.”

Latar merupakan segala keterangan mengenai waktu, ruang, tempat, dan suasana. Nurgiyantoro juga berpendapat bahwa “Latar atau *setting* ialah menceritakan dimana kejadian itu berada meliputi : latar tempat, latar suasana dan latar waktu yang terdapat dalam cerita.” Dalam sebuah cerita harus jelas di mana berlangsungnya, kapan terjadinya, serta bagaimana suasana dan keadaan ketika cerita berlangsung.

Nurhadi (2017: 310) menyatakan bahwa “Setiap cerpen, umumnya memiliki *setting*, baik berupa waktu, tempat, atau suasana.”

#### 1). Latar waktu

Kapan cerita itu terjadi? Ada berbagai kemungkinan latar waktu yang dapat dikembangkan di dalam membuat cerpen. Misalnya, siangmalam, musim, hari, tanggal, tahun, zaman, atau waktu-waktu yang lain.

#### 2). Latar tempat

Di mana cerita berlangsung? Sebagai mana halnya latar waktu, ada tiga latar tempat untuk membangun cerpen. Ketiga latar tempat itu adalah tempat biasa dikenal oleh kebanyakan pembaca, tempat yang tidak dikenal, dan tempat khayalan atau imajiner.

#### 3).Latar suasana

Dalam suasana bagaimana cerpen dibangun? Latar suasana akan memberikan nuansa tertentu didalam cerpen.

#### 4.) Tokoh atau Penokohan

(Aminuddin, 2014) menyatakan bahwa “Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita disebut tokoh”. Dan “Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku.”

Sering dipergunakan istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, atau karakter dan karakterisasi secara bergantian dengan menunjuk pengertian yang hampir sama dalam pembicaraan fiksi. Istilah-

istilah tersebut sebenarnya tidak menyaran pada pengertian yang persis sama. Istilah tokoh menunjuk pada orangnya atau pelaku ceritanya, sedangkan penokohan menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh.

#### 5.) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara pengarang memandang tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu. Nurgiyantoro (2010: 248) menyatakan bahwa “Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya.”

Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi memang milik pengarang, pandangan hidup dan tafsirannya terhadap kehidupan. Namun, semuanya itu dalam karya fiksi disalurkan lewat sudut pandang tokoh dan lewat kacamata tokoh cerita. Sudut pandang adalah cara memandang tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu.

Tarigan (2008: 136-137) menyatakan bahwa “Sudut pandang adalah posisi fisik, tempat persona atau pembicara melihat dan menyajikan gagasan-gagasan atau peristiwa-peristiwa perspektif fisik dalam ruang dan waktu yang dipilih penulis bagi personanya, serta mencakup kualitas-kualitas emosional dan mental yang mengawasi sikap dan nada. Maka dapat disimpulkan sudut pandang ialah sudut pandang penulis sebagai pencerita dengan mengartikan pusat pengisahan yang artinya mengenalkan atau berkenalan dengan posisi pengarang dalam cerita sebagai siapa pengarang dalam cerita tersebut.

Sudut pandang dibedakan menjadi dua bagian yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga yaitu sebagai berikut :

- a. Sudut pandang orang pertama berperan sebagai tokoh utama yang terlihat dalam cerita yang bersangkutan. Pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona pertama, “aku”, gaya

“aku”, narator adalah seseorang ikut terlibat dalam cerita. sudut pandang persona pertama meliputi:

- 1) “Aku” tokoh utama yaitu si “aku” mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya. Si “aku” yang menjadi tokoh utama cerita oraktis mejadi tokoh protagonis.
- 2) “Aku” tokoh tambahan yaitu tokoh “aku” muncul bukan sebagai tokoh uatama, melainkan sebagai tokoh tambahan.

b. Sudut pandang orang ketiga berperan hanya sebagai pengamat, pengarang tidak memegang peranan apapun. Ia hanya menceritakan apa yang terjadi diantara tokoh-tokoh cerita. Penghiasan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona ketiga, gaya dia, narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata ganti; ia, dia, dan mereka. Sudut pandang persona ketiga meliputi:

- a) “Dia” mahatahu, pengarang dapat menceritakan hal-hal yang menyangkut tokoh “Dia” tersebut.
- b) “Dia” terbatas, Pengarang melukiskan yang dilihat, didengar, dialami, dipikir, dan dirasakan oleh tokoh cerita, namun terbatas hanya pada tokoh saja.

## 6.) Gaya Bahasa

Bahasa dalam cerpen memiliki peran ganda, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai penyampai gagasan pengarang, namun juga sebagai penyampai perasaannya. Menurut Nurgiyantoro “Gaya bahasa adalah cara pengarang mengungkapkan pemikiran atau ide melalui bahasa-bahasa yang khas di dalam tulisannya.”

Gaya bahasa adalah cara pengucapan bahasa dalam prosa, atau bagaimana seseorang pengarang mengungkapkan suatu yang akan dikemukakan. Beberapa cara yang ditempuh oleh pengarang dalam memberdayakan bahasa cerpen ialah dengan menggunakan perbandingan, menghidupkan benda mati, melukiskan sesuatu dengan tidak sewajarnya, dan sebagainya. Gaya bahasa yang dimaksud meliputi: gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa penegasan, gaya bahasa sindiran dan gaya bahasa pertentangan.

Gaya bahasa digunakan pengarang untuk memperindah ceritanya, penggunaan gaya bahasa dalam suatu cerita bisa pada dialog dan dialog. Hal itu bertujuan untuk memberikan efek seni pada pembaca agar cerita lebih menarik minat pembaca lewat gaya bahasa dalam cerita tersebut.

#### 7.) Amanat

Amanat adalah pesan atau hikmah yang dapat diambil dari sebuah cerita untuk dijadikan sebagai cermin maupun panduan hidup. Pesan atau nasihat yang ingin disampaikan pengarang melalui karyanya kepada pembaca atau pendengar. Pesan ini berupa harapan, nasehat, kritik, dan sebagainya.

Setelah mengetahui unsur intrinsik dan pembagiannya, adapun Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar cerpen. Unsur ekstrinsik sangat

berpengaruh terhadap keberadaan atau latar belakang peristiwa cerpen itu sendiri dan jati diri pengarangnya.

Kosasih (2014: 124) menyatakan bahwa “Kelahiran cerpen sering kali dipengaruhi oleh peristiwa tertentu atau kondisi sosial budaya ketika cerpen itu dibuat. Artinya peristiwa atau kondisi sosial sering kali dijadikan inspirasi seorang pengarang untuk menjadikan tema cerpennya. Unsur pembangun cerpen adalah unsur yang membangun cerpen dalam proses yang memiliki beberapa acuan sebagai landasan keterpaduan unsurnya sehingga membentuk suatu cerpen yang utuh.

## **B. Kerangka Konseptual**

Buku teks tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, sebagai media dari sumber pembelajaran, buku teks mampu mentransformasikan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai kehidupan yang berkaitan dengan kompetensi ajar yang diberikan.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, materi menulis cerpen masih kurang mendukung siswa dalam menemukan ide, sehingga membuat siswa masih merasa kesulitan dalam menulis cerpen, bahkan tak jarang siswa merasa bosan dan jenuh karena sulit menemukan ide, imajinasi serta mendapatkan inspirasi ketika menulis cerpen. Hal tersebut membuat pelajaran menulis teks cerpen kurang efektif.

Minat dan antusiasme siswa dalam kegiatan menulis cerpen kurang dan membuat pembelajaran materi cerpen ini kurang diminati sehingga kebermanfaatan

pembelajaran cerpen kurang maksimal. Padahal, siswa dituntut mampu menulis teks cerpen sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan dan pengembangan pada sumber belajar, sejalan dengan perkembangan teknologi maka hadirilah inovasi sumber belajar baru berupa *e-book* yang dipadukan dengan antologi cerpen sehingga dapat menjadi referensi siswa untuk menulis cerpen. Bahan ajar interatif berupa elektronik buku ini dapat memudahkan siswa untuk belajar mandiri.

Elektronik buku yang dikembangkan ini dibantu dengan *anyflip* sebuah aplikasi yang bisa mengakses elektronik buku dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat mendorong siswa menulis cerpen yang dipadukan antologi cerpen sehingga dapat memotivasi dan menginspirasi siswa untuk menulis cerpen berdasarkan pengalaman dan imajinasi masing-masing. Elektronik buku yang dihadirkan tidak hanya berisi materi saja, akan tetapi berisi contoh-contoh cerpen yang dikumpulkan menjadi antologi, kolom-kolom aktivitas yang dapat mendorong siswa menulis teks cerpen, kata-kata mutiara dari para sastrawan dan tes formatif.

Berikut adalah skema kerangka konseptual dalam penelitian ini :

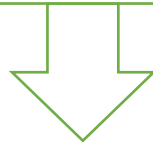
### **TEMUAN DI LAPANGAN :**

Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran materi teks cerpen hanya di dominasi teori dan jarang berisi panduan bagaimana menulis teks cerpen.



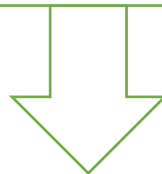
### **DAMPAK :**

Siswa mengalami kesulitan ketika diberi tugas membuat cerita pendek. Banyak siswa kurang minat menulis dikarenakan tidak mengerti dan mudah bosan.



### **SOLUSI :**

Melakukan pembaharuan bahan ajar menjadi bahan ajar interaktif berupa *E-book* berbantuan *Anyflip* Antologi Cerpen.



### **HASIL :**

Dengan menggunakan *E-book Anyflip* Antologi Cerpen dapat menarik minat siswa untuk menulis cerita pendek sehingga kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.



### C. Penelitian Relevan

Dalam Penelitian ini, selain peneliti menggali informasi bersumber dari buku-buku dalam rangka mendapatkan informasi, peneliti juga melakukan telaah pustaka terhadap penelitian yang relevan dengan judul skripsi peneliti. Hal tersebut digunakan untuk memperoleh suatu informasi, konsep dan landasan teori ilmiah, serta sebagai bahan perbandingan. Baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada.

Berdasarkan penjelesan diatas, adapun beberapa penelitian yang relevan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Septianingrum, 2017) pada tahun 2017, dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen Menggunakan Program Aandobe Flash Untuk Siswa SMA*. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan media pembelajaran interaktif yang cocok digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran menulis cerpen untuk siswa SMA. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh melalui uji validasi dari ahli yaitu viii sebesar 80,63. Perbaikan yang dilakukan dalam media pembelajaran interaktif menulis cerpen untuk siswa SMA ini meliputi perbaikan desain kotak pembungkus dan cover CD, perubahan raut muka karakter, dan penambahan buku petunjuk, materi, dan contoh cerpen.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Pertiwi Rima, n.d.), dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata*

*Pelajaran IPS Kelas 4 ML.* Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yaitu dalam proses pembelajaran menggunakan buku tematik dan buku cetak mata pelajaran yang kurikulum sebelumnya. Penggunaan TIK memang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran, namun dalam mata pelajaran IPS peserta didik masih menggunakan media berupa gambar-gambar, sarana dan prasarana yang ada sudah memadai untuk menunjang proses pembelajaran menggunakan media, terutama media yang berbasis elektronik. Namun dalam pemanfaatannya pendidik belum memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model Borg and Gall yang diadaptasi Sugiyono, dengan tujuh tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi validasi desain, uji coba produk secara luas, serta revisi hasil uji coba produk secara luas. Validasi kelayakan dilakukan dengan dua ahli media, dua ahli bahasa, dua ahli materi dan dua pendidik. Uji lapangan terdiri dari uji skala kecil dengan sepuluh peserta didik dan uji skala besar 30 peserta didik. Penelitian ini dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kerifan lokal pada mata pelajaran IPS memperoleh nilai rata-rata ahli media 80,8%, ahli bahasa 87,45%, ahli materi 84,15 % dan rata-rata pendidik 82,7%. Sedangkan penilaian peserta didik pada tahap uji skala kecil 97,2% dan uji skala besar 90,7%, hal ini menunjukkan bahan ajar e-

modul berbantuan aplikasi *anyflip* berbasis kerifan lokal pada mata pelajaran IPS layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian relevan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Fahmy, 2012), penelitian yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Bermedia E-book dalam Metode Analogi untuk Siswa SMA*. Salah satu bahan ajar menulis cerpen adalah bahan ajar menulis cerpen. Sekarang banyak beredar bahan ajar serupa, tapi belum fokus pembahasan tentang menulis cerpen. Buku-bahan ajar tersebut menyamaratakan topik, yaitu menulis. Sebagian guru masih menganggap buku yang beredar di toko-toko buku mahal dan penjelasan buku hanya terpaku pada teori-teori penulisan. Salah satu upaya untuk menekan harga buku adalah dengan pemanfaatan *e-Book*. Oleh karena itu perlu dikembangkan bahan ajar menulis cerpen yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Penelitian ini mengkaji enam hal, yaitu (1) bagaimanakah kebutuhan bahan ajar cara menulis cerpen yang sesuai yang sesuai untuk siswa dan guru tingkat SMA, (2) bagaimanakah prinsip pengembangan bahan ajar menulis cerpen dengan metode analogi, (3) bagaimanakah *prototipe/desain* bahan ajar menulis cerpen dengan metode analogi yang sesuai kebutuhan siswa tingkat SMA, (4) bagaimanakah spesifikasi produk bahan ajar menulis cerpen bermedia *e-Book* dalam metode analogi untuk siswa SMA, (5) bagaimanakah penilaian guru dan ahli terhadap bahan ajar menulis cerpen bermedia *e-Book* dalam metode analogi untuk siswa SMA, (6) bagaimanakah perbaikan *prototipe/desain* oleh peneliti terhadap

bahan ajar menulis cerpen bermedia *e-Book* dalam metode analogi untuk SMA. Berkaitan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) memaparkan kebutuhan bahan ajar cara menulis cerpen untuk siswa dan guru tingkat SMA, (2) mendeskripsi kriteria-kriteria penilaian bahan ajar menulis cerpen bermedia *e-book* dalam metode analogi untuk tingkat SMA, (3) mendeskripsi *prototipe/desain* bahan ajar menulis cerpen dengan metode analogi yang sesuai kebutuhan siswa tingkat SMA, (4) mendeskripsi spesifikasi produk bahan ajar menulis cerpen bermedia *e-Book* dalam metode analogi untuk siswa SMA, (5) memaparkan penilaian guru dan ahli terhadap bahan ajar menulis cerpen bermedia *e-Book* dalam metode analogi untuk siswa SMA, dan (6) mendeskripsi perbaikan *prototipe/desain* terhadap bahan ajar menulis cerpen dengan metode analogi melalui media *e-Book* untuk siswa SMA.

4. Penelitian selanjutnya adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Fauzi et al., 2022). Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan digibook berbasis *anyflip* pada materi barisan dan deret untuk mengeksplor berpikir komputasional peserta didik dan mengetahui kualitas efektivitas kemampuan berpikir komputasional setelah menggunakan digibook. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang melalui beberapa tahap yaitu *Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation* untuk mendapatkan produk yang valid dan dapat

digunakan. Subjek pada penelitian ini adalah 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 5 orang peserta didik uji coba perorangan, 3 orang guru uji coba perorangan dan 20 orang peserta didik kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Talaga. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, angket respon pengguna untuk uji coba perorangan yang diberikan kepada 5 orang peserta didik kelas XI SMAN 1 Talaga dan 3 orang guru matematika, angket uji coba terbatas yang diberikan kepada peserta didik kelas XI SMAN 1 Talaga, kemudian pretest dan posttest berpikir komputasional. Berdasarkan hasil penelitian, digibook barisan dan deret valid dan dapat digunakan dari ahli media dan ahli materi. Hasil uji coba perorangan dan uji coba terbatas memperoleh kategori “baik”. Hasil uji *effect size* (ES) memperoleh nilai 1.03 dengan kategori “*strong effect*”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa digibook barisan dan deret berbasis *anyflip* valid dan dapat digunakan oleh peserta didik, dan kualitas efektivitas digibook barisan dan deret berpengaruh kuat.

5. Penelitian Relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Amrullah Mohammad, 2022). Berdasarkan hasil penelitian menggunakan media multimedia interaktif menunjukkan bahwa, 1) tingkat kevalidan media termasuk dalam kategori valid dengan hasil uji ahli materi sebesar 100%, ahli desain media sebesar 95% dan guru pembelajaran IPS sebesar 95%, 2) media multimedia interaktif termasuk dalam kategori media yang menarik sesuai dengan analisis

pada angket respon siswa yang menunjukkan persentase sebesar 91,1%, 3) media termasuk dalam kategori efektif berdasarkan rerata nilai pre-test 45 dan post-test dengan rerata sebesar 83,8 yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 38,8 serta perhitungan n-gain skor sebesar 0,71 berada pada kategori Tinggi. Berdasarkan data tersebut, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif yang membuktikan bahwa bahan ajar berbentuk *e-book* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang.