

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan utama belajar yang terpenting adalah proses bukanlah hasil akhir yang diperoleh. Dengan kata lain, dalam proses ini, seseorang dituntut untuk mengoptimalkan segala aspek yang ada dalam dirinya, adapun kehadiran orang lain hanyalah sebagai perantara untuk mencapai keberhasilan dari suatu hal yang tengah dipelajarinya. Sukmadinata (2011:179) menyatakan, bahwa belajar merupakan suatu upaya pengembangan seluruh kepribadian individu, baik segi fisik maupun psikis. Pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk membentuk kemampuan serta mengasah keterampilan dalam melaksanakan serangkaian kegiatan tertentu. Namun, tidak semua kegiatan yang diikuti mengacu kepada tujuan utama belajar.

Pada penelitian ini penulis memilih judul penelitian yang termasuk dalam materi KTSP. Pembelajaran bahasa Indonesia pada KTSP mempunyai tujuan yaitu termilikinya komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, penulis tertarik untuk menggunakan aspek mendengarkan atau menyimak. Menurut penulis, aspek menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah masih sangat rendah apalagi dalam menyimak sebuah teks sastra dalam bentuk cerpen. Siswa jika dihadapkan dengan pengajaran menyimak tentang sastra, mereka

kebanyakan menjadi tidak tertarik untuk belajar, terkesan membosankan, dan pengajar pun monoton dalam menyampaikan pengajaran tentang sastra.

Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Tarigan (2008:2) yang mengatakan, bahwa keterampilan menyimak tidak begitu mendapat perhatian pada sekolah-sekolah kita selama ini, bahkan juga di negara-negara yang telah maju.

Menyimak merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang menjadi suatu komponen dalam komunikasi. Tarigan (2008:22) menyatakan, bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Pentingnya menyimak sebagai suatu komponen dalam komunikasi harus menjadi perhatian sekaligus menjadi motivasi untuk meningkatkan minat siswa yang memiliki potensi besar sekaligus menjadikan keterampilan menyimak sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan, namun banyak orang dan khususnya siswa mengalami kesulitan dalam menyimak terutama saat diberi tugas menyimak.

Logan dalam (Tarigan, 2008:98) menyatakan, bahwa orang mengalami kendala menyimak pada umumnya dilandasi oleh faktor internal (diri dia sendiri). Oleh karena itu dalam penelitian ini, penulis memilih teks sastra cerita pendek sebagai bahan ajar untuk meningkatkan minat siswa dalam menyimak.

Pengertian teks cerpen diungkapkan oleh Sumardjo (Hidayati, 2009:91)

yang menyatakan bahwa:

cerpen menurut fisiknya adalah cerita yang pendek. Tapi tentang panjang dan pendeknya orang bisa berdebat. Pendek di sini bisa berarti cerita yang habis dibaca selama sekitar 10 menit, atau sekitar setengah jam. Cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk. Atau cerita yang terdiri dari sekitar 500 kata sampai 5000 kata. Bahkan ada “cerpen” yang terdiri dari 30.000 kata. Jadi, pada intinya cerpen adalah cerita pendek yang bisa dibaca dalam sekali duduk. Artinya seorang pembaca cerpen tidak perlu sampai berpindah tempat untuk menyelesaikan bacaannya. Hal itu dikarenakan ceritanya benar-benar pendek.

Terkait dengan sejumlah masalah di atas, bukan berarti pembelajaran menyimak harus dihindari oleh seorang guru kepada siswanya. Namun seorang guru harus mampu memiliki sikap yang turut mempertinggi daya simak siswa.

Keterampilan seseorang dalam menyimak sebuah karya sastra harus dipengaruhi oleh beberapa faktor yang turut serta meningkatkan daya simak dan mengatasi kendala menyimak. Oleh karena itu guru sebagai seorang pengajar, pendidik, dan pelatih bagi para peserta didiknya harus bisa memberikan sebuah media dan metode sebagai alat penunjang yang dapat mendukung lancarnya kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Tarigan (2008:139) yang mengatakan, bahwa kecenderungan dalam penyajian sarana atau metode yang kurang tepat, tidak dapat menarik perhatian siswa dalam menyimak. Oleh karena itu guru harus menyediakan sarana atau media yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam menyimak. Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan adalah media *audio aids*.

Rohani (2014:86) menyatakan, bahwa media *audio aids* adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat didengar. Sedangkan metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode *discovery learning*.

Hanafiah dan Cucu (2012:77) mengungkapkan, bahwa metode *discovery learning* yaitu suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Menemukan Nilai-nilai dalam Cerpen yang Dibacakan Berbasis Media *Audio Aids* dengan Menggunakan Metode *Discovery Learning* pada Siswa Kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada pembahasan sebelumnya, penulis telah menjabarkan tentang latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Keterampilan menyimak tidak begitu mendapat perhatian di sekolah-sekolah.
- 2) Orang mengalami kendala menyimak pada umumnya dilandasi oleh faktor diri sendiri.
- 3) Kecenderungan dalam penyajian sarana atau metode yang kurang tepat, tidak dapat menarik perhatian siswa dalam menyimak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung?
- 2) Mampukah siswa mengikuti pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*?

- 3) Seberapa efektifkah metode *discovery learning* dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen berbasis media *audio aids* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung?

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian dibutuhkan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang. Untuk itu penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut.

- 1) Kemampuan penulis yang diukur adalah merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung.
- 2) Kemampuan siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung dalam mengikuti pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* yang berfokus pada nilai agama, sosial, budaya, dan moral.
- 3) Metode yang digunakan adalah metode *discovery learning* yang diterapkan dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.
- 4) Media yang digunakan adalah media *audio aids* dengan model rekaman yang diterapkan dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.
- 5) Materi yang digunakan adalah menemukan nilai-nilai dalam cerpen.

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai, di antaranya:

- 1) untuk mengetahui keberhasilan penulis dalam merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung;
- 2) untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung dalam mengikuti pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*; dan
- 3) untuk mengetahui keefektifan metode *discovery learning* pada pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung.

1.6 Manfaat Penelitian

Melihat tujuan penelitian di atas, penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut.

- 1) Bagi penulis

Kegiatan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman yang berharga untuk menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam

pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*.

2) Bagi guru bahasa dan sastra Indonesia

Hasil penelitian ini kiranya dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih metode dan media pembelajaran yang menarik. Hasil penelitian juga dapat menambah efektifitas dan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia khususnya pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

3) Bagi siswa

Hasil penelitian ini kiranya dapat meningkatkan keterampilan, sebagai . pembelajaran yang menyenangkan, dan menambah minat siswa dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

4) Bagi peneliti lanjutan

Dengan adanya penelitian ini, manfaat bagi peneliti lanjutan adalah sebagai dasar pemikiran untuk pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*.

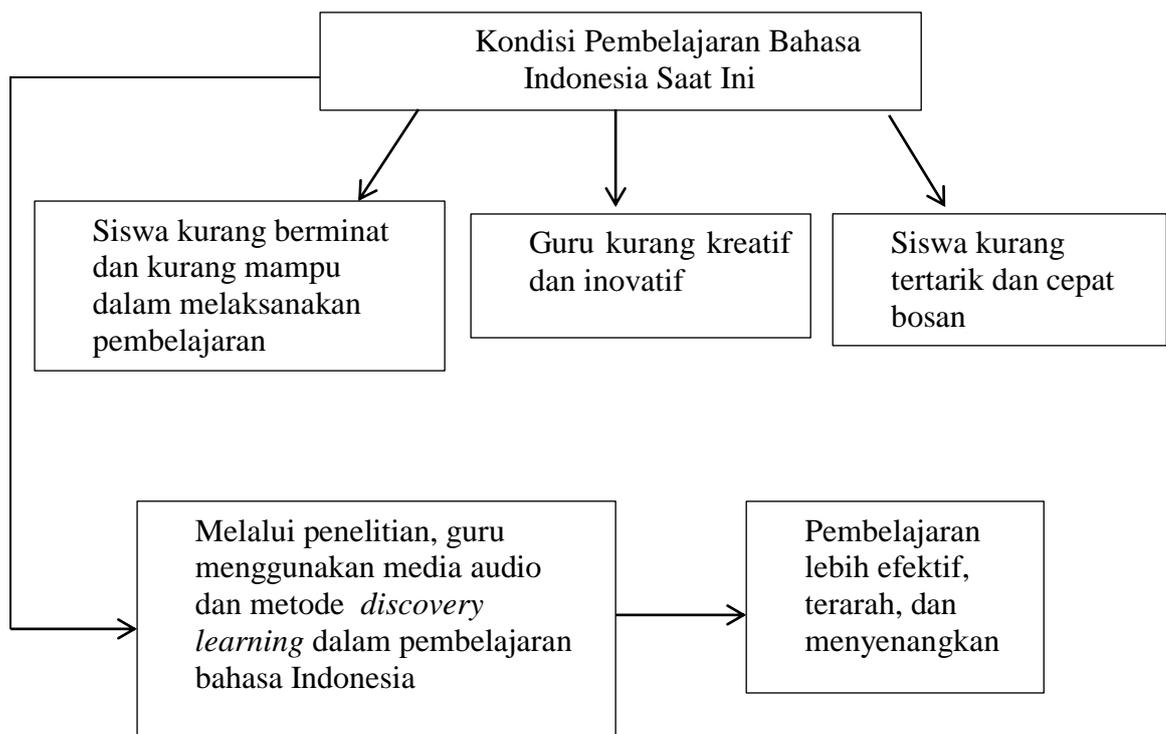
1.7 Kerangka Pemikiran

Sekaran (Sugiyono, 2015:93) menyatakan, bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah penting. Dalam hal ini masalah yang dihadapi yaitu bagaimana menumbuhkan minat belajar siswa dan

menumbuhkan keterampilan menyimak pada siswa. Di samping itu adanya permasalahan tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor seperti guru masih menggunakan tradisi lama dalam mengajar, model yang digunakan kurang bervariasi dan inovatif, dan media yang digunakan kurang kreatif dan menarik bagi siswa.

Menyikapi hal tersebut, penulis menilai perlu digunakan media *audio aids* untuk menumbuhkan keaktifan menyimak siswa. Dengan media *audio aids*, siswa diberikan sebuah rekaman berdasarkan tema pembelajaran. Kemudian dari rekaman tersebut siswa dapat menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

Bagan 1.7
Kerangka pemikiran



Berdasarkan kerangka pemikiran yang penulis buat, dapat disimpulkan bahwa kondisi pembelajaran bahasa Indonesia terbagi menjadi tiga bagian, yaitu siswa kurang berminat dan kurang mampu dalam melaksanakan pembelajaran, guru kurang kreatif dan inovatif, dan siswa kurang tertarik serta cepat bosan dalam mengikuti pelajaran.

Setelah guru menggunakan media audio dan metode *discovery learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menemukan nilai-nilai dalam cerpen, pembelajaran menjadi lebih efektif, terarah, dan efisien.

1.8 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1.8.1 Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini merupakan suatu kebenaran, teori atau pendapat yang disajikan dasar hukum penelitian. Berdasarkan penelitian di atas, penulis merumuskan asumsi sebagai berikut.

- 1) Penulis telah lulus Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK), di antaranya: Pancasila, Agama Islam, dan Pendidikan Kewarganegaraan; lulus Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK), di antaranya: Menyimak; Teori dan Praktik Komunikasi Lisan; Teori dan Praktik Menulis; Telaah Kurikulum dan Bahan Ajar, lulus Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB), di antaranya: Strategi Belajar Mengajar (SBM), Analisis Berbahasa Indonesia; Perencanaan Pengajaran; Penilaian Pengajaran Bahasa; Metode Penelitian; lulus Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB), di antaranya: Pengantar Pendidikan; Psikologi

Pendidikan; Belajar dan Pembelajaran, Profesi Pendidikan; lulus Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB), di antara: Kuliah Praktik Bermasyarakat (KPB) dan *Micro Teaching* sebanyak 122 SKS dan dinyatakan lulus.

- 2) Menyimak merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa (Tarigan, 2008:2).
- 3) Pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan adalah salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bahasa Indonesia untuk SMA.
- 4) Media *audio aids* merupakan media yang mempunyai unsur suara yang bertujuan untuk mendorong minat siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan menambah variasi dalam metode pembelajaran (Rohani, 2014:86).
- 5) Metode *discovery learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kefokusan siswa dalam tema pembelajaran tersebut (Ilahi, 2012:29).

1.8.2 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis buat, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

- 1) Penulis mampu merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung.

- 2) Siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung mampu menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*.
- 3) Metode *discovery learning* efektif digunakan dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung.

1.9 Definisi Operasional

Dalam penelian ini istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran adalah suatu proses, cara yang dilakukan untuk menjadikan siswa mengalami perubahan dan memperoleh kecakapan dari suatu yang dipelajari.
- 2) Menemukan adalah proses mendapatkan suatu informasi baik itu dari lisan ataupun tulisan.
- 3) Nilai adalah paduan manusia dalam mempertimbangkan keputusan yang akan diambil.
- 4) Cerpen adalah sebuah karya sastra yang berbentuk prosa bersifat fiksi yang memiliki jumlah kata sekitar 500-5000 kata.
- 5) *Discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.
- 6) *Audio aids* adalah sebuah media yang mempunyai unsur suara yang hanya bisa didengar saja.

Berdasarkan definisi operasional, penulis menarik kesimpulan tentang pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* adalah suatu kegiatan mendapatkan pedoman hidup yang terkandung dalam cerpen yang didengarkan atau dibacakan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang mempunyai unsur suara dan hanya dapat didengar saja yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman melalui proses intuitif untuk sampai kepada suatu kesimpulan.

1.10 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi tentang rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari:

- 1) latar belakang masalah;
- 2) identifikasi masalah;
- 3) rumusan masalah;
- 4) batasan masalah;
- 5) tujuan penelitian;
- 6) manfaat penelitian;
- 7) kerangka pemikiran;
- 8) asumsi dan hipotesis;
- 9) definisi operasional; dan

10) struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan, serta hipotesis. Bab II terdiri dari:

- 1) kajian teori; dan
- 2) analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari:

- 1) metode penelitian;
- 2) desain penelitian;
- 3) populasi dan sampel;
- 4) instrumen penelitian;
- 5) prosedur penelitian; dan
- 6) rancangan analisis data.

Untuk penelitian kuantitatif pengujian validitas dan reliabilitas instrumen serta analisis data dilakukan dengan beberapa tahap, mungkin menggunakan *software* tertentu. Di dalam penelitian ini penulis menggunakan SPSS *for Windows* dan *Microsoft Excel*.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari:

- 1) deskripsi hasil dan temuan penelitian; dan
- 2) pembahasan penelitian.

Bab V menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat. Bab V terdiri dari:

- 1) simpulan; dan
- 2) saran.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kedudukan Pembelajaran Menemukan Nilai-nilai dalam Cerpen yang Dibacakan Berbasis Media *Audio Aids* dalam Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMA Kelas XI Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Kurikulum tingkat satuan pendidikan merupakan serangkaian rencana kompetensi yang harus dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Di dalam kompetensi ini terdapat pengetahuan, keterampilan, dan dasar dari materi pelajaran yang harus diketahui, dilakukan, dan dimahirkan oleh siswa. Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan (Muslich, 2014: 17). Setara dengan pernyataan Muslich, Mulyasa (2012:21) menyatakan, bahwa KTSP adalah suatu ide tentang pengembangan kurikulum yang diletakkan pada posisi yang paling dekat dengan pembelajaran, yakni sekolah dan satuan pendidikan.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan merupakan paradigma baru pengembangan kurikulum, yang memberikan otonomi luas pada setiap pendidikan dan pelibatan masyarakat dalam rangka mengefektifkan proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut penulis menyimpulkan bahwa KTSP merupakan seperangkat rencana pendidikan yang berorientasi pada kompetensi dan hasil belajar peserta didik. Tim Depdiknas (2006:255) menyatakan, bahwa:

KTSP disusun oleh tingkat satuan pendidikan masing-masing, dalam hal ini sekolah yang bersangkutan, walaupun masih tetap mengacu pada rambu-rambu nasional Paduan Penyusunan KTSP yang disusun oleh badan independen yang disebut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). KTSP merupakan kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan dengan berdasarkan kompetensi lulusan, standar isi, standar kompetensi, dan kompetensi dasar.

Dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran merupakan sebuah kompetensi bagi sekolah untuk meningkatkan kinerja guru dan staf sekolah, menawarkan partisipasi langsung terhadap kelompok-kelompok terkait dan meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap pendidikan, khususnya kurikulum. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk setiap satuan pendidikan yang harus dicapai oleh siswa. Begitu pula dengan mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, dalam hal ini terdapat dua aspek keterampilan yaitu aspek keterampilan berbahasa dan aspek keterampilan bersastra. Tarigan (2008:3) menyatakan, bahwa pembelajaran keterampilan berbahasa pada dasarnya adalah suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi yang terdapat di kelas XI semester 2 yaitu materi pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan yang disampaikan secara langsung melalui media *audio*. Materi tersebut dipilih oleh penulis sebagai salah satu materi yang akan dijadikan bahan penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, silabus dan rencana pelaksanaan pengajaran.

2.1.1 Standar Kompetensi

Standar kompetensi bagi peserta didik adalah sebuah dasar untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, dan global (Tim Depdiknas, 2006: 259). Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan orang Indonesia, sehingga peserta didik mampu mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Mulyasa (2012:109) yang menyatakan bahwa:

standar kompetensi berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Sedangkan dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan standar proses dan standar penilaian.

Standar kompetensi merupakan gambaran tujuan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik agar terampil dalam berbahasa serta mampu bersikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Dalam KTSP terdapat standar kompetensi untuk setiap mata pelajaran. Bagitupun dengan mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut salah satu standar kompetensi yang akan penulis capai dalam penelitian ini adalah memahami pembacaan cerpen. Adapun hal yang diharapkan dari standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia dalam KTSP menurut Tim Depdiknas (2006:260) yaitu sebagai berikut.

- 1) Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensinya sesuai kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri.
- 2) Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar.
- 3) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya.
- 4) Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah.
- 5) Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia.
- 6) Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis dapat menyimpulkan, bahwa standar kompetensi merupakan sebuah alat yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Bahan kajian mata pelajaran bahasa Indonesia dari standar kompetensi terdiri dari dua aspek yaitu kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra. Kedua aspek pelajaran

bahasa Indonesia dalam standar kompetensi tersebut, terbagi ke dalam beberapa sub, diantaranya aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

2.1.2 Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan perincian atau penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi (Tim Depdiknas, 2006: 268). Aspek yang mencakup kompetensi dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikuasai siswa dalam berkomunikasi lisan (aspek mendengarkan dan berbicara) dan tulisan (aspek membaca dan menulis). Sesuai dengan kaidah bahasa dan sastra Indonesia, kompetensi dasar harus dimiliki dan dikembangkan seiring dengan perkembangan siswa dalam kebutuhan belajar agar dapat lebih fasih dalam berkomunikasi dan memecahkan masalah.

Kompetensi dasar adalah arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Sedangkan dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan standar proses dan standar penilaian (Mulyasa, 2012:109). Dalam kaitannya dengan KTSP, Depdiknas telah menyiapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD) berbagai mata pelajaran, untuk dijadikan acuan oleh para pelaksana (guru) dalam mengembangkan KTSP pada satuan pendidikan masing-masing.

Berdasarkan hal tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kompetensi dasar merupakan perincian atau penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi. Kompetensi dasar merupakan bagian kedua dari rangkaian silabus.

Pembelajaran dalam penelitian ini tercakup dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dengan kompetensi dasar menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

2.1.3 Indikator

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran (Mulyasa, 2012:139). Dalam merumuskan indikator, ada beberapa hal yang harus diperhatikan di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Indikator merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang menunjukkan tanda-tanda, perbuatan dan respon yang dilakukan atau ditampilkan oleh peserta didik.
- 2) Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.
- 3) Indikator dirumuskan dalam kata kerja operasional yang dapat diukur dan dapat diobservasi, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun alat penelitian.

Adapun indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan adalah sebagai berikut:

- 1) menjelaskan arti nilai agama, moral, budaya, dan sosial dalam cerpen;
- 2) menemukan kutipan nilai moral dalam cerpen;
- 3) menemukan kutipan nilai budaya dalam cerpen;
- 4) menemukan kutipan nilai sosial dalam cerpen;
- 5) menemukan kutipan nilai agama dalam cerpen; dan

- 6) menyimpulkan keterkaitan nilai agama, moral, sosial, dan budaya dari cerpen yang dibacakan dengan kehidupan masa kini.

Indikator tersebut disusun agar penulis dapat mengetahui hasil pencapaian siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran. Pencapaian hasil tersebut dapat dilihat melalui keberhasilan siswa dalam menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

2.1.4 Alokasi Waktu

Kegiatan belajar mengajar disesuaikan alokasi waktu yang telah ditetapkan dalam silabus pembelajaran. Menurut Mulyasa (2012:201) alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama waktu yang diperlukan guru dalam mengajarkan materi yang telah disiapkan berdasarkan tingkat kesukaran materi dan jumlah kompetensi dasar. Alokasi waktu dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menggunakan sistem semester. Senada dengan pernyataan Mulyasa, Muslich (2014:18) menyatakan, bahwa:

alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu yang dibutuhkan oleh rata-rata peserta didik untuk menguasai kompetensi dasar.

Dalam proses mengajar alokasi waktu harus diperhatikan pada tahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran. Alokasi waktu disesuaikan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, dan tingkat kesulitan. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam perangkat pembelajaran merupakan

perkiraan waktu yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk menguasai pembelajaran. Alokasi waktu dapat dipersiapkan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menentukan alokasi waktu harus memperhatikan tingkat kesukaran materi serta pentingnya materi yang dipelajari, sehingga guru dapat mempersiapkan materi sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan oleh sekolah.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa alokasi waktu adalah perkiraan waktu yang dibutuhkan oleh guru dalam mengajarkan materi yang telah ditentukan berdasarkan tingkat kesukaran materi, jumlah kompetensi dasar, dan tingkat kepentingan kompetensi dasar. Dalam pelaksanaan kegiatan penelitian yang penulis lakukan, waktu yang diperlukan adalah 2x45 menit atau 2 jam pelajaran dalam 1x pertemuan.

2.2 Pembelajaran Menemukan Nilai-nilai dalam Cerpen yang Dibacakan dengan Menggunakan Media *Audio Aids*

Pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan dengan menggunakan media *audio aids* adalah sebuah kegiatan mendapatkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen yang didengarkan atau dibacakan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang mempunyai unsur suara.

2.2.1 Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek yaitu cerita yang menurut wujudnya berbentuk pendek. Pengertian teks cerpen diungkapkan oleh Sumardjo (Hidayati, 2009:91) yang menyatakan bahwa:

cerpen menurut fisiknya adalah cerita yang pendek. Tapi tentang panjang dan pendeknya orang bisa berdebat. Pendek di sini bisa berarti cerita yang habis dibaca selama sekitar 10 menit, atau sekitar setengah jam. Cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk. Atau cerita yang terdiri dari sekitar 500 kata sampai 5000 kata. Bahkan ada “cerpen” yang terdiri dari 30.000 kata. Jadi, pada intinya cerpen adalah cerita pendek yang bisa dibaca dalam sekali duduk. Artinya seorang pembaca cerpen tidak perlu sampai berpindah tempat untuk menyelesaikan bacaannya. Hal itu dikarenakan ceritanya benar-benar pendek.

2.2.1.1 Fungsi Cerita Pendek

Teks cerita pendek termasuk ke dalam genre cerita atau narasi fiktional, seperti halnya anekdot. Keberadaannya lebih pada kepentingan memberi kesenangan untuk para pembacanya. Hal itu berbeda dengan teks bergenre faktual, seperti teks prosedur, laporan, eksplanasi, dan negosiasi. Meskipun demikian, cerita pendek tidak terlepas dari kehadiran nilai-nilai tertentu dibalik kisah yang mungkin mengharukan, meninabobokan, mencemaskan, dan sebagainya. Sebuah cerpen sering kali mengandung hikmah atau nilai yang bisa kita petik di balik perilaku tokoh ataupun di antara kejadian-kejadiannya. Hal ini karena cerpen tidak terlepas dari nilai-nilai agama, budaya, sosial, ataupun nilai moral.

2.2.1.2 Struktur Teks Cerita Pendek

Struktur cerita pendek pada umumnya dibentuk oleh bagian pengenalan cerita, penanjakan suatu konflik, puncak konflik, penurunan, dan penyelesaian.

Kosasih (2014:113) menyatakan, bahwa struktur cerita pendek terdiri dari:

- 1) Abstrak (sinopsis) merupakan bagian cerita yang menggambarkan keseluruhan cerita.
- 2) Orientasi atau pengenalan cerita, baik itu berkenaan dengan penokohan ataupun bibit-bibit masalah yang dialaminya.
- 3) Komplikasi atau puncak konflik, yaitu bagian cerpen yang menceritakan tentang puncak masalah yang dialami oleh sang tokoh utama. Masalah ini tentu saja tidak dikehendaki oleh sang tokoh. Bagian ini pula yang menegangkan dan rasa penasaran pembaca tentang cara sang tokoh di dalam menyelesaikan masalahnya bisa terjawab. Dalam bagian ini, sang tokoh menghadapi dan menyelesaikan masalah yang kemudian timbul konsekuensi atau akibat-akibat yang meredakan masalah sebelumnya.
- 4) Evaluasi, yaitu bagian yang menyatakan komentar pengarang atas peristiwa puncak yang telah diceritakannya. Komentar yang dimaksud dapat dinyatakan langsung oleh pengarang atau diwakili oleh tokoh tertentu. Pada bagian ini alur ataupun konflik cerita agak memnggendur, tetapi para pembaca tetap menunggu implikasi ataupun konflik selanjutnya, sebagai akhir cerita.
- 5) Resolusi, merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian cerita. Bedanya dengan komplikasi, pada ketegangan ini, ketegangan sudah mulai mereda. Dapat dikatakan pada bagian ini hanya terdapat masalah-masalah kecil yang tersisa yang perlu mendapat penyelesaian, sebagai langkah “beres-beres”.
- 6) Koda, merupakan komentar akhir terhadap keseluruhan isi cerita, mungkin juga diisi dengan kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama kemudian.

2.2.1.3 Kaidah Cerita Pendek

Pada umumnya teks cerpen menggunakan bahasa tidak baku atau tidak formal. Hal demikian bisa dipahamikarena cerpen lebih banyak memotret atau mengisahkan gambaran kehidupan sehari-hari. Kosasih (2014: 116) menyatakan, bahwa cerpen cenderung menggunakan bahasa sehari-hari atau

ragam bahasa percakapan. Selain itu, struktur kalimatnya pendek-pendek.

Berikut beberapa contohnya.

- 1) Di mana Mamah lihat?
- 2) Jangan dipukul, Pah!
- 3) Buang di tempat sampah!
- 4) Cepat sana!
- 5) kenapa *sih* marah-marah saja?
- 6) Di sebelah mana, bu?

Bentuk kalimat di atas pendek-pendek karena terdapat bagian-bagian yang mengalami pelepasan. Hal itu terutama terjadi pada fungsi subjek dan pelengkap.

2.2.1.4 Unsur-unsur Cerita Pendek

Selain berdasarkan struktur kaidahnya, pengenalan teks cerpen dapat kita lakukan berdasarkan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang berada langsung pada cerpen itu sendiri. Kosasih (2014:122) menyatakan bahwa unsur intrinsik cerpen mencakup:

1) Tema

Tema merupakan inti atau ide dasar sebuah cerita. Dari ide dasar itulah kemudian cerita dibangun oleh pengarangnya dengan memanfaatkan unsur-unsur intrinsik seperti plot, penokohan, dan latar. Tema merupakan pangkal tolak pengarang dalam menceritakan dunia rekaan yang diciptakannya.

2) Alur

Alur adalah rangkaian cerita yang bersifat kronologis, dibangun oleh urutan waktu. Mungkin juga dibentuk oleh urutan keruangan atau spasial. Berdasarkan hal itu, lalu dikenal adanya alur progresif atau alus maju. Dalam hal ini cerita bergerak runtut dari awal hingga akhir cerita (dari peristiwa A-B-C, dst). Adapula cerita yang bergerak dari akhir cerita menuju awal cerita (*flash back*: peristiwa C-B-A).

Secara umum alur terbagi ke dalam bagian-bagian antara lain:

- a. pengenalan situasi cerita (*exposition*);
- b. pengungkapan peristiwa (*complications*);
- c. menuju pada adanya konflik (*rising action*);
- d. puncak konflik (*turning point*); dan
- e. penyelesaian (*ending*).

3) Penokohan

Setiap cerpen memiliki tokoh. Seorang tokoh hadir dengan watak atau karakter tertentu. Watak tokoh akan tergambar dari ucapan dan perilakunya. Mungkin pula tokoh tersebut digambarkan secara langsung oleh pengarang atau diceritakan oleh tokoh lainnya.

Adapun yang dimaksud dengan penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh-tokoh. Ada berbagai cara untuk menggambarkan karakter tokoh. Berikut contoh-contohnya.

Tabel 2.1
Contoh Cara Penggambaran Tokoh dalam Cerpen

Cara penggambaran tokoh	Contoh	Watak
a) Disebutkan langsung oleh pengarang.	Tono memang penyabar, walaupun dihina temannya hampir setiap hari, ia tidak pernah sakit hati. Ia tetap bergaul seolah-olah tidak ada masalah di antara mereka.	Tono: Penyabar
b) Tanggapan, penceritaan oleh tokoh lain.	Debby selalu meuji-muji adiknya, Lina, yang menurutnya paling pintar sedunia. “Adikku, sayang. Kamu memang pintar dan rajin. Kakak salut, kakak bangga. Tentu mama pun yang ada di dunia sana bahagia melihat prestasimu itu.	Lina: Pintar, dan rajin.
c) Dilukiskan melalui perkataan dan pemikirannya.	Rere “aku ingin membeli pakaian yang seperti kamu beli kemarin. Gak apa-apa walaupun harus pinjam sama kakakku. Yang penting pakaian itu bisa kumiliki.”	Rere : berlebihan, boros, dan ambisius.
d) Dilukiskan melalui	Rudi duduk dengan santai walaupun dihadapannya ada	Rudi: tidak tahu etika dan

perilakunya.	mertua dan adik-adiknya. Kakinya diangkat sebelah ke tangan kursi di sebelahnya.	sombong.
e) Digambarkan melalui keadaan lingkungannya.	Bekas-bekas minuman dibiarkan berserakan di bawah ranjangnya. Sementara itu, bau asap rokok masih mengepul memnuhi ruangan kamar. Sepertinya bagi Dika kondisi kamarnya yang seperti itu sudah biasa	Dika: jorok, pecandu minuman dan rokok.

4) Latar

Latar adalah salah satu unsur intrinsik cerita pendek (Kosasih, 2014:119). Yang termasuk ke dalam latar adalah keadaan tempat, waktu, dan suasana atas terjadinya peristiwa.

5) Sudut pandang atau *point of view*

Sudut pandang adalah posisi pengarang dalam membawakan cerita. Kosasih (2015:229) menyatakan sudut pandang pengarang terdiri atas dua macam berikut ini:

- a) berperan langsung sebagai orang pertama, sebagai tokoh yang terlihat dalam cerita yang bersangkutan; dan
- b) hanya sebagai orang ketiga yang berperan sebagai pengamat.

6) Amanat

Amanat merupakan ajaran moral atau pesan dikatis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya itu (Kosasih, 2015:230). Tidak jauh berbeda dengan bentuk cerita yang lainnya, amanat cerpen akan disimpan rapi dan disembunyikan pengarangnya dalam

keseluruhan isi cerita. Karena itu, untuk menemukannya tidak cukup dua atau tiga paragraf, melainkan harus menghabiskannya secara tuntas.

7) Gaya bahasa

Gaya bahasa adalah cara pengucapan bahasa dalam prosa, atau bagaimana seorang pengarang mengungkapkan suatu yang akan dikemukakan (Nurgiyantoro, 2015:369). Senada dengan pernyataan Nurgiyantoro, Kosasih (2015:231) menyatakan, bahwa dalam cerita penggunaan bahasa berfungsi untuk menciptakan suatu nada atau suasana pesuasif serta merumuskan dialog yang mampu memperlihatkan hubungan dan interaksi antara sesama tokoh. Oleh karena itu, penulis mempergunakan bahasa dengan cermat dapat menjelmakan suatu suasana yang berterus terang atau satiris, simpatik, atau menjengkelkan, objektif atau emosional. Bahasa dapat menimbulkan suasana yang tepat guna bagi adegan yang seram, adegan cerita, ataupun peperangan, keputusan, maupun harapan.

Selain unsur-unsur intrinsik di dalam cerpen juga terdapat unsur ekstrinsik, yakni unsur yang berada di luar cerpen, tetapi berpengaruh pada keberadaan cerpen itu. Kosasih (2014: 124) menyatakan, bahwa unsur ekstrinsik cerpen terdiri dari:

- 1) Latar belakang, merupakan faktor-faktor di dalam lingkungan penulis yang mempengaruhi penulis dalam menulis cerpen itu, seperti kondisi sosial, ekonomi, dan budaya.
- 2) Jati diri pengarang yaitu dari dalam pengarang itu sendiri yang mempengaruhi atau memotivasi pengarang untuk menulis cerita pendek itu, seperti riwayat hidup pengarang, kondisi psikologis pengarang, serta aliran sastra pengarang.
- 3) Nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen.

2.3 Menemukan Nilai-nilai dalam Cerpen

2.3.1 Pengertian Menemukan

Menurut Sugono,dkk. (2008:1436) menemukan adalah mendapatkan sesuatu yang belum ada sebelumnya yaitu suatu proses menemukan informasi dalam suatu paragraf atau bentuk tulisan lain. Jadi menemukan adalah suatu proses mengurutkan atau menjabarkan informasi dalam paragraf maupun bentuk tulisan lain, salah satunya yaitu menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan. Sebagai salah satu karya sastra, cerpen mempunyai fungsi dan nilai yang sangat berguna bagi penikmat sastra pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Ketika membaca sebuah karya sastra, seperti halnya cerpen pada umumnya. Ketika membaca sebuah karya sastra, seperti halnya cerpen banyak hal yang bisa didapatkan terutama dengan yang berkenaan dengan berbagai dinamika dalam kehidupan. Membaca, mengkaji sebuah cerpen berarti menikmati ceritanya, menghibur diri untuk memperoleh kepuasan batin, sehingga hal-hal yang bisa didapatkan dalam sebuah cerpen selayaknya dijadikan panutan yang berharga bagi kehidupan.

Sugono,dkk. (2008:963) menyatakan, bahwa nilai mengandung arti sebagai sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Cerpen sebagai salah satu cara untuk mengekspresikan sebuah gagasan yang tidak jauh dari dinamika kehidupan, tentu di dalamnya akan banyak ditemui hal-hal menarik dan berguna bagi kehidupan. Oleh karena itu, menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan sangatlah penting, sehingga dapat dijadikan sebagai cerminan dalam kehidupan nyata oleh setiap pembaca.

Menemukan nilai-nilai dalam karya sastra khususnya cerpen merupakan kegiatan mencari nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen yang dikaitkan dengan salah satu atau benarnya suatu perbuatan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan adalah mendapatkan hal-hal atau sesuatu yang sangat berguna atau bermanfaat dalam sebuah cerpen untuk dijadikan sebagai bahan renungan, intospeksi, serta pelajaran bagi kehidupan yang sesungguhnya.

2.3.2 Nilai-nilai dalam Cerpen

2.3.2.1 Jenis-jenis Nilai dalam Cerpen

Kosasih (2014:111) menyatakan, bahwa sebuah cerpen seringkali mengandung hikmah atau nilai yang bisa kita petik di balik perilaku tokoh ataupun di antara kejadian-kejadiannya. Hal ini karena cerpen tidak lepas dari nilai-nilai agama, budaya, sosial, maupun moral.

Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen yaitu sebagai berikut.

1) Nilai agama

Kosasih (2014:111) menyatakan, bahwa nilai-nilai agama selalu berkaitan dengan perilaku benar atau salah dalam menjalankan aturan-aturan Tuhan. Selain itu juga menurut Mangunwijaya (Nurgiyantoro 2015: 446) unsur agama lebih menunjuk pada kelembagaan kebaktian kepada Tuhan dengan hukum-hukum yang resmi. Oleh karena itu, ukuran nilai moral/etika adalah baik dan buruk suatu perbuatan berdasarkan tempat tertentu. Pesan moral disampaikan dari pelaku atau para tokoh cerpen.

Berikut contoh kutipan cerpen yang mengandung nilai agama.

... Namun istri Chaerul tak pernah merasa tenang, sebab bagaimanapun Chaerul masih memiliki banyak utang kepada Om Sur, yang total jumlahnya mencapai hampir semiliar. Chaerul selalu menenangkan istrinya dengan mengatakan bahwa pada kenyataannya Om Sur tak pernah menagih piutangnya.

“Tapi sampai kapanpun utang tetap utang,” kata istrinya.

(*Kompas*, Piutang Menjelang Ajal. Minggu, 12 Mei 2013)

2) Nilai moral

Kosasih (2014:111) menyatakan, bahwa nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerpen selalu berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan manusia dan masyarakatnya. Hal ini sepadan dengan pernyataan Nurgiyantoro (2015:429) yang menyatakan, bahwa moral menunjuk pada pengertian (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti, dan susila.

Berikut contoh kutipan cerpen yang mengandung nilai moral.

...Dengan suara berbisik, seperti takut ada orang lain yang mendengar, padahal di ruangan ini tak ada siapa-siapa kecuali mereka berdua, Chaerul menjawab, “cepat atau lambat, Om Sur akan meninggal dunia. Begitu meninggal dunia urusan utang-piutang dengan beliau aku yakin akan sirna dengan sendirinya...”

(*Kompas*, Piutang Menjelang Ajal. Minggu, 12 Mei 2013)

3) Nilai budaya

Kosasih (2014:111) menyatakan, bahwa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerpen selalu berkaitan dengan pemikiran, kebiasaan, dan hasil karya cipta manusia.

Berikut contoh kutipan cerpen yang mengandung nilai budaya.

...Pagi tadi, ketika jam sekolah dan jam kerja, mobil miring terus. Bolak balik di trayek, penuh terus. Satu *rit*, dua *rit*, tiga *rit*, sampai pukul sembilanan penumpang masih lumayan banyak. Dari Petak Tiga, Pisangan Lama, ada tiga anak SD naik. Mereka turun di Gronggongan, Rumah Sakit Persahabatan, 150 perak, lumayan. Dari Kebon Nanas naik ibu berambut *blondie*, seperti biasa, memakai sepatu hak tinggi. Turun di DKN, 200 perak, lumayan. Itu juga kalau tidak *kegunting* mobil lain...

(*Kompeten Berbahasa Indonesia, Tiga Ribu Enam Ratus Detik Antara Rawasari dengan Cililitan*)

4) Nilai sosial

Kosasih (2014:111) menyatakan, bahwa nilai-nilai sosial yang terkandung dalam cerpen selalu berkaitan dengan tata laku hubungan antara sesama manusia (kemasyarakatan). Jadi, nilai sosial berkaitan dengan interaksi sosial antarmanusia, baik sebagai individu atau kelompok.

Berikut contoh kutipan cerpen yang mengandung nilai sosial.

“... Belakangan ini Tiang Hin, *toke*-ku mulai *belagu*. *Mentang-mentang* banyak sopir baru yang mau setor lebih banyak, setoranku kurang sedikit saja dia marah-marah”.

(*Kompeten Berbahasa Indonesia, Tiga Ribu Enam Ratus Detik Antara Rawasari dengan Cililitan*)

2.4 Media Audio Aids

2.4.1 Pengertian Media Audio Aids

Menurut Rohani (2014:97) media *audio aids* adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang hanya dapat didengar.

2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media *Audio Aids*

Di dalam setiap media pembelajaran tentunya terdapat kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan dan kekurangan media *audio aids* ini, akan dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Segi kelebihan media *audio aids* menurut Rohani (2014:96) adalah sebagai berikut.
 - a. Dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran (merespon pelajaran).
 - b. Pengoperasiannya lebih mudah dan telah memasyarakat.
 - c. Menambah motivasi belajar, punya daya pikat sendiri.
 - d. Harganya terjangkau (ekonomis) tergantung model dan mereknya.
 - e. Tugas guru semakin ringan, hanya sekali memprogram untuk selamanya.

- 2) Segi kekurangan media *audio aids* atau rekaman dalam situs http://sakinahunpak.blogspot.co.id/2013/07/a_9.html?m=1 (diakses pada tanggal 10 Juni 2016) adalah sebagai berikut.
 - a. Memerlukan suatu pemusatan pengertian pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus.
 - b. Media audio yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual.
 - c. Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan pembendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
 - d. Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.
 - e. Penampilan melalui ungkapan perasaan atau simbol analog lalinya dalam bentuk suara harus disertai dengan perbendaharaan pengalaman analog tersebut pada si penerima.

2.5 Metode *Discovery Learning*

2.5.1 Pengertian Metode *Discovery Learning*

Oemar Hamalik (Ilahi 2012:29) menyatakan, bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan. Senada dengan pernyataan Oemar, Hanafiah dan Cucu (2012:77) mengungkapkan bahwa:

metode *discovery learning* yaitu suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

2.5.2 Kelebihan Metode *Discovery Learning*

Hanafiah dan Cucu (2012:77) mengungkapkan, bahwa terdapat beberapa keunggulan metode *discovery learning*, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses.
- 2) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
- 3) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
- 4) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
- 5) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

2.5.3 Kekurangan Metode *Discovery Learning*

Hanafiah dan Cucu (2012:77) mengungkapkan, bahwa terdapat beberapa kelemahan metode *discovery learning*, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- 2) Keadaan kelas di kita kenyataannya gemuk dalam jumlah siswanya maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan.
- 3) Guru dan siswa yang sudah terbiasa dengan PBM gaya lama maka metode *discovery* dan *inquiry* ini akan mengecewakan.
- 4) Ada kritik, bahwa proses dalam metode *discovery learning* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.

Dari uraian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa setiap metode pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Tentunya kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam metode pembelajaran tidak membuat seorang guru menjadi kaku, melainkan seorang guru harus lebih interaktif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, supaya proses pembelajaran dapat memperoleh hasil maksimal.

2.6 Langkah-langkah Pembelajaran Menemukan Nilai-nilai dalam Cerpen yang Dibacakan Berbasis Media *Audio Aids* dengan Menggunakan Metode *Discovery Learning*

Hanafiah dan Cucu (2009: 78) mengungkapkan, bahwa terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam metode *discovery learning* di antaranya sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan siswa.
- 2) Seleksi pendahuluan terhadap konsep yang akan dipelajari.
- 3) Seleksi bahan atau masalah yang akan dipelajari.
- 4) Menentukan peran yang akan dilakukan masing-masing peserta didik.
- 5) Mencek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan diselidiki dan ditemukan.
- 6) Mempersiapkan *setting* kelas.
- 7) Mempersiapkan fasilitas yang diperlukan.

- 8) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penemuan.
- 9) Menganalisis sendiri atas data temuan.
- 10) Merangsang terjadinya dialog interaktif antar peserta didik.
- 11) Memberi penguatan kepada peserta didik untuk giat dalam melakukan penemuan.
- 12) Memfasilitasi peserta didik dalam merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil temuannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Sugiyono (2013:2) mengatakan, bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan cara kerja untuk meneliti dan memahami objek dengan yang masuk akal dan bersifat logis serta terdapat perolehan data yang valid.

Hal tersebut bisa menjadi dasar bahwa dalam suatu penelitian memerlukan adanya metode agar dapat mencapai suatu keberhasilan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode eksperimen. Eksperimen yang penulis gunakan bukan merupakan metode eksperimen murni atau sungguhan, melainkan metode *pre-eksperimen design*.

Sugiyono (2013:109) mengatakan, bahwa *pre-eksperimental design* yaitu desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yaitu ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

Berdasarkan hal tersebut, jelaslah bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang mendekati percobaan sungguhan yang tidak membutuhkan kelas kontrol dalam meneliti. Metode ini mudah diterapkan karena tidak harus mengontrol semua variabel-variabel terikat dalam masalah penelitian. Senada dengan pernyataan Sugiyono, Subana (2009:10) menyatakan, bahwa:

pada hakikatnya penelitian adalah suatu cara dari sekian cara yang pernah ditempuh dalam mencari kebenaran. Cara mendapatkan kebenaran

dapat ditempuh melalui metode ilmiah. Jadi, tidak berlebihan apabila metode disebut sebagai strategi dalam penelitian ilmiah. Tujuannya untuk meramalkan, mengontrol dan menjelaskan gejala-gejala yang teramati guna mendapatkan kebenaran yang kita inginkan.

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian *one group- pretes -postes design*. Menurut Sugiyono (2013:74), *one group- pretes -postes design* ini termasuk ke dalam jenis metode penelitian *pre-eksperimental design (nondesign)*. *Pre-eksperimental design (nondesign)* desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, metode penelitian *one group pretest-posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan.

Jenis *quasi eksperiment* yang penulis gunakan yaitu *one group pretest-posttest design*, dimana dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan suatu metode mengajar dengan terlebih dahulu melakukan pretes terhadap sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan baru diadakan postes pada pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*.

3.2 Desain Penelitian

3.2.1 Pengertian *Pre-eksperimental Design (nondesigns) Metode One Group Pretest-Posttest*

Pre-eksperimental designs adalah desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2013:74).

Metode *one group pretest-posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian metode ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu menguji metode *discovery learning* dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan dengan kata lain untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Senada dengan pendapat Sugiyono, Arikunto (2014:113) menyatakan, bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2013:74), *one group pretest-posttest design* ini termasuk ke dalam jenis metode penelitian *pre-eksperimental design (nondesigns)*. *Pre-eksperimental design (nondesigns)* desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

3.2.2 Bagan Metode *One Group Pretest Posttest*

Rancangan *one-group pretest-posttest designs* ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan (pretes) dan sesudah diberi perlakuan (postes). Adapun pola penelitian metode *one group pretest posttest design* menurut Sugiyono (2013:75) adalah sebagai berikut.



Gambar 3.2.2 Pola Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan: O₁ : nilai pretes (sebelum diberi perlakuan)

X : penerapan media visual

O₂ : nilai postes (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh perlakuan terhadap menemukan nilai-nilai dari cerpen yang dibacakan siswa = (O₂ – O₁)

Pada desain ini tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan eksperimen disebut pretes. Pretes diberikan pada kelas eksperimen (O₁). Setelah dilakukan pretes, peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* (X). Pada tahap akhir, peneliti memberikan postes (O₂).

3.2.3 Langkah-langkah Metode *One Group Pretest-Posttest Designs*

Langkah-langkah yang penulis tempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengadakan pretes untuk mengukur kemampuan siswa dalam menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).
- 2) Memberikan perlakuan berupa penerapan metode *discovery learning* dalam menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.
- 3) Mengadakan postes untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids*.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Sugiyono (2015:119) menyatakan, bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan hal tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Kemampuan penulis dalam mengajarkan pembelajaran mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
- 2) Siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung tahun pelajaran 2016/2017 dalam mengikuti pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
- 3) Metode *discovery learning* digunakan dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas XI.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sugiyono (2015:120) menjelaskan, bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penulis menentukan sampel penelitian dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starata yang ada dalam populasi itu. Berdasarkan penjelasan di atas sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung.
- 2) Kemampuan siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung dalam menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids*.
- 3) Keefektifan metode *discovery learning* dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung.

3.4 Operasional Variabel

Kidder (Sugiyono, 2015:64) menyatakan, bahwa variabel adalah suatu kualitas (*Qualites*) di mana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Senada dengan pernyataan Kidder, menurut Sugiyono

(2013:61) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *discovery learning* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids*.

3.5 Rancangan Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Rancangan Pengumpulan Data Penelitian

Rancangan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dengan menggunakan teknik telaah pustaka, observasi, dan teknik tes.

3.5.1.1 Teknik Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan proses menelaah buku-buku untuk memperoleh informasi mengenai materi serta teori-teori yang relevan dan berhubungan dengan materi tentang pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*.

3.5.1.2 Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keadaan atau kondisi yang akan dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini, penulis

melakukan observasi atau peninjauan terhadap SMA Pasundan 2 Bandung untuk dapat mengetahui keadaan atau kondisi yang akan dijadikan sampel penelitian.

3.5.1.3 Teknik Tes

Pada penelitian ini, penulis melakukan tes berupa pretes dan postes. Pretes bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan siswa sebelum siswa menerima pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan, sedangkan postes bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menerima pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

3.5.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dari sumber data, serta harus memenuhi persyaratan keabsahan (validitas) dan keterandalan (reabilitas). Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan untuk teknik pengumpulan data oleh penulis adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan tes tertulis.

3.5.2.1 Perencanaan Pembelajaran Menemukan Nilai-nilai dalam Cerpen yang Dibacakan Berdasarkan Media *Audio Aids*

Menurut Mulyasa (2012:212) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam

standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Senada dengan pendapat Mulyasa, Majid (2011:15) mengatakan, bahwa:

perencanaan adalah menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar tidak hanya berkenaan dengan masalah penyajian bahan, melainkan berkenaan juga dengan masalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan tersebut. Terlihat bahwa setiap perencanaan menduduki posisi penentuan yang mendasari tahap-tahap pembelajaran selanjutnya.

Hal tersebut berpijak pada anggapan bahwa setiap perencanaan yang baik dan jelas akan menghasilkan pelaksanaan yang baik dan teratur. Adapun hal-hal yang direncanakan pada pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* adalah sebagai berikut;

- 1) penetapan standar kompetensi;
- 2) penetapan kompetensi dasar;
- 3) perumusan indikator;
- 4) perumusan materi pembelajaran;
- 5) perumusan kegiatan belajar mengajar;
- 6) perumusan alat evaluasi;
- 7) perumusan sumber belajar; dan
- 8) penyusunan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

3.5.2.1.1 Perumusan Standar Kompetensi

Standar kompetensi merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi dalam pembelajaran. Majid (2011:42) mengatakan, bahwa standar kompetensi adalah pernyataan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai serta tingkat penguasaan yang diharapkan bisa dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Dengan standar kompetensi ini diharapkan peserta didik mampu mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya. Standar kompetensi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah memahami pembacaan cerpen untuk SMA kelas XI semester 2 dalam KTSP.

3.5.2.1.2 Perumusan Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan pernyataan minimal atau memadai tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak setelah siswa menyelesaikan suatu aspek atau subaspek mata pelajaran tertentu. Majid (2011:43) menyatakan, bahwa kompetensi dasar adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan.

Selain itu, menurut Mulyasa (2012:109) kompetensi dasar merupakan arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Jadi,

penempatan komponen kompetensi dasar dan silabus dalam KTSP sangat disarankan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi dasar adalah landasan dasar untuk merencanakan materi pokok, kegiatan pembelajaran, serta indikator yang telah dibuat untuk mencapai suatu kegiatan pembelajaran yang diinginkan. Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids*.

3.5.2.1.3 Perumusan Indikator

Menurut Mulyasa (2012:139) indikator adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Adapun indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* adalah sebagai berikut:

- 1) menjelaskan arti nilai agama, moral, budaya, dan sosial dalam cerpen;
- 2) menemukan kutipan dalam cerpen cerpen yang mengandung nilai agama;
- 3) menemukan kutipan dalam cerpen yang mengandung nilai moral;
- 4) menemukan kutipan dalam cerpen yang mengandung nilai budaya;
- 5) menemukan kutipan dalam cerpen yang mengandung nilai sosial; dan
- 6) menyimpulkan keterkaitan nilai agama, moral, budaya, dan sosial dari cerpen yang dibacakan dengan kehidupan masa kini.

Indikator tersebut disusun penulis agar dapat mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran. Pencapaian hasil

tersebut dapat dilihat melalui keberhasilan siswa dalam menentukan diksi yang tepat dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

3.5.2.1.4 Perumusan Materi Pembelajaran

Salah satu faktor penentu tercapainya pembelajaran adalah ketepatan bahan yang diberikan kepada siswa. Menurut Mulyasa (2012:204) mengidentifikasi materi standar yang menunjang standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual peserta didik;
- 2) kebermanfaatan peserta didik;
- 3) struktur keilmuan;
- 4) kedalaman dan keluasan materi;
- 5) relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan; dan
- 6) alokasi waktu.

Majid (2012:44) menjelaskan, bahwa materi pembelajaran adalah pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dan yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar.

Dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* terdapat beberapa materi pembelajaran yang harus disampaikan oleh guru kepada peserta didik di antaranya:

- 1) pengertian cerpen;
- 2) fungsi cerpen;
- 3) struktur teks cerpen;
- 4) kaidah kebahasaan dalam teks cerpen; dan

5) unsur-unsur dalam cerpen.

Setelah menetapkan materi pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* siswa diharapkan dapat:

- 1) menjelaskan arti nilai agama, moral, budaya, dan sosial dalam cerpen;
- 2) menemukan kutipan dalam cerpen cerpen yang mengandung nilai agama;
- 3) menemukan kutipan dalam cerpen yang mengandung nilai moral;
- 4) menemukan kutipan dalam cerpen yang mengandung nilai budaya;
- 5) menemukan kutipan dalam cerpen yang mengandung nilai sosial; dan
- 6) menyimpulkan keterkaitan nilai agama, moral, budaya, dan sosial dari cerpen yang dibacakan dengan kehidupan masa kini.

3.5.2.1.5 Perumusan Kegiatan Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar akan terlaksana dengan baik dan mengarah kepada pencapaian siswa yang diharapkan, apabila sebelumnya telah ditetapkan perumusan kegiatan belajar mengajar yang akan ditempuh. Kegiatan belajar mengajar mengacu kepada hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar erat kaitannya dengan penetapan bahan pembelajaran, cara (metode) guru dalam menyampaikan atau menjelaskan bahan pembelajaran kepada siswa, dan alat evaluasi yang mungkin digunakan pada kegiatan tersebut. Oleh karena itu, merumuskan kegiatan belajar mengajar

merupakan hal yang penting bagi seorang guru sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa harus terjadi komunikasi. Komunikasi ini dianggap penting sehingga perlu diperhatikan agar kegiatan belajar mengajar lebih terpadu dan tepat. Langkah-langkah kegiatan belajar yang penulis tempuh meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal dimulai dengan pengucapan salam dan perkenalan, mengemukakan tujuan penulis mengadakan kegiatan belajar di kelas, mengecek kehadiran siswa dan memperkenalkan pokok bahasan, serta melakukan apersepsi agar siswa tertarik untuk belajar. Selanjutnya, penulis mengarahkan siswa pada situasi belajar dengan menggunakan pretes.

Tabel 3.1
Perumusan Kegiatan Belajar Mengajar Pembelajaran Menemukan Nilai-nilai dalam Cerpen yang Dibacakan Berbasis Media *Audio Aids* dengan Menggunakan Metode *Discovery Learning* pada Siswa Kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
1.	Kegiatan awal 1. Guru memberikan salam dan mengecek daftar hadir siswa. 2. Guru membagikan soal pretes pada masing-masing siswa. 3. Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi pokok.	15 menit
2.	Kegiatan Inti 1. Eksplorasi a. Guru memberikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan mereka pelajari, tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi agar siswa tertarik pada materi. b. Guru menayangkan <i>slide power point</i> yang berisi	15 menit

	<p>tentang materi menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.</p> <p>2. Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi tentang menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami. Guru membentuk siswa ke dalam kelompok yang sudah dicantumkan. Guru mensosialisasikan kepada siswa tentang teknik pembelajaran <i>discovery learning</i>. Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS) sebagai bahan diskusi dan latihan kepada masing-masing kelompok dengan menggunakan media <i>audio</i>. Guru memantau kerja dari setiap kelompok dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Guru memberikan penghargaan kelompok berupa pemberian predikat kepada masing-masing kelompok dengan melihat skor kemajuan kelompok. <p>3. Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membagikan postes pada masing-masing siswa. Guru menugaskan siswa untuk mengumpulkan soal. Guru memberikan kuis dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan paling banyak mendapat skor dari kuis yang dilakukan. 	<p>35 menit</p> <p>20 menit</p>
3.	<p>Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menutup pembelajaran dengan motivasi. 	5 menit

3.5.2.1.6 Perumusan Alat Evaluasi / Penilaian

A. Pengertian Evaluasi/Penilaian

Menurut Tuchman (Nurgiyantoro, 2010:6) penilaian sebagai suatu proses untuk mengetahui apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, keluaran suatu program telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Majid (2009:185) evaluasi merupakan pengukuran ketercapaian program pendidikan, perencanaan suatu program substansi pendidikan termasuk kurikulum dan pelaksanaannya, pengadaan dan

peningkatan kemampuan guru, pengelolaan pendidikan, dan reformasi pendidikan secara keseluruhan.

Nurhayatin (2009:3) mengatakan, bahwa evaluasi merupakan proses kegiatan penentuan nilai suatu objek yang dinilai dengan jalan mengumpulkan informasi atau data mengenai objek yang dinilai. Biasanya informasi atau data tersebut diperoleh dalam bentuk skor, kemudian diolah menjadi nilai proses dari pengumpulan data yang berupa skor sampai dengan pengolahan data menjadi nilai, itulah yang disebut evaluasi. sehubungan dengan pernyataan Nurhayatin, Nurgiyantoro (2010:3) mengatakan, bahwa:

evaluasi atau penilaian merupakan suatu kegiatan yang tidak mungkin dipisahkan dari kegiatan pendidikan dan pengajaran secara umum. Menurutnya, semua kegiatan pendidikan harus selalu diikuti atau disertai dengan kegiatan penilaian. Evaluasi atau penilaian berfungsi untuk mengukur dan mengetahui keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 3.2
Format Penilaian Pembelajaran Menemukan Nilai-nilai dalam Cerpen yang Dibacakan Berbasis Media *Audio Aids* dengan Menggunakan Metode *Discovery Learning* pada Siswa Kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skala Penilaian	Skor Maksimal	Skor Siswa
1.	Jawaban Benar	1	1		
2.	Jawaban Salah	0	0		
Jumlah Total Benar					

B. Kriteria Penilaian

Nurhayatin (2009:56) menyatakan, bahwa kriteria alat pengukuran adalah syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh setiap alat. Kriteria merupakan

hal penting untuk memberikan penilaian terhadap peserta didik. Selain itu kriteria pun dapat membantu guru untuk memberikan penilaian hasil belajar peserta didik. Adapun kriteria untuk pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan adalah sebagai berikut.

1. Kriteria penilaian

Skor 1 = apabila siswa mampu menjawab setiap pertanyaan dengan benar.

Skor 0 = apabila siswa menjawab pertanyaan dengan salah.

2. Skala penilaian

1 = benar

0 = salah

3. Rumus penilaian

$$NA = \frac{STS \times SN}{STI}$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

STS = Skor Total Siswa

STI = Skor Total Ideal

SN = Standar Nilai

C. Jenis-jenis Evaluasi/ Penilaian

Evaluasi atau penilaian dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapatkan pembelajaran. Dalam hal ini penulis menggunakan tes tulisan berbentuk pilihan ganda. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan alat evaluasi berupa tes tertulis (pretes dan postes). Pretes diberikan sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam pretes siswa diberikan soal

pilihan ganda mengenai kutipan-kutipan cerpen yang telah dibacakan sebelumnya melalui media *audio aids* dengan tujuan menemukan nilai-nilai dari kutipan cerpen tersebut dengan maksud mengukur kemampuan siswa terhadap bahan pembelajaran yang akan diberikan. Sedangkan postes diberikan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan maksud mengukur kemampuan siswa setelah berlangsungnya kegiatan tersebut. Tes ini digunakan untuk mengevaluasi atau menilai hasil pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa penilaian merupakan patokan yang dijadikan bahan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Adapun penilaian tersebut digunakan untuk pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*.

1. Tulisan

Nurgiyantoro (2010:60) menyatakan, bahwa tes tertulis merupakan tes yang menuntut jawaban siswa diberikan secara tertulis. Hal senada juga diungkapkan Nurhayatin (2009:56) yang menyatakan, bahwa tes tertulis adalah tes yang meminta siswa merespon pertanyaan atau soal dengan memberikan jawaban secara tertulis. Secara garis besar tes tulisan dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu sebagai berikut.

a. Tes Objektif

Nurhayatin (2009:56) menyatakan, bahwa tes objektif adalah tes yang jawabannya sudah tersedia dan penilaiannya sudah pasti, sehingga penilaiannya objektif. Senada dengan pernyataan tersebut, Nurgiyantoro (2010:122) menyatakan, bahwa tes objektif disebut juga sebagai tes jawaban singkat (*short answer test*). Sesuai dengan namanya, tes jawab singkat menuntut peserta didik hanya dengan memberikan jawaban singkat, bahkan hanya dengan memilih kode-kode tertentu yang mewakili alternatif jawaban yang telah disediakan, misalnya dengan memberikan tanda silang, melingkari, atau menghitamkan opsi jawaban yang dipilih.

2. Lisan

Nurgiyantoro (2010:140) menyatakan, bahwa tes lisan yaitu tes yang perintah, pertanyaan, dan jawabannya dilakukan secara lisan. Jadi, baik guru yang memberi perintah atau pertanyaan maupun peserta didik yang menjawabnya dilakukan secara lisan.

3.5.2.1.7 Perumusan Sumber Belajar

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari sumber, media, dan metode yang memang sangat berperan penting dalam proses pelaksanaannya. Untuk itu sumber, media, dan metode perlu dipersiapkan dan ditata sedemikian rupa agar dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berfungsi dengan baik dan untuk memudahkan penulis dalam penyampaian materi.

Adapun persiapan penelitian dalam pelaksanaannya nanti berkaitan dengan tiga faktor yaitu sebagai berikut.

1) Sumber belajar mengajar

Sumber ini didapat berdasarkan ketentuan yang harus dipedomani dalam KTSP, dalam hal ini buku-buku yang berkaitan dengan pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan yaitu dengan menggunakan buku tentang cerita fiksi, buku tentang cerita pendek, dan buku tentang nilai-nilai yang terkandung dalam cerita pendek.

2) Media belajar mengajar

Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar ini yaitu media *audio aids* (rekaman). Media ini merupakan media penunjang terlaksananya pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids*.

3) Metode belajar mengajar

Metode yang digunakan penulis dalam kegiatan belajar mengajar ini yaitu metode *discovery learning*.

Berdasarkan sumber, media, dan metode pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* yang dilakukan akan berjalan dengan sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3.5.2.1.8 Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari peranan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. RPP merupakan susunan tertatur materi pembelajaran mata pelajaran tertentu pada

kelas atau semester tertentu. Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan pedoman mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan di kelas.

Mulyasa (2011:183) mengatakan, bahwa RPP merupakan rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Dalam KTSP, RPP merupakan bagian dari kurikulum tingkat satuan pendidikan, sebagai penjabaran standar kompetensi, kompetensi dasar ke dalam materi pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian hasil belajar.

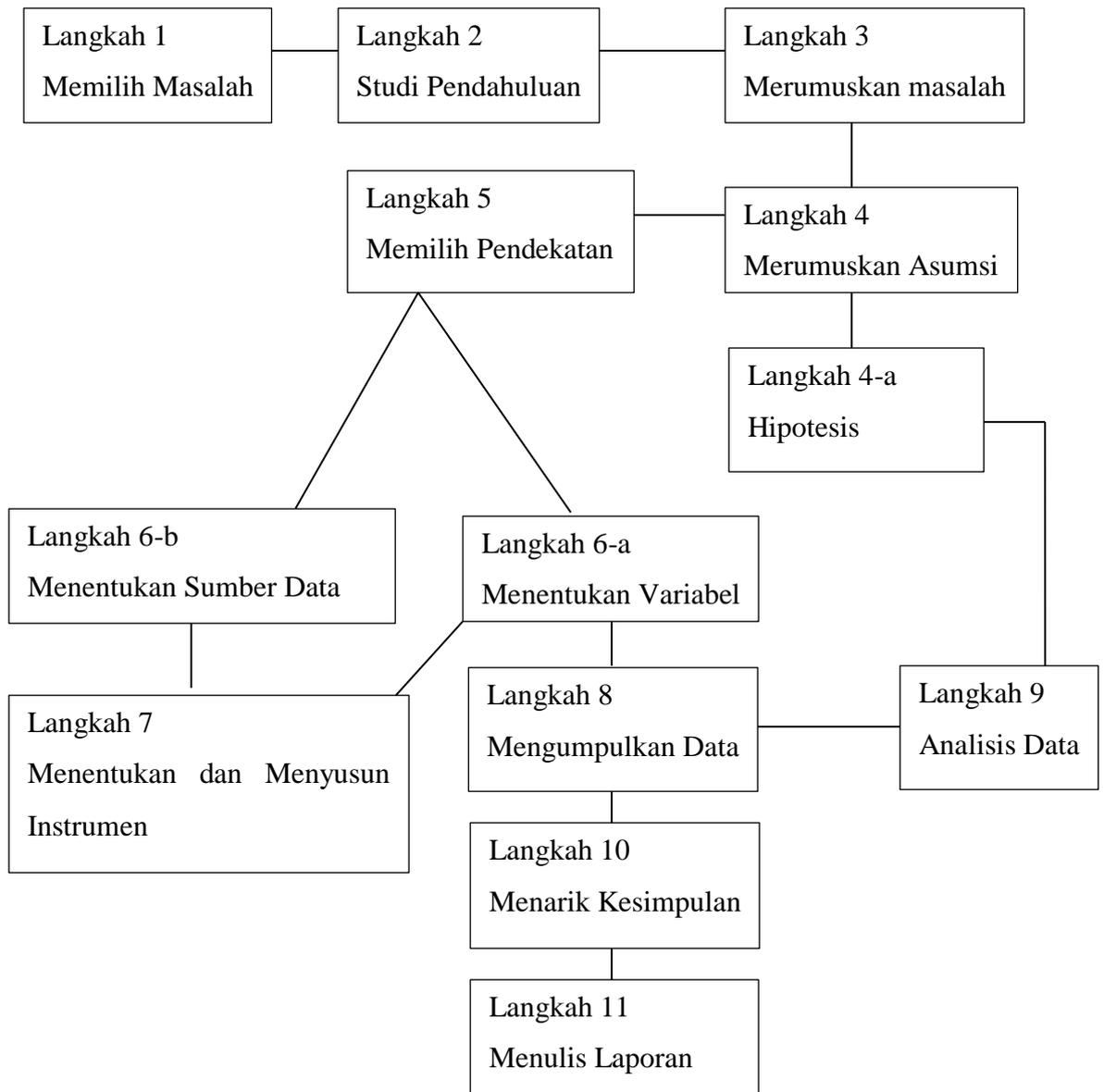
RPP menurut Salim (Majid, 2011:38) adalah garis besar, ringkasan, ikhtisar, atau pokok-pokok isi atau materi pembelajaran. Sedangkan menurut Majid (2011:38) RPP adalah rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang dan kelas tertentu, sebagai hasil dari seleksi, pengelompokkan, pengurutan, dan penyajian kurikulum yang dipertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan daerah setempat.

Adapun RPP dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung terlampir.

3.6 Prosedur Penelitian

Berikut bagan mengenai prosedur penelitian menggunakan metode kuantitatif menurut Arikunto (2014:62).

Bagan 3.1
Arus Kegiatan Penelitian



Siklus tersebut adalah prosedur penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Prosedur penelitian diawali dengan menentukan atau memilih masalah, setelah penulis menentukan masalah selanjutnya penulis melakukan studi pustaka terhadap sumber-sumber yang dapat mendukung

penelitian. Rumusan masalah ditentukan setelah studi pustaka dilaksanakan. Merumuskan anggapan sama dengan menuliskan hipotesis terhadap masalah yang sedang diteliti. Rumusan anggapan selanjutnya akan menentukan pendekatan mana yang lebih tepat digunakan penulis dalam penelitian yang dilaksanakan.

Menentukan variabel dari setiap hal yang dalam unsur penelitian menjadi hal yang penting, selanjutnya penulis menentukan sumber data mengenai variabel dalam unsur penelitian. Setelah setiap variabel telah ditentukan, selanjutnya menentukan dan menyusun instrumen untuk mengumpulkan data. Setelah data telah ada selanjutnya penulis menganalisis data yang telah diperoleh. Langkah selanjutnya penulis menarik kesimpulan dan melaporkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

3.7 Rancangan Analisis Data

Sugiyono (2014:243) menyatakan, bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Adapun langkah-langkah analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

3.7.1 Teknik Analisis Data

Bogdan (Sugiyono, 2013:244) menyatakan, bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik

pengolahan data dalam penelitian ini penulis lakukan setelah semua data terkumpul. Pengolahan data dimulai dengan menganalisis seluruh data yang didapat dari hasil pekerjaan siswa. Setelah pelaksanaan tes, kegiatan selanjutnya adalah mengoreksi pekerjaan siswa, menilai dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh siswa dari hasil pretes dan postes.

Skor yang diperoleh adalah skor mentah, dan masih diolah untuk menjadi nilai jadi. Analisis data skor dilakukan dengan menggunakan teknik statistik. Untuk mengetahui hasil analisis data dalam penelitian ini, maka pengolahan data dilakukan setelah data terkumpul.

3.7.2 Pengolahan Data Tes

Sugiyono (2013:147) menyatakan, bahwa analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data ini adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan.

3.7.3 Penilaian Hasil Tes

Hasil pretes dan postes siswa kelas eksperimen dinilai dan diberi skor berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Langkah-langkah analisis data dilakukan dengan cara:

- 1) menganalisis hasil pekerjaan siswa; dan
- 2) mengubah skor pretes dan postes menjadi nilai dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor siswa} \times 100}{\sum \text{skor total}}$$

3.7.4 Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *kolmogorov smirnov shapiro wilk* dengan mengambil taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya adalah terima H_0 jika nilai signifikansi $> 0,05$ dan tolak H_0 jika nilai signifikasinya $< 0,05$. Adapun untuk menguji normalitas data dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

1. Menghitung *Mean Pretes*

$$Mz = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

$\sum fx$ = Jumlah skor perolehan seluruh siswa

Mz = Nilai rata-rata pretes

N = Jumlah siswa

2. Menghitung *Mean Postes*

$$My = \frac{\sum fy}{N}$$

Keterangan:

$\sum fy$ = Jumlah skor perolehan siswa

My = Nilai rata-rata postes

N = Jumlah siswa

3. Mencari *Mean* dari Tes Awal dan Tes Akhir

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = *Mean* perbedaan pretes dan postes

d = *Gain*

N = Jumlah sampel

4. Menghitung Standar Deviasi

$$\sum Xd^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

5. Menghitung Koefisien t_{tes}

$$t_{tes} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum Xd^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = *Mean* dari perbedaan pretes dan postes

d = *Gain*

Xd = Deviasi masing-masing subjek

Xd^2 = Jumlah kuadrat deviasi

N = Jumlah subjek pada sampel

db = Derajat kebebasan ditentukan dengan $N-1$

6. Mencari Nilai T pada Tabel

7. Menguji Signifikansi Koefisien T

$$t^{tabel} = t(1 - 1/2 . \alpha) (d.b)$$

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ hipotesis diterima.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ hipotesis ditolak.

Kriteria pengujian “Tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dalam hal lain H_0 diterima.”(Subana dan Sudrajat, 2005:163).

3.7.5 Analisis Statistik

Setelah data terkumpul melalui tes awal dan tes akhir, langkah selanjutnya yaitu mengadakan pengolahan data dan menganalisis data tersebut dengan menggunakan rumus statistik dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menganalisis hasil pretes dan postes siswa.
2. Mengubah skor pretes dan postes menjadi nilai dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor siswa} \times 100}{\sum \text{skor total}}$$

3.7.6 Teknik Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengujian hipotesis deskriptif. Menurut Sugiyono (2012:94), pengujian hipotesis deskriptif pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan nanti adalah apakah hipotesis yang diuji itu dapat digeneralisasikan atau tidak. Bila H_0 diterima berarti dapat digeneralisasikan. Dalam pengujian ini, variabel penelitiannya bersifat mandiri, oleh karena itu hipotesis penelitian tidak terbentuk perbandingan ataupun hubungan antar dua variabel atau lebih.

Menurut Sugiyono (2013:228), terdapat tiga macam bentuk pengujian hipotesis, yaitu uji dua pihak (*two tail*) pihak kanan, dan pihak kiri (*one tail*). Jenis uji mana yang akan dipakai tergantung pada kalimat bunyi hipotesis.

Adapun dalam penelitian ini, teknik pengujian hipotesis deskriptif yang digunakan adalah uji pihak kiri dengan hipotesis deskriptif satu sampel dan uji *wilcoxon* untuk hipotesis komparatif satu sampel.

Wilcoxon Match Pairs Test merupakan uji statistik nonparametrik yang bertujuan untuk menguji perbedaan median dari dua sampel yang berpasangan (satu subjek diukur dengan dua kondisi perlakuan yang berbeda). Skala pengukuran variabelnya adalah ordinal. Prosedur uji *wilcoxon* adalah sebagai berikut.

1. Tentukan hipotesis.
2. Tentukan alpha (α), tingkat kesalahan yang masih bisa ditolelir.
3. Tentukan selisih nilai pasangan yaitu d .
4. Untuk nilai d yang sama ($d=0$) data dieliminir (dibuang).
5. Selisih d diranking tanpa memperhatikan tanda positif atau negatifnya.
Untuk nilai d yang sama, rangkingnya adalah rata-ratanya.
6. Tentukan nilai T , yaitu jumlah ranking bertanda positif atau negatif yang menghasilkan jumlah paling sedikit.
7. Statistik uji. Pengujian dilakukan dengan menggunakan statistik z yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{T - \frac{1}{4}n(n+1)}{\sqrt{\frac{1}{24}n(n+1)(2n+1)}}$$

Dari tabel distribusi normal dengan taraf signifikan α tentukan p ($Z < z$)

Kriteria uji:

Tolak H_0 apabila $p(Z < z) < \alpha$

H_a : adanya perbedaan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *discovery learning* dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

- Ho : tidak ada perbedaan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *discovery learning* pada pembelajaran menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.
- Ha : siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung mampu menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*.
- Ho : siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung tidak mampu menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan berbasis media *audio aids* dengan menggunakan metode *discovery learning*.

