

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kedudukan Pembelajaran Mengonstruksi Teks Cerpen Berdasarkan Kurikulum 2013 untuk kelas XI SMA/SMK/MA.

Kurikulum pembelajaran saat ini digunakan untuk mengacu dengan Kurikulum 2013. Kegiatan Pembelajaran di sekolah telah menggunakan kurikulum 2013, tetapi sebagian pendidik belum memahami tentang Kurikulum 2013. Kurikulum ini digunakan untuk mencapai program yang akan digunakan oleh pendidik yang berada di Indonesia. Kompetensi yang akan dicapai mata pelajaran Bahasa Indonesia, Kurikulum 2013 diantaranya Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) keduanya tidak dapat dipisahkan. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Beachamp dalam Syaodih (2017, hlm. 7) mengatakan, “Kurikulum sebagai rencana pengajaran dan suatu sistem yang merupakan bagian suatu sistem persekolahan”. Berdasarkan kutipan tersebut, Kurikulum adalah sebuah rencana pembelajaran yang sistematis untuk mencapai Kurikulum dibutuhkan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan dalam pendidikan.

Sinambela (2013, hlm. 1) mengatakan, “Pada Kurikulum 2013 pembelajaran itu tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi harus meliputi ketiga aspek. Pola pikir yang menjadi rumusan dalam pembentukan Kurikulum itu adalah memandang bahwa Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari kebutuhan pendidikan”. Berdasarkan kutipan tersebut, Kurikulum 2013 meliputi berbagai aspek diantaranya kognitif, afektif dan psikomotorik. Tiga kompetensi ini memiliki standar kelulusan dapat diturunkan sebagai kebutuhan. Kompetensi kognitif ialah mengukur kemampuan atau pengetahuan siswa saat proses pembelajaran. Aspek afektif berkaitan sifat peserta didik di dalam kelas seperti minat, sikap, dan nilai. Sedangkan kemampuan psikomotorik ialah mengukur kemampuan siswa dalam keterampilan untuk menciptakan sebuah produk atau karya yang diperlihatkan didalam kelas. Ketiga aspek ini sangat berhubungan untuk membentuk pendidikan

Menurut Damim (2013, hlm. 41) , mengatakan, “Secara akademik, pendidikan memiliki beberapa tujuan. Mengoptimasi potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh peserta didik. Berdasarkan kutipan tersebut, secara pembelajaran di dalam kelas, guru perlu mengoptimalkan potensi-potensi yang dimiliki siswa seperti potensi siswa dalam pengetahuannya (kognitif), mengoptimalkan sikap (afektif), dan Keterampilan (psikomotorik). Ketiga ranah ini saling berhubungan agar hasil yang didapat dalam belajar dapat baik”.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan, kurikulum 2013 mencakup beberapa komponen yakni, peserta didik dan pendidik yang melaksanakan proses pembelajaran. Dalam Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan bentuk pendidikan yang harus diselesaikan oleh peserta didik dalam jenjang pembelajaran. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar saling berhubungan.

a. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti adalah sebuah kompetensi yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran dari Kompetensi Inti meliputi afektif, psikomotorik dan kognitif. Afektif berarti sikap peserta didik di dalam kelas, psikomotorik ini meliputi keterampilan yang akan dicapai oleh peserta didik, dan kognitif artinya pengetahuan siswa di dalam kelas.

Menurut Sinambela (2017, hlm. 18) mengatakan Kurikulum 2014 sebagai berikut,

Pada Kurikulum 2013, standar isi diturunkan dari Standar Kompetensi Lulusan (SKL) melalui Kompetensi Inti yang tidak terikat pada mata pelajaran. Pola pikir lainnya dalam Kurikulum 2013 memandang bahwa semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan aspek afektif, aspek psikomotorik, dan aspek kognitif pada peserta didik. Padahal pada Kurikulum sebelumnya jelas sekali terlihat adanya pemisahan mata pelajaran untuk membentuk aspek afektif, membentuk aspek psikomotorik, dan pembentukan aspek kognitif. Kurikulum 2013 menurunkan mata pelajaran dari kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik, sementara Kurikulum 2004 dan KTSP 2006 menurunkan kompetensi dari mata pelajaran.

Berdasarkan kutipan tersebut, dalam Kurikulum 2013 berpandangan bahwa semua mata pembelajaran berpengaruh terhadap pembentukan aspek afektif, psikomotorik, dan aspek kognitif. Tidak hanya semua mata pembelajaran yang

menggunakan aspek ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia juga sangat erat dengan pembentukan aspek ini agar dapat mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Majid dalam Salma (2014, hlm. 50), mengatakan, Kompetensi Inti memiliki istilah.

Kompetensi Inti merupakan istilah yang dipakai dalam Kurikulum 2013. Kurikulum berbasis kompetensi adalah “*outcomes-based curriculum*” dan oleh karena itu pengembangan Kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Kompetensi Inti ini tingkat kemampuan untuk mencapai SKL yang harus dimiliki oleh seorang siswa pada setiap tingkat kelas atau program yang menjadi landasan pengembangan Kompetensi Dasar. Kompetensi Inti sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar. Kompetensi Inti menekankan kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan menjadi saling berkaitan atau terjalannya hubungan antar kompetensi guna mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan kutipan tersebut, Kompetensi Inti adalah pengembangan Kurikulum 2013 yang diarahkan untuk mencapai SKL. Kompetensi Inti pun memiliki tingkatan yang harus dimiliki siswa di setiap kelas. Kompetensi ini harus dikembangkan oleh pendidik guna mencapai hasil yang dihendaki.

Bintari dkk. (2014) mengatakan kurikulum 2013 sebagai berikut,

Kurikulum 2013 mengembangkan dua modus proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung. Proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kutipan tersebut, Kompetensi Inti memiliki dua modus dalam pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung. Yang akan dibahas ialah proses pembelajaran tidak langsung, guru merencanakan atau membuat RPP dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berfungsi untuk mengembangkan KI I, KI II, dan KI III dan KI VI. KI I (Agama), KI II (Afektif), KI III (pengetahuan), KI VI (keterampilan) dapat dijelaskan bahwa KI itu adalah kompetensi yang akan disampaikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik simpulan bahwa, Kompetensi Inti sangat berpengaruh dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Mencapai standar lulusan yang baik, guru harus menguji Kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan

afektif. Turunan dari Kompetensi Inti (KI) ialah Kompetensi Dasar penyekatan ranah untuk merumuskan tujuan dan berbagai indikator dalam pembelajaran.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah pecahan dari Kompetensi Inti, kompetensi dasar ini bagian dari pembelajaran. Guru dan peserta didik ikut serta dalam pembelajaran. Kompetensi Dasar yang diambil oleh peneliti ialah keterampilan. Secara khusus dalam kompetensi ini menguji kemampuan menulis cerpen berdasarkan unsur-unsur pembangunnya. Mencapai kompetensi dasar, guru harus melakukan pembelajaran yang informatif.

Susilo dalam Salma (2008, hlm. 6) mengatakan, “Kompetensi dasar merupakan kemampuan minimal dalam mata pelajaran yang harus dimiliki oleh lulusan, kemampuan minimum yang harus dapat dilakukan atau ditampilkan oleh siswa untuk standar kompetensi tertentu dari suatu mata pelajaran”. Berdasarkan kutipan tersebut, kompetensi dasar adalah mengukur kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran, untuk mengetahui kemampuan siswa maka harus diuji oleh mata pelajaran yang dimiliki. Peserta didik harus menampilkan sesuatu dari mata pelajaran agar mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang ditentukan oleh mata pelajaran.

Senda dengan Susilo, Nurginatoro (2010, hlm. 94) mengatakan, kompetensi dasar sebagai berikut.

Kemampuan minimum yang harus dikuasai siswa. Kompetensi Dasar dijabarkan langsung dari standar kompetensi. Tiap standar kompetensi dijabarkan menjadi beberapa Kompetensi Dasar, dan penguasaan standar kompetensi dicapai lewat penguasaan terhadap kompetensi-kompetensi dasar. Oleh karena itu, cakupan materi pembelajaran Kompetensi Dasar lebih sempit, dan tiap Kompetensi Dasar kemudian dikembangkan menjadi beberapa indikator.

Berdasarkan kutipan tersebut, kompetensi dasar ialah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik, kompetensi dasar juga memiliki standar yang sistematis untuk mencapai tahap yang akan dikuasai. Kompetensi dasar lebih sempit dalam mata pelajaran, kemudian dapat dikembangkan melalui indikator pembelajaran.

Senada dengan Nurgiyantoro, Mulyasa dalam Salma (2018, hlm. 6) mengatakan, “Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai

peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi”. Berdasarkan kutipan tersebut, kompetensi dasar adalah peserta didik harus menguasai setelah diberikan pembelajaran. Mata pelajaran tersebut harus merujuk pada indikator kompetensi dasar. Kompetensi dasar ini memiliki rujukan membuat indikator dengan menggunakan kata kerja operasional, karena melalui tahapan ini, peserta didik dapat terampil dengan sebuah kompetensi”.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan, kompetensi dasar adalah kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik. Kompetensi dasar berisi indikator untuk mencapai pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki kompetensi dasar. Berdasarkan penjelasan tersebut, kompetensi dasar yang dipilih ialah 4.9 mengonstruksi cerita pendek berdasarkan unsur-unsur pembangun cerpen.

c. Alokasi Waktu

Alokasi waktu merupakan pengelolaan waktu guru di dalam kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada satu Kompetensi Dasar memiliki waktu estimasi 2x45 menit. Guru berperan dalam merencanakan alokasi waktu ini, dalam pembelajaran yang sangat penting. Kegiatan belajar mengajar, untuk mencapai alokasi waktu bertujuan dapat dicapai oleh guru. Guru yang baik adalah guru bisa mengatur waktu, tidak lebih dan tidak kurang. Alokasi waktu sangat berhubungan dengan pembelajaran, karena guru dan peserta didik saling berinteraksi.

TIM MKDP (2016, hlm. 133) mengatakan, “Dalam kegiatan Pembelajaran meliputi, (1) kegiatan awal, yaitu Melakukan apresepasi, menyampaikan tujuan Pembelajaran, bila dianggap perlu memberikan prates: (2) Kegiatan Inti, yaitu kegiatan utama yang diberikan guru dalam memberi pengalaman belajar, melalui berbagai strategi dan metode yang dianggap sesuai. dengan tujuan dan materi yang akan disampaikan: (3) kegiatan akhir, yaitu menyimpulkan pembelajaran dan pekerjaan rumah bila dianggap perlu”. Berdasarkan kutipan tersebut, alokasi waktu adalah tahapan dalam merumuskan pembelajaran, di antaranya dalam kegiatan pembelajaran guru harus melakukan apresepasi, menyampaikan tujuan Pembelajaran, memberikan prates karena prates sangat penting untuk mengukur kesiapan peserta didik dalam mata pelajaran: (1) kegiatan inti, yaitu kegiatan utama yang diberikan guru dalam memberi pengalaman belajar, melalui berbagai strategi

dan metode yang dianggap sesuai dengan tujuan dan materi yang akan disampaikan: (2) kegiatan akhir, yaitu menyimpulkan pembelajaran dan pekerjaan rumah bila dianggap perlu.

Menurut Beauchamp dalam Syaoudih (2017, hlm. 7) mengatakan, “Kurikulum berisi tujuan yang ingin dicapai, bahan yang akan disajikan, kegiatan pengajaran dan alat-alat pengajaran dan waktu pengajaran”. Berdasarkan kutipan tersebut, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran sangat berkaitan dengan waktu pembelajaran. Diantaranya guru harus mempersiapkan bahan yang akan disajikan di dalam kelas sematang mungkin, serta guru harus mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan, jika guru membutuhkan alat peraga maka guru harus mempersiapkannya.

Bintari dkk. (2014) mengatakan, “Alokasi waktu disesuaikan dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai”. Berdasarkan kutipan tersebut, alokasi waktu adalah bagian dari pembelajaran yang berisikan Kompetensi Dasar yang harus dicapai.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat ditarik simpulan, alokasi waktu adalah waktu pembelajaran yang harus digunakan tepat dan guna. Waktu yang digunakan harus efisien dan efektif. Kegiatan dalam kelas menentukan hasil yang harus dicapai pada KD. Maka dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen, KD 4.9 Memerlukan alokasi waktu selama 2x45 menit, yaitu satu kali dalam pertemuan di dalam kelas. Penulis dapat mengarahkan peserta didik untuk menulis teks cerita pendek dengan berorientasi unsur-unsur pembangun. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah menggunakan media *windows movie maker* dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru memiliki tujuan agar peserta didik mahir menulis dengan mengembangkan ide dan gasasan mereka.

2. Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah sebuah keterampilan yang produktif artinya peserta didik dalam menulis menghasilkan sebuah karya berupa cerita. Menulis juga dianggap

sangat sulit, untuk mencapai menulis diperlukan suatu *treatment* khusus dalam mencapai tujuan menulis. Kegiatan menulis guru tidak boleh mengajarkan tentang teori saja tetapi guru harus melakukan praktik, agar siswa dapat mahir menulis. pendidik yang baik, dapat menulis dan mempunyai contoh bahan tulisan yang telah ia tulis agar siswa dapat mencontohnya.

Tarigan (1982, hlm. 3) mengatakan, “Menulis merupakan suatu kegiatan tidak yang produktif dan ekspresif. Kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata. Keterampilan menulis ini tidak datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur”. Berdasarkan kutipan tersebut, kegiatan menulis ialah kegiatan produktif yang dilakukan melalui ekspresi seseorang untuk menuangkan gagasannya ke dalam tulisan dan menghasilkan suatu karya dalam penulisan. Kegiatan menulis kita harus mempunyai ilmu dalam penulisan, menguasai struktur bahasa dan memperluas kosakata.

Zainurahman (2011, hlm. 2) mengatakan, “Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang mendasar (berbicara, mendengar, menulis, dan membaca. Dewasa ini keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) dan literasi (*literacy skill*) sudah menjadi keterampilan berbahasa (*advanced linguistic skill*)”. Berdasarkan kutipan tersebut, menulis ialah bagian dari keterampilan berbahasa. Orang yang terampil menulis harus berpikir kritis dan berpikir kreatif untuk menulis. Lalu tahap selanjutnya harus berpikir kreatif untuk menghasilkan sebuah tulisan.

Alwasilah dan Suzzana (2005, hlm. 43) mengatakan, “Keterampilan menulis awalnya diawali dengan minat dan kreatifitas, sebilangan latihan dan penalaran yang tajam akan fenomena sosial yang ada, dan tak kalah penting adalah kebiasaan membaca sumber bacaan”. Berdasarkan kutipan tersebut, menulis ialah kegiatan yang diciptakan oleh bahan kreatifitas seseorang yang diawali dari berpikir kritis dan berpikir kreatif. keterampilan menulis harus dibarengi oleh membaca bahan referensi.

Valette dalam Hidayati (2010, hlm. 93) mengatakan, “Menulis merupakan kegiatan yang paling kompleks karena di dalamnya tercakup beberapa kemampuan memilih tema tulisan, mengembangkan tema tulisan menjadi kerangka tulisan, dan

mengembangkan kerangka tulisan menjadi tulisan yang lengkap”. Berdasarkan kutipan tersebut, menulis ialah kegiatan yang sangat rumit karena seseorang yang terampil menulis harus mampu mendayagunakan keterampilan berbahasa diantaranya keterampilan (berbicara, mendengar, menulis, dan membaca).

Simpulan dari para ahli, keterampilan menulis sangat rumit. Di antaranya memerlukan berpikir kritis dan berpikir kreatif, selanjutnya harus mempunyai ilmu penulisan, menguasai struktur bahasa dan memperluas kosa kata. Orang yang terampil menulis harus mendayagunakan keterampilan berbahasanya diantaranya (berbicara, mendengar, menulis, dan membaca).

b. Manfaat Menulis

Menulis memiliki manfaat yang bisa diambil oleh penulis dan pembacanya. Manfaat menulis sangat beragam-ragam, sehingga menulis menjadi nilai positif bagi penulis dan pengarang. Beberapa pendapat para ahli dapat dijelaskan dalam manfaat menulis.

D’Angelo dalam Tarigan (2013, hlm, 23) mengatakan, Penulis yang mahir adalah penulis yang dapat memanfaatkan situasi dan kondisi dengan tepat. Situasi yang harus diperhatikan dan dimanfaatkan itu adalah;

- 1) maksud dan tujuan sang penulis (perubahan yang diharapkan akan terjadi pada diri pembaca);
- 2) pembaca atau permirsa (apakah pembaca itu orang tua, kenalan, atau teman sang penulis.
- 3) waktu atau kesempatan (keadaan yang melibatkan berlangsungnya suatu kejadian tertentu, waktu tempat, dan situasi yang menuntut perhatian langsung , masalah yang memerlukan pemecahan., pernyataan yang menuntut jawaban dan sebagainya).

Berdasarkan kutipan tersebut, menulis memiliki manfaat yang banyak untuk pembaca dan penulis. Maksud tujuan memanfaatkan waktu dan tujuan penulis, memanfaatkan situasi pembaca, serta memanfaatkan waktu dalam menulis sebuah karangan.

Sardila (2015, hlm. 111) mengatakan, “Manfaat menulis adalah sarana berfikir kreatif dalam menambah wawasan, inspirasi serta merupakan sarana

berdakwah, hingga menghibur bahkan sebagai sarana untuk aktualisasi diri”. Berdasarkan kutipan tersebut, manfaat menulis adalah sarana berfikir kreatif seorang penulis dan sarana menambah wawasan pembaca, serta menginspirasi pembaca dalam bahan tulisannya. Menulis juga memiliki sarana menghibur dari situasi dan kondisi tertentu.

Sedangkan menurut Dalman (2011, hlm. 6) mengatakan, menulis memiliki banyak manfaat kehidupan ini, diantaranya adalah:

- a) peningkatan kecerdasan;
- b) pengembangan daya inisiatif dan kreatifitas;
- c) penumbuhan keberanian;
- d) pendorong kemauan dan mengumpulkan informasi.

Berdasarkan kutipan tersebut, memiliki berbagai manfaat untuk meningkatkan kecerdasan, mengembangkan kreativitas dalam berpikir, menumbuhkan keberanian, lalu mendorong kemauan untuk mengumpulkan sebuah informasi dari sumber-sumber.

Simpulan dari para ahli manfaat dalam menulis diantaranya, maksud tujuan penulis untuk pembaca untuk siapa sasarannya (orang tua, kenalan, atau teman), meningkatkan kecerdasan pembaca, membantu memecahkan masalah pembaca, membentuk kreatifitas, memberanikan menulis, mengumpulkan informasi dan mendorong minat membaca bagi pembaca.

c. Tujuan Menulis

Tarigan (1982, hlm. 24) mengatakan, setiap tulisan mengandung beberapa tujuan, tetapi karena tujuan itu sangat beraneka ragam, bagi penulis yang belum berpengalaman ada baiknya memerhatikan kategori dibawah ini;

- 1) memberitahukan atau mengajar;
- 2) meyakinkan atau mendesak;
- 3) menghibur atau menyenangkan;
- 4) mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api
(Lihat: Gambar 4).

Berdasarkan kutipan tersebut, tujuan menulis adalah untuk mengajarkan menulis kepada peserta didik, meyakinkan seseorang, menghibur pembaca, dan

mengekspresikan diri dari bahan tulisan serta mengeluarkan perasaan dalam tulisan.

Dalman (2011, hlm. 13) mengatakan, tujuan menulis ditinjau dalam sudut pandang kepentingan pengarang, yaitu sebagai berikut.

- a) Tujuan penugasan.
- b) Tujuan estetis.
- c) Tujuan penerangan.
- d) Tujuan pernyataan diri.
- e) Tujuan kreatif
- f) Tujuan konsumtif.

Berdasarkan kutipan tersebut, tujuan menulis memiliki tujuan beragam untuk pembelajaran diantaranya, bertujuan untuk memberi tugas kepada peserta didik, seni yang akan dipamerkan, untuk menerangkan pembaca, dan bahan konsumsi pembaca.

Alwasilah dan Suzanna (2005, hlm. 111) mengatakan, “Tujuan menulis adalah menyampaikan pesan kepada pembaca. Bila tidak dibaca maka menulis itu sia-sia. Mengajar menulis antara lain adalah membangun kesadaran bahwa menulis itu bergantung pada pembaca (*reader- dependen*) dan kualitas respon pembaca keberhasilan komunikasi tulis”. Berdasarkan kutipan tersebut, tujuan menulis adalah sebuah kode penyampaian pesan, dari penulis kepada pembaca untuk membangun kesadaran pembaca dalam mengajarkan kemampuan menulis. hasil dari pembelajaran tersebut membuat suatu kreatifitas dalam menulis.

Simpulan dari para ahli tujuan menulis di antaranya, mengajarkan keterampilan menulis untuk peserta didik, meyakinkan pembaca, mengutarakan pesan yang disampaikan, untuk produk kreatif (fiksi atau non fiksi), untuk dibaca, membangun kesadaran pembaca, bahan kajian, tujuan penugasan.

3. Cerpen

a. Pengertian cerpen

Cerpen ialah sebuah cerita pendek yang bersifat prosa fiksi. Cerpen juga karangan yang bersumber dari imajinasi penulis dalam menulis teks cerpen. Membaca cerpen tidak lama dibandingkan novel, bisa dibilang hanya sekali duduk

saja dalam membacanya. Lebih kompleks dari membacanya ialah menulis cerpen karena menulis cerpen itu butuh mengembangkan ide dan gagasan yang akan ditulisnya.

Thahar (2008, hlm. 9) mengatakan, “Cerpen tentulah pendek. Jika dibaca, biasanya jalan peristiwa di dalam cerpen lebih padat. Sementara latar maupun kilas baliknya disinggung sambil lalu saja”. Berdasarkan kutipan tersebut, cerpen dapat dilihat dari wujud nyatanya adalah cerita yang pendek. Para ahli sering mendebatkan panjang pendek dari cerpen tersebut. pendek dalam cerpen bisa berarti tidak dibaca seperti novel atau karya fiksi lainnya.

Poe dalam Nurgiyantoro (2013, hlm. 12) mengatakan, “Cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam”. Berdasarkan kutipan tersebut, cerpen dapat dibaca dengan waktu yang singkat atau dapat disebut sekali duduk dalam membacanya, kira-kira tidak panjang seperti novel jika dibaca. Cerpen juga suatu cerita prosa yang direkayasa oleh penulis untuk membuat pembaca senang membacanya.

Hidayati (2010) mengatakan, “Cerpen adalah sebuah bentuk karangan dalam bentuk prosa fiksi dengan ukuran yang relatif pendek, yang bisa selesai dibaca dalam sekali duduk, artinya tidak memerlukan waktu yang banyak”. Berdasarkan kutipan tersebut, cerpen adalah bentuk karangan prosa fiksi yang dibuat oleh imajinasi penulis. Cerpen cerpen sangat pendek atau sekali duduk. Artinya tidak memerlukan waktu yang panjang.

Simpulan dari para ahli, cerpen merupakan sebuah karya prosa fiksi yang dikarang oleh penulis dengan imajinasi penulis. Cerpen juga dibaca hanya sekali duduk, disini memiliki perdebatan oleh para ahli bahwa cerpen dapat dibaca dalam waktu yang singkat, misalnya 10 menit sampai 2 jam.

b. Ciri-ciri Cerita Pendek

Cerpen berbeda dengan karya prosa fiksi lainnya, yang membedakan cerpen sangat pendek dengan novel, sehingga dapat terlihat dari bentuk fisiknya. Pembaca bisa membedakan cerpen dan novel melihat suatu ciri dari keduanya. Cerpen sekarang ini dapat di lihat dari media elektronik dan media cetak. Penulis dalam menulis teks cerita pendek bisa mengirimkan karyanya ke media tersebut. Cerpen

memiliki ciri dalam ceritanya bersifat pendek, bersifat naratif, dan bersifat fiksi. Cerpen memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan karya prosa fiksi yang lainnya. Dalam membaca sebuah teks cerita pendek seorang pembaca biasanya membaca dengan sekali duduk. Membedakan cerpen dengan karya prosa fiksi yang lainnya, berdasarkan pendapat para ahli dapat dijelaskan sebuah ciri dari cerpen.

Sumarjo dalam Hidayati (2010, hlm. 95) mengatakan, cerpen memiliki beberapa ciri khas, sebagai berikut.

- 1) Cerita yang pendek.
- 2) Bersifat naratif.
- 3) Bersifat fiksi.

Berdasarkan kutipan tersebut, cerpen memiliki ceritanya yang pendek bahkan bisa dibaca dengan sekali duduk saja. Selain itu cerpen bersifat menguraikan atau menarasikan sebuah imajinasi seseorang yang dituangkan dalam sebuah tulisan.

Nurgiyantoro (2010, hlm 96), menambahkan dua ciri lain, sebagai berikut.

- 1) Cerita yang pendek.
- 2) Konflik yang bersifat tunggal.

Berdasarkan kutipan tersebut, cerita pendek itu sudah pasti pendek. Para ahli berpendapat bahwa dalam membaca cerpen hanya sekali duduk saja. Konflik cerpen bersifat tunggal hanya ada satu konflik dalam cerita pendek.

Rohman (2014, hlm. 99) mengatakan, “Cerita pendek selalu dipahami sebagai cerita tidak memakan banyak ruang dan waktu yang dimaksud ruang tentu merujuk pada ruang media publikasi adalah koran, majalah, dan tabloit sedangkan yang dimaksud dengan waktu adalah pembaca menikmati cerita tersebut”. Berdasarkan kutipan tersebut, cerpen memiliki ciri cerita yang pendek, sebuah cerpen juga memiliki ciri tidak memakan banyak ruang dan waktu artinya cerpen memiliki ciri media yaitu, koran, majalah, dan tabloit.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, cerita pendek dapat dibaca dengan sekali duduk saja. Ciri cerpen yaitu menguraikan atau menarasikan sebuah imajinasi penulis kedalam sebuah tulisan yang disebut cerita pendek. Cerpen juga memiliki sifat fiksi yaitu rekaan yang dibuat penulis dalam membuat cerita tersebut.

c. Langkah-Langkah Menulis Teks Cerita Pendek

Kegiatan menulis pasti memiliki sebuah langkah-langkah, termasuk menulis cerita pendek memiliki berbagai langkah dalam kegiatannya. Kegiatan menulis diperlukan langkah-langkah berbentuk khusus maupun umum dalam menulis. Para ahli berpendapat bahwa langkah-langkah dalam menulis cerpen sebagai berikut.

Kosasih (2014, hlm. 2014) mengatakan, langkah-langkah menulis cerita pendek sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan kertas kosong, spidol atau pensil warna warni.
- 2) Menuliskan topik utama.
- 3) Buat cabang utama terkait topik.
- 4) Teruskan membuat cabang lainnya. Cabang-cabang lainnya diisi dengan kata kunci oleh kata-kata kunci yang berhubungan dengan cabang utama.
- 5) Gunakan warna menarik dan gambar atau simbol-simbol mencerminkan pengalaman serta imajinasi anda dengan topik-topik itu.
- 6) Kembangkan menjadi cerpen yang utuh.
- 7) Langkah-langkah menulis cerpen peninjauan kembali keseluruhan isi, struktur kaidah keahsaannya.

Berdasarkan kutipan tersebut, dalam langkah-langkah menulis cerpen adalah menulis cerita pendek harus menuliskan sebuah topik agar jalan cerita dapat tersusun secara sistematis.

Thahar (2008, hlm.36) mengatakan, kiat-kiat menulis cerita pendek diantaranya sebagai berikut.

- 1) Judul dan paragraf pertama harus memiliki daya tarik karena keduanya adalah estalase sebuah cerpen.
- 2) Mengembangkan pembaca dengan membuat tema yang baru dan segar.
- 3) Menggali suasana dengan menciptakan latar yang unik.
- 4) Kalimat ditulis dengan kalimat efektif.
- 5) Cerpen perlu diberi bumbu sebagai penghidup suasana.
- 6) Dalam membuat cerpen perlu ada tokoh
- 7) Dalam cerpen ada satu persoalan dinamakan fokus..
- 8) Cerpen harus diakhiri ketika persoalan sudah dianggap selesai.
- 9) Penulisan cerpen harus dengan tahap ketika penyuntingan.
- 10) Cerpen harus diberi judul yang menarik, karena judul merupakan daya tarik bagi pembaca.

Berdasarkan kutipan tersebut, dalam langkah-langkah menulis cerpen adalah menulis cerita pendek seorang penulis harus judul yang berdaya tarik agar pembaca tertarik pada cerpen yang di tulisnya.

Suryaman dkk. (2017, hlm. 169) mengatakan, Menulis cerita pendek memiliki langkah-langkah, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Menentukan topik kehidupan dalam cerita pendek.
- 2) Menyunting cerita pendek menggunakan unsur-unsur pembangun.

Berdasarkan kutipan tersebut, dalam menulis cerita pendek kita harus menentukan sebuah topik yang akan dibahas dan menyunting cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun. Menulis cerpen hal pertama yang dilakukan penulis ialah mendapatkan topik.

Simpulan dari para ahli, menulis mempunyai langkah-langkah diantaranya menentukan topik yang akan dibahas, mencatat berdasarkan struktur, dan mengembangkan kerangka menjadi cerpen. Langkah-langkah ini akan dijadikan sebagai acuan indikator dalam menulis.

d. Unsur Pembangun

Cerpen memiliki unsur pembangun yang menjadikan cerpen itu utuh. Semua unsur pembangun cerpen sangat berhubungan dengan isi cerita. Jika unsur pembangunnya tidak lengkap maka cerpen tersebut tidak akan utuh, unsur pembangun diantaranya tema, alur, latar, sudut pandang atau *point of view*, penokohan atau tokoh, amanat.

Hidayati (2010, hlm. 100) mengatakan, cerita pendek memiliki unsur-unsur pembangun dalam cerpen adalah sebagai berikut.

- 1) Tema.
- 2) Setting atau latar.
- 3) Plot.
- 4) Alur.
- 5) Sudut pandang.
- 6) Penokohan.
- 7) Suasana.
- 8) Amanat.

Berdasarkan kutipan tersebut, cerita pendek mempunyai unsur pembangun yang membentuk cerita menjadi utuh diantaranya sebagai berikut, tema, setting atau latar, plot, alur, sudut pandang, penokohan, suasana, dan amanat.

Masruroh (2017, 12) mengatakan, cerita pendek memiliki unsur-unsur pembangun dalam cerpen adalah sebagai berikut.

- 1) Tema.
- 2) Plot/alur.
- 3) Tokoh.
- 4) Penokohan.
- 5) Latar.
- 6) Sudut pandang.
- 7) Amanat.

Berdasarkan kutipan tersebut, cerita pendek mempunyai unsur pembangun yang membentuk cerita menjadi utuh diantaranya sebagai berikut, tema, plot, alur, tokoh, penokohan, latar, sudut pandang, dan amanat.

Nurgiyantoro (2013, hlm. 29) mengatakan, unsur-unsur fiksi adalah sebagai berikut.

- 1) Tema.
- 2) Plot.
- 3) Latar.
- 4) Sudut pandang.
- 5) Tokoh.

Berdasarkan kutipan tersebut, cerpen mempunyai unsur pembangun yang membentuk cerita diantaranya sebagai berikut, tema, plot, latar, sudut pandang, dan tokoh.

Simpulan dari para ahli, penulis menarik simpulan unsur-unsur cerita pendek diantaranya sebagai berikut. Tema, plot atau alur, penokohan, latar, sudut pandang, dan amanat.

1. Tema

Setiap prosa pasti memiliki suatu tema dalam sebuah ceritanya, termasuk cerpen. Ketika penulis ingin membuat cerpen pasti yang akan ditentukan adalah temanya terlebih dahulu. Kejadian ini, harus diperhatikan dalam menulis, jika seseorang tidak mempunyai tema dalam menulis cerita pendek maka tidak akan selesai cerita yang akan ditulisnya. Tema berhubungan dengan ide dan gagasan penulis tujuan menulisnya. Biasanya penulis susah menentukan sebuah tema lantas dalam tahap ini penulis harus lebih banyak membaca sebuah karya sastra agar

dapat menulis sebuah tema. Hal ini yang menjadikan penulis tidak mau menulis karena tidak mempunyai tema, akhirnya penulis tidak berminat untuk menulis.

Hidayati (2010, hlm. 48) mengatakan, “Tema adalah suatu unsur cerita yang memberi makna yang menyeluruh terhadap isi cerita yang disampaikan kepada pembaca”. Berdasarkan kutipan tersebut, seorang penulis pasti ingin memberikan isi ceritanya kepada pembaca. Tema adalah sebuah unsur cerita yang menjadi ide pokok penulis dalam menulis sebuah karya fiksi. Tema menghubungkan isi cerita yang akan ditulis oleh penulis. Dalam hal ini penulis biasanya sering kali memerhatikan sebuah tema dalam menulis sebuah teks cerita pendek agar pembaca memahami isi bacaan yang akan dibacanya.

Kosasih (2014, hlm. 122) mengatakan, “Tema adalah gagasan utama dan gagasan cerita. Tema cerpen yang satu dengan cerpen lain, mungkin saja sama. Tema tentang kasih sayang kita telah membaca puluhan atau ratusan cerpen yang bertema ini”. Berdasarkan kutipan tersebut di atas, tema adalah sebuah gagasan pengarang dalam membuat cerita. Sebagai seorang pembaca kita sering membaca tema tentang ‘cinta’ tetapi dalam tema tersebut bukan berarti isi dalam cerita itu sama.

Masruroh (2017, hlm. 12) mengatakan, “Tema merupakan inti dalam penulis sebuah cerita atau dapat dikatakan jantungnya cerpen oleh karenanya dalam suatu sayembara kepenulisan cerpen, yang menjadi syarat utama adalah tema. Saat kita hendak menulis sebuah cerpen, hal yang menjadi pemikiran utama adalah tema”. Berdasarkan kutipan tersebut, tema adalah sebuah pemikiran utama penulis dalam menulis sebuah karya fiksi. Tema menjadi ide pokok dalam menulis yang menentukan isi cerita.

Simpulan dari para ahli, tema adalah sebuah ide atau gagasan yang ditulis oleh penulis untuk menyampaikan isi cerita. Tema digolongkan menjadi dua diantaranya tema tradisional dan tema non tradisional. Tema tradisional merupakan sebuah tema yang digemari pembaca dalam status sosial apapun, dimanapun, kapanpun. Tema nontradisional adalah sebuah tema yang tidak sesuai harapan pembaca yang menimbulkan berbagai sikap pembaca. Tema juga bisa disebut ide pokok dalam menulis sebuah cerita pendek. Dalam kegiatan menulis pasti tidak

terlepas dari tema karena tema yang menentukan isi cerita dalam menulis karya fiksi.

2. Alur/plot

Cerita pendek memiliki unsur pembangun, yang akan dibahas adalah alur. Alur adalah sebuah rangkaian yang kronologis dalam membangun sebuah cerita yang berkaitan dengan ruang dan waktu. Kemudian dirangkai menjadi susunan alur yang utuh dalam cerita pendek. Alur juga menghubungkan sebuah isi cerita agar sesuai dengan kronologis dalam cerita tersebut. Penulis dalam membuat sebuah cerita pendek pasti menciptakan sebuah alur. Ketika membuat alur penulis menggabungkan alur tersebut menjadi susunan. Alur dalam cerita pendek mempunyai tiga jenis diantaranya, alur maju, alur mundur, dan alur campuran. Penulis bebas menentukan alur sesuai kemauan penulis. Tetapi, alur yang utuh adalah alur yang memiliki jenis campuran karena alur ini menciptakan beberapa konflik yang membuat pembaca tidak merasa bosan untuk membacanya. Karena tujuan membuat cerita pendek selain dari pembelajaran untuk menghibur para pembaca. karena rata-rata para pembaca ingin terhubung dengan cerita pendek yang akan dibacanya. Tugas penulis dalam membuat alur yang menarik untuk mengikat ketertarikan pembaca dalam membaca karya cerita pendeknya.

Kosasih (2014, hlm. 122) mengatakan, “Alur adalah rangkaian cerita yang bersifat kronologis dibangun oleh urutan waktu. atau juga dibentuk oleh urutan keruangan atau spesial. Selain itu, dikenal istilah plot, yakni rangkaian cerita yang berhubungan dengan sebab dan akibat. Plot di dalamnya terdapat konflik”. Berdasarkan kutipan tersebut, alur adalah sebuah kerangka dalam cerita atau rangkaian cerita yang sturuktur. Sifat alur dalam cerita fiksi sangat berurutan, selain itu alur juga mempunyai hubungan sebab dan akibat. Alur atau plot terdapat konflik dan penyelesaian untuk merangkai cerita.

Brooks dan Waren dalam Tarigan (1982, hlm. 156) mengatakan, “Alur atau plot adalah trap atau dramtik conflict. Ke empat istilah ini bermakna “struktur gerak atau laku dalam suatu fiksi atau drama”. Berdasarkan kutipan tersebut, alur atau plot adalah suatu konflik yang bersifat dramatis yang dilakukan oleh seorang tokoh

dalam cerita. Alur dalam cerita fiksi harus terstruktur dalam alur tokoh sangat berperan menjalankan sebuah cerita.

Nurgiyantoro (2013, hlm. 164) mengatakan, “Plot merupakan unsur fiksi yang sangat penting, bahkan tidak sedikit orang yang menganggap sebagai hal yang terpenting diantara berbagai unsur fiksi lainnya”. Berdasarkan kutipan tersebut, alur merupakan sebuah unsur penting dalam sebuah cerita fiksi. Menurut orang bahwa alur menggap alur adalah bagian terpenting dari unsur-unsur fiksi lainnya. Alur ini menentukan sebuah jalan cerita dari cerita pendek tersebut.

Hidayati (2010, hlm. 26) mengatakan, “Alur/Plot adalah suatu rangkaian yang diatur secara tersusun dan sistematis dalam suatu hubungan temporal maupun sebab akibat sehingga antara unsur-unsur narasinya memiliki saling hubungan antara bagian-bagiannya dan dengan keseluruhannya”. Berdasarkan kutipan tersebut, Alur atau plot adalah sebuah rangkaian cerita fiksi yang tersusun dan beraturan dalam hubungan suatu waktu meskipun sebab akibat antara unsur-unsur cerita sangat berhubungan dengan bagian-bagian yang ada dalam cerita.

Alur sering disebut jalannya sebuah cerita. Menurut Andri Wicaksono dalam Masrurroh (2017, hlm. 14), mengatakan tentang alur/plot, sebagai berikut.

Alur merupakan konstruksi yang dibuat mengenai sebuah deretan peristiwa secara logis dan kronologis saling berkaitan dan diakibatkan atau dialami oleh pelaku. Secara garis besar, alur merupakan urutan tahapan jalannya cerita. Berikut macam-macam alur dalam cerpen.

a) Alur Maju

Alur maju juga disebut progresif yaitu sebuah alur yang klimaksnya berada diakhir cerita.

Rangkaian peristiwa dalam alur maju berawal dari masa awal hingga masa akhir cerita dengan urutan waktu teratur dan runtut.

b) Alur Mundur

Alur mundur atau bisa disebut regresi adalah sebuah alur yang menceritakan masa lampau yang menjadi klimaks diawal cerita. Biasanya penulis menceritakan alur mundur berkaitan dengan masa lampau pada isi cerita. Rangkaian peristiwa dalam alur mundur berawal dari masa lampau ke masa kini dengan susunan waktu yang tidak sesuai dan tidak runtut.

c) Alur Campuran

Alur campuran adalah gabungan dari alur mundur dan alur maju. Alur ini melihat masa lampau dan masa kini. Alur campuran atau bisa disebut alur maju mundur adalah alur yang diawali dengan klimaks kemudian menceritakan masa lampau. Dilanjutkan hingga tahap penyelesaian. Pada saat menceritakan masa lampau, tokoh dalam cerita dikenalkan sehingga saat cerita satu belum selesai, kembali ke awal untuk memperkenalkan tokoh

lainnya. Penulis biasanya sering menggunakan alur ini. Alur ini biasanya menjadikan suatu konflik dipertengahan, lalu disambung dengan pengenalan suatu konflik serta anti klimaks dan penyelesaian berada di akhir cerita.

Berdasarkan kutipan tersebut, alur adalah sebuah deretan cerita sesuai dengan urutan waktu yang berkaitan dengan pelaku dalam cerita. Jenis alur dalam cerpen terbagi menjadi tiga yaitu alur maju, alur mundur dan alur campuran. Alur maju ialah klimaks dalam cerita berada diakhir dalam cerita dalam alur maju menggunakan runtutan waktu yang terstruktur. Alur mundur adalah alur yang menjelaskan masa lampau, sebaliknya klimaksnya berada di awal cerita. Alur campuran ialah klimaks dalam ceritanya berada di awal lalu menjelaskan masa lampau, lalu dipertegas oleh penyelesaian.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, alur adalah sebuah rentetan cerita yang tersusun secara sistematis untuk menguraikan kronologis dalam cerita. Alur sangat berkaitan dengan pelaku dalam cerita, karena alur dan pelaku cerita saling berhubungan satu sama lain. Orang menganggap bahwa alur bagian terpenting dalam cerita. Alur atau plot berisi konflik dan penyelesaian dalam cerita, hal ini juga dapat di pertegas bahwa sebuah alur dapat menentukan jalan cerita, alur terdiri dari tiga jenis diantaranya alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

3. Penokohan

Penokohan merupakan sebuah sentral dalam isi cerita, karena dalam penokohan kita selalu disudutkan bagaimana perilaku tokoh dalam cerita. Penokohan ini sangat berhubungan dengan tokoh biasanya tokoh adalah bagian terkecil dari penokohan, secara luas tokoh bisa disebut penokohan. Sebuah cerita pendek pasti memiliki tokoh. Tokoh sangat berhubungan dengan unsur-unsur pembangun cerita pendek.

Tarigan (1982, hlm. 156) mengatakan, “Penokohan adalah proses dipergunakannya oleh seorang pengarang untuk menciptakan tokoh-tokoh fiksinya. Tugas pengarang dalam menciptakan tokoh itu sebaik mungkin seperti yang benar ada”. Berdasarkan kutipan tersebut, penokohan adalah sebuah ciptaan pengarang untuk menciptakan sebuah karakter dalam cerita prosa fiksinya. Dalam prosa fiksi pasti memiliki tokoh. Tugas pengarang dalam menciptakan tokoh harus berdasarkan

sifat-sifat aslinya. Pengarang harus memerhatikan karakteristik tokoh yang akan di tulisnya di dalam cerita.

Kosasih (2014, hlm. 122) mengatakan, “Penokohan adalah cara pengarang menggambarkan karakter tokoh-tokoh. Adapula seorang karakter tokoh disebutkan langsung oleh pengarang juga dilukiskan melalui kebiasaan”. Berdasarkan kutipan tersebut, penokohan adalah setiap pengarang pasti memiliki cara menggambarkan tokohnya. Paling penting dalam penokohan adalah sifat dari tokoh tersebut yang melukiskan bahwa tokoh tersebut memiliki sebuah karakter yang hidup. Pengarang juga dalam membuat penokohan tidak boleh asal misalnya, pengarang dalam membuat penokohan ibu harus sesuai kebiasaan seorang ibu di dalam keluarga.

Nurgiyantoro (2013, hlm.248) mengatakan, “Penokohan ialah lebih luar dari tokoh atau perwatakan sebab itu ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana perwatakan dan perlukisan dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberi gambaran yang jelas kepada pembaca”. Berdasarkan kutipan tersebut, penokohan lebih luas dari tokoh sebab penokohan melukiskan perwatakan atau sikap tokoh di dalam cerita. Penokohan selalu menceritakan permasalahan yang ada dalam isi cerita sehingga menggambarkan secara luas apa yang dimaksud tokoh. Pengarang harus sanggup menggambarkan perwatakan yang jelas agar pembaca lebih memahami sifat-sifat tokoh yang ada di dalam cerita.

Hidayati (2010, hlm. 35) mengatakan, “Penokohan adalah watak atau jati diri seorang tokoh dalam cerita fiksi atau novel. Dalam menulis sebuah cerita pengarang harus menggambarkan sifat-sifat tokoh pada ceritanya”. Berdasarkan kutipan tersebut, penokohan adalah watak yang ada di dalam tokoh sehingga bisa menggambarkan sebuah jati diri tokoh di dalam cerita. Menulis sebuah cerita, pengarang harus melukiskan semua sifat-sifat tokoh yang ada di dalam cerita.

Masruroh (2017, hlm. 16) mengatakan, “Penokohan yaitu pemberian sifat pada tokoh atau pelaku dalam cerita tersebut. Sifat yang telah diberikan dapat tercermin dalam pikiran, ucapan, dan pandangan tokoh terhadap suatu hal”. Berdasarkan kutipan tersebut, penokohan ialah sebuah pemberian penulis untuk menciptakan sebuah watak atau sifat-sifat dalam tokoh. Sifat itu dapat dilihat dari

suatu pandangan tokoh. Ketika mengucapkan sebuah kalimat sehingga menggambarkan suatu perwatakan yang jelas dan mudah dimengerti oleh pembaca.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, penokahan adalah suatu gambaran sifat atau perwatakan dari tokoh. Tokoh ini merupakan suatu karakter yang ada di dalam cerita yang diciptakan oleh pengarang, dalam sebuah cerita pasti memiliki tokoh-tokoh. Pengarang juga harus memerhatikan ketika menggambarkan suatu tokoh, ketika pengarang menggambarkan tokoh, peserta didik maka di dalam cerita buatlah si tokoh itu hidup lalu jangan membuat sifat-sifat tokoh yang tidak sesuai norma yang ada di dalam masyarakat. Misalnya ketika pengarang menggambarkan peserta didik jangan pernah melukiskan sifat peserta didik yang suka tauran harus sesuai apa yang dilakukan peserta didik.

4. Latar

Sebuah prosa fiksi pasti mempunyai sebuah latar. Latar sangat berhubungan dengan jalan cerita. Cerpen memiliki sebuah latar yang berhubungan dengan tempat. Cerpen memiliki sebuah unsur latar tempat, waktu, dan suasana. Latar sangat berhubungan dengan unsur-unsur pembangun cerpen. Sekarang dapat dipaparkan berbagai pendapat para ahli.

Masruroh (2017, hlm. 17) mengatakan, “Latar merupakan salah satu perlengkapan isi cerita. Latar atau setting mengacu pada pengertian waktu, tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar dibedakan menjadi tiga, yaitu latar waktu, latar tempat, dan suasana”. Berdasarkan kutipan tersebut, latar adalah sebuah kelengkapan dari isi cerita. Selain menunjukan tempat latar juga mengacu pada pengertian waktu, hubungan waktu, dan lingkungan sosial yang di ciptakan pengarang melalui peristiwa-peristiwa cerita. Latar dibagi menjadi tiga yaitu latar waktu, latar tempat, dan suasana. Ketiganya tidak bisa dilepaskan dalam sebuah isi cerita.

Kosasih (2014, hlm. 119) mengatakan, “Yang dimaksud latar adalah adalah tempat, waktu dan suasana atas terjadinya peristiwa. Latar diperlukan untuk memperkuat terjadinya peristiwa ataupun alur. Tanpa kehadiran latar peristiwa dalam cerita menjadi tidak jelas”. Berdasarkan kutipan tersebut, latar merupakan sebuah tempat, waktu dan suasana yang terjadi di dalam peristiwa di dalam isi

cerita. Latar sangat diperlukan untuk membuat sebuah peristiwa atau alur. Ketika dalam cerita tidak memiliki latar maka cerita tidak akan mudah dimengerti oleh pembaca, mereka juga bingung untuk menyimpulkan isi latar tersebut.

Tarigan (1982, hlm.164) mengatakan, “Latar adalah menciptakan suatu suasana, yang sesuai dengan perasaan yang telah kita alami mengenai suatu lokasi. Latar dalam suatu karya bahkan dapat menyajikan fungsi yang lebih penting lagi sebagai sesuatu kekuatan dalam konflik dengan keinginan-keinginan serta upaya manusia”. Berdasarkan kutipan tersebut, latar adalah menciptakan suatu suasana dalam cerita yang dialami oleh tokoh tersebut. Latar juga menunjukkan suatu tempat yang ada di dalam cerita, selain itu latar juga menunjukkan waktu kapan peristiwa itu terjadi dalam cerita. Latar dalam sebuah cerita fiksi memiliki sebuah konflik yang digambarkan dalam cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, latar adalah tempat, suasana, dan waktu. ketiganya tidak dapat dipisahkan oleh pengarang dalam menciptakan sebuah konflik dalam peristiwa. Dalam cerita fiksi pasti memiliki latar seperti yang dijelaskan di atas. Jenis-jenis latar terdiri menjadi tiga. Seperti kita ketahui bahwa tempat adalah suatu kejadian dimana sebuah konflik itu terjadi. Waktu menggambarkan bahwa kapan peristiwa itu terjadi. Selanjutnya suasana merupakan gambaran perasaan yang dirasakan seorang manusia dalam cerita.

5. Sudut Pandang

Ketika menulis sebuah cerita pendek pasti menggunakan sudut pandang, baik sudut pandang orang pertama, orang kedua, serta orang ketiga. Seorang penulis dalam menulis cerita pendek pasti memiliki pandangan yang berbeda-beda untuk menggambarkan seorang tokoh dalam cerita. Pada dasarnya isi otak manusia itu berbeda-beda, beda otak beda suatu pandangan dalam sebuah menulis cerita pendek. Sudut pandang ini cara pandang seorang penulis pada suatu tokoh dan menggambarkan pandangan yang beragam-ragam. Berikut ini adalah sudut pandang dari para ahli.

Hidayati (2010, hlm. 41) mengatakan, sudut pandang adalah suatu bagian narasi yang berperan memperlihatkan hubungan yang ada antar pengarang dengan

dengan objek dari seluruh aksi atau tindak-tanduk yang berlangsung dalam kisah yang dirasakan oleh pembacanya. Sudut pandang terbagi menjadi dua ,yaitu;

- 1) sudut pandang orang pertama, karena pada umumnya pengarang menggunakan kata ‘aku’ dalam karangnanya;
- 2) sudut pandang orang ketiga, karena pengarang jarang menceritakan dirinya sendiri, tetapi memakai dan menunjukan di luar dirinya.

Berdasarkan kutipan tersebut, sudut pandang adalah bagian dari cerita fiksi yang melibatkan pengarang dengan objek yang ditulisnya melalu aksi atau perlakuan dalam kisah yang dirasakan oleh pembaca. sudut pandang terdiri dari dua, di antaranya, 1) Sudut pandang orang pertama, dalam sudut pandang ini kebanyakan dari pengarang menggunakan kata ‘aku’ dalam karangnya, 2) Sudut pandang orang ketiga, pengarang tidak menceritakan dirinya, tetapi pengarang memakai menggunakan dan menunjukkan di luar diriya.

Nurgiyantoro (2013, hlm.338) mengatakan, sudut pandang atau *point of view* merupakan suatu strategi teknik, siasat yang secara sengaja dapat dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan cerita. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam cerita fiksi memang milik pengarang yang berupa pandang hidup dan tafsiran pada kehidupan. Sudut pandang terbagi menjadi tiga di antaranya.

- 1) Sudut pandang persona ketiga, pengisahan cerita yang menggunakan sudut pandang pesona ketiga, gaya ‘dia’, narator adalah seseorang yang berada diluar cerita yang menampilkan tokoh –tokoh cerita dengan menyebutkan nama, atau kata ganti ia, dia dan mereka.
- 2) Sudut pandang persona pertama, dalam pengisahan cerita mempergunakan sudut pandang persona pertama, first person point of view, ‘aku’, jadi gaya aku. Narotor ialah seorang yang ikut dalam cerita.
- 3) Sudut pandang pesona kedua, dalam buku dan berbagai teori fiksi jarang ditemukan pembicara tentang sudut pandang persona kedua ‘kau’. Yang lazim adalah sudut pandang oranag pertama dan orang ketiga.
- 4) Sudut pandang campuran, penggunaan aku dan dia dalam sudut pandang sebuah novel mungkin saja lebih dari satu teknik. Pengarang dapat berganti-ganti dari teknik yang satu ke teknik yang lain untuk sebuah cerita yang akan dituliskan.

Berdasarkan kutipan tersebut, sudut pandang adalah sebuah sebuah teknik untuk merencanakan, segala sesuatu untuk memilih serta mengemukakan ide dan cerita yang dapat dilihat dari isi cerita. Cerita fiksi mempunyai berbagai pandangan yang dikemukakan oleh pengarang dan penjelasan pada kehidupan. Sudut pandang

atau *point of view* terbagi menjadi tiga jenis diantaranya. 1) Sudut pandang orang ketiga, dalam kejadian cerita menggunakan sudut pandang orang ketiga, biasanya menggunakan kata “dia”. Pengarang adalah seseorang yang berada diluar cerita dalam menampilkan tokoh-tokoh dan menyebutkan kata ganti nama ia, dia, dan mereka. 2) Sudut pandang orang pertama, dalam kejadian cerita menggunakan kata aku. Seolah-olah narator ikut serta dalam cerita. 3) Sudut pandang orang kedua, dalam buku dan dalam teori fiksi belum ditemukan sudut pandang yang menggunakan kata ‘kau’. Yang sering ditemukan sudut pandang orang ketiga dan pertama. 4) Sudut pandang campuran, sudut pandang campuran menggunakan kata aku dan dia. Biasanya sudut pandang ini ada di dalam novel. Menggunakan sudut pandang campuran dapat membuat cerita berkembang karena narator menceritakan dirinya dan menceritakan orang lain di dalam cerita fiksinya.

Masruroh (2017, hlm. 17) mengatakan, sudut pandang adalah cara pandang penulis dalam memandang suatu peristiwa di dalam cerita. Cerita pendek penulis pasti memandang sebuah tokoh dari sudut pandang sebagai penulis. Sudut pandang ada (empat), antara lain sebagai berikut.

- a) Sudut pandang orang pertama pelaku utama
 Dalam sudut pandang ini, tokoh ‘aku’ mengisahkan tentang berbagai peristiwa yang terjadi serta tingkah laku yang dialaminya. Tokoh ‘aku’ akan menjadi pusat perhatiandari kisah cerpen tersebut. dalam sudut pandang ini, tokoh ‘aku’ digunakan sebagai tokoh utama.
- b) Sudut pandang orang pertama pelaku sampingan
 Tokoh ‘aku’ muncul tidak sebagai tokoh utama lagi, melainkan sebagai tokoh tambahan. Tokoh aku hadir dalam jalan cerita hanya untuk membawakan cerita kepada pembaca, sedangkan tokoh cerita yang dikisahkan kemudian ‘dibiarkan’ untuk dapat mengisahkan sendiri berbagai pengalaman yang dialaminya.
 Tokoh dari jalan cerita yang dibiarkan berkisah sendiri itulah yang pada akhirnya akan menjadi tokoh utama sebab ialah yang lebih banyak tampil, membawakan berbagai peristiwa. Serta berhubungan dengan tokoh-tokoh yang lainnya. Dengan demikian tokoh ‘aku’ hanya tampil sebagai saksi saja . saksi terhadap berlangsungnya sebuah cerita yang ditokohi oleh orang lain. Tokoh ‘aku’ pada umumnya hanya tampil sebagai pengantatr dan penutup cerita.
- c) Sudut pandang orang ketiga serbatahu
 Kisah cerita sudut pandang ‘dia’, namun penulis atau narator dapat menceritakan hal-hal dan tindakan apa saja yang menyangkut tokoh ‘dia’ tersebut. penulis mengetahui segalanya (termasuk isi pikiran para tokoh cerita)
- d) Sudut Pandang Orang ketiga Pengamat

Sudut pandang orang ini berbeda dengan orang ketiga serbatahu. Penulis hanya melukiskan apa yang dilihat, diamati, dipikir, dan dirasakan, oleh tokoh tersebut, namun terbatas pada seroang tokoh saja (biasanya tokoh utama).

Berdasarkan kutipan tersebut, sudut pandang adalah sebuah pandangan penulis dalam memenuis sebuah karya fiksinya sudut pandang ada empat jenis diantaranya, 1) Sudut pandang orang pertama dan pelaku utama adalah sudut pandang ini, tokoh 'aku' dikisahkan dalam peristiwa yang terjadi seolah-olah dialami oleh narator. Tokoh 'aku' dalam cerita menjadi titik pusat perhatian dalam cerpen. Tokoh 'aku' dalam sudut pandang ini digunakan sebagai tokoh utama. 2) Sudut pandang pertama dan pelaku sampingan, Sudut pandang ini dalam tokoh "aku" menceritakan sebagai tokoh sampingan artinya tokoh aku hanya sebagai tambahan saja. Tokoh aku hanya menjadi saksi dan diceritakan oleh orang lain. Pada akhirnya tokoh 'aku' bergeser menjadi tokoh utama karena dalam cerita tokoh aku mengalami lebih banyak tampil. 3) Sudut pandang orang ketiga serba tahu, Sudut pandang ini, narator menggunakan kata "dia" sebagai tokohnya. Seolah-olah narator mengetahui semua tentang tokoh 'dia'. Lalu memosisikan sebagai orang lain dalam cerita dan menjelaskan tokoh 'dia'. 3) Sudut orang ketiga sebagai pengamat tokoh 'dia', Sudut pandang ini sangat berbeda dengan orang ketiga serbatahu, sudut pandang ini sangat terbatas untuk mengetahui tokoh 'dia' narator hanya melukiskan apa yang dia, lihat, cermati, dipikir, dan di rasakan oleh tokoh tersebut.

Simpulan dari para ahli, sudut pandang adalah suatu pandang seorang atau cara memandang narator kepada tokohnya, untuk merencanakan suatu ide dalam cerita. Sebuah cerita fiksi termasuk cerita pedek mempunyai sebuah padangan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Sudut pandang dapat dirasakan oleh pembaca mengenai pandangan dari suatu tokoh-tokoh yang akan dibahas. Sudut pandang terdiri dari tiga jenis dapat dipaparkan sebaga berikut, sudut pandang orang pertama, sudut pandang orang kedua, sudut pandang orang ketiga, dan sudut pandang orang campuran.

6. Amanat

Semua prosa fiksi mempunyai amanat. Seseorang dalam menulis pasti memiliki pesan yang akan disampaikan, termasuk cerita pendek pasti mempunyai amanat yang disampaikan oleh penulis, biasanya penulis menyampaikan sebuah amanat yang tersirat maupun tersurat. Amanat merupakan sebuah pesan yang disampaikan penulis kepada pembacanya.

Masruroh (2017, hlm. 17) Mengatakan, “Amanat merupakan sebuah pesan penulis cerita tersebut kepada pembaca agar pembaca dapat bertindak atau melakukan sesuatu. Amanat pada dasarnya berfungsi untuk mengetahui pesan moral dari cerpen. Cerpen pasti mempunyai amanat karena ditulis bukan hanya sebagai kisah, melainkan juga sebagai pesan moral untuk pembaca”. Berdasarkan kutipan tersebut, amanat adalah sebuah pesan yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca, agar pembaca bisa memahami pesan yang disampaikan oleh penulis tersebut. Amanat juga mengandung moral dalam cerita penulis harus membuat amanat yang positif kepada pembaca agar pesan dan kesan dapat dirasakan oleh pembaca ketika membaca sebuah karangannya.

Kosasih (2014, hlm. 119) mengatakan, “Dalam cerpen terkandung amanat atau pesan-pesan yang dibuat oleh pengarang. Amanat dalam suatu cerpen selalu berkaitan dengan temanya. Cerpen yang bertema tentang kasih sayang amanatnya tidak akan jauh dari pentingnya kita menebar kasih sayang”. Berdasarkan kutipan tersebut, amanat merupakan pesan-pesan yang disampaikan oleh pengarang serta dibuat oleh pengarang. Biasanya dalam cerita ketika cerita harus memiliki amanat. Amanat dalam cerpen pasti berkaitan dengan tema yang diangkat oleh penulis.

Suryaman dkk. (2017, hlm. 169) mengatakan, “Amanat merupakan ajaran atau pesan yang hendak disampaikan oleh pengarang. Amanat cerpen biasanya disembunyikan oleh pengarangnya dalam cerita. Amanat juga tidak bisa lepas dari cerita”. Berdasarkan kutipan tersebut, amanat adalah sebuah pesan yang hendak disampaikan oleh penulis kepada pembaca. Amanat cerpen biasanya disembunyikan oleh penulis. Setiap cerita pendek pasti mempunyai amanat.

Berdasarkan pendapat para ahli penulis menyimpulkan bahwa, amanat adalah sebuah pesan yang disampaikan oleh pengarang untuk pembaca agar pembaca bisa menarik simpulan dalam cerpen yang dibaca. Amanat ini, dapat

disembunyikan dalam cerita ataupun dapat muncul dalam cerita, tergantung pengarang menyampaikan sebuah pesan dalam cerita pendek tersebut.

4. Media Movie Maker

1) Pengertian *Windows Movie Maker*

Media *windows movie maker* adalah sebuah media pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik dan merangsang peserta didik dalam menulis teks cerita pendek. *Windows movie maker* juga membantu proses merangsang peserta didik dalam menulis. media ini memiliki karakteristik audio visual diam atau video diam, artinya gambar yang diedit tidak bergerak. Media ini berfungsi untuk melatih peserta didik dalam menulis teks cerita pendek.

Susiliana dan Riyadi (2009, hlm. 20) mengatakan, “Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya pesannya dapat diterima panca indra pendengaran dan panca indra penglihatan akan tetapi gambar yang dihasilkan diam atau sedikit memiliki unsur gerak sedikit”. Berdasarkan kutipan tersebut, media audio visual diam adalah suatu media yang pesan dalam pembelajarannya ditangkap oleh panca indra pendengaran dan panca indra penglihatan. Gambar yang dihasilkan tidak bergerak ataupun memiliki unsur gerak yang sedikit.

Zanzad dalam Suryani dkk. (2018, hlm 85) mengatakan, “*Windows movie maker* adalah sebuah program editing yang sederhana dan di disain secara menarik dengan menggabungkan unsur-unsur seperti video, gambar, musik, animasi, dan teks yang dijadikan satu menjadi video”. Berdasarkan kutipan tersebut, *windows movie maker* adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk video, serta mempunyai karakteristik audio visual. Cara mendisain media ini sangat sederhana sehingga para pemula bisa lebih mudah mengedit. Media ini menggabungkan seperti video, gambar, musik, animasi, dan teks yang dijadikan satu menjadi video. Dalam pembelajaran menggunakan media ini membentuk suatu audio visual diam artinya di dalam video gambar tidak bergerak.

Robert Heinich, dkk dalam Pribadi (2017, hlm. 137) mengatakan, “Media video adalah tergolong sebagai media audio visual yang mampu menayangkan unsur pesan dan informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara simulutan”. Berdasarkan kutipan tersebut, media vidio karakteristik dari media

audio visual media ini mampu menyangkan audio dan visual dalam runtutannya. Selain itu media audio visual memiliki suara dan gambar untuk menyangkan bahan ajar.

Berdasarkan pendapat para ahli penulis menyimpulkan bahwa, media *windows movie maker* adalah sebuah media yang berbentuk video, serta memiliki karakteristik audiovisual. Menggunakan media ini, mampu melatih peserta didik dalam keterampilan menulis teks cerpen. Cara mendisain mendisain media ini sangat mudah untuk pemula. Media ini menggabungkan seperti video, gambar, musik, animasi, dan teks yang dijadikan satu menjadi video.

2) Kelebihan dan Kekurangan Media *Windows Movie Maker*

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembuatan dan proses pembelajaran. Media *windows movie maker* mempunyai berbagai kelebihan dan kekurangan dalam proses pembuatannya. Peneliti dan pembuat pasti mengetahui kelebihan dan kekurangannya, tetapi belum cukup jika belum di paparkan oleh para ahli.

Suryani dkk. (2018, hlm 85) mengatakan, keunggulan *windows movie maker*, di antaranya;

1. tampilan sederhana, mudah dipelajari atau *user friendly*;
2. tidak membutuhkan skill khusus, cocok untuk pemula atau awam dalam membuat dan mengedit video;
3. mengatur potongan video sesuai yang kita inginkan;
4. memberi judul, musik dan background, sound effect, dan narasi suara;
5. menyimpan dari 20 gigabyte ruang hardisk;
6. animasi yang tersedia cukup variatif;
7. tidak membutuhkan spesifikasi dan HD terlalu besar;
8. untuk mengatur kualitas editan yang dikerjakan serta batasan ukuran video.

Berdasarkan kutipan tersebut, Setiap media pembelajaran pasti memiliki keunggulannya masih *windows movie maker* memiliki kelebihan yang sangat banyak contohnya untuk pemula kita tidak memerlukan skill khusus dalam mengedit video di dalam *windows movie maker*.

Kekurangan *windows movie maker* di antaranya;

1. menyimpan video membutuhkan proses yang lama;

2. terkadang sering terjadi *not responding* (seringkali saat *eksport/ import/ save project*);
3. terjadi penutup program kerja saat pengeditan WMM”.

Berdasarkan kutipan tersebut, Setiap media juga memiliki kekurangan dalam proses membuat suatu media dalam pembuatan media windows movie maker dapat dikatakan ketika proses *export* data, media ini cukup lama menunggu diperkirakan sampai 2 jam lebih untuk mendapatkan hasil 100%.

Robert Heinich, dkk. dalam Pribadi, (2017, hlm. 142) mengatakan, ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh medium video dalam mengomunikasikan informasi dan pengetahuan ialah:

- 1) menayangkan gambar bergerak;
- 2) merhatikan sebuah proses dan prosedur;
- 3) sarana observasi yang aman;
- 4) Sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu;
- 5) memerhatikan sikap dan tindakan yang dapat dipelajari;
- 6) mendorong munculnya apresiasi terhadap seni dan budaya;
- 7) menciptakan kesamaan pengalaman dan persepsi bagi permirsa.

Berdasarkan kutipan tersebut, Kelebihan dari media medium video dalam mengkomunikasikan dan menyampaikan pengetahuan memiliki berbagai kelebihan diantaranya. Mendorong munculnya keterampilan guru dalam membuat video yang bergerak maupun tidak bergerak.

Robert Heinich, dkk dalam Pribadi, (2017, hlm. 147) mengatakan, ada beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh medium video dalam mengomunikasikan informasi dan pengetahuan ialah:

1. kecepatan penyangan informasi dan pengetahuan secara konstan;
2. kadang-kadang menimbulkan persepsi yang berbeda;
3. pengeluaran untuk biaya program video sangat mahal.

Berdasarkan kutipan tersebut, Kekurangan dari media medium video dalam media ini tidak selalu menimbulkan persepsi yang sama kepada orang yang melihat dan mendengarnya. Media ini membutuhkan biaya yang sangat mahal untuk membuat suatu media. Pembuat media harus memiliki pengetahuan yang luas dalam mengembangkan media video ini

Susiliana dan Riyadi (2009, hlm. 20) mengatakan, “Kekurangan dan kelebihan media audiovisual diam adalah tidak jauh beda dengan media proyeksi

diam dan perbedaan adanya aspek suara dalam media audiovisual diam”. Berdasarkan kutipan tersebut, media audio visual diam adalah *media windows movie maker*. Setiap media memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, media audiovisual diam memiliki kekurangan gambar dalam media ini diam tidak bergerak dan kelebihanannya menggunakan audiovisual membantu siswa untuk merangsang dalam menulis cerita pendek.

Simpulan dari pendapat parah ahli, setiap media pasti memiliki kekurangannya dan masing-masing. Media windows movie maker memiliki kekurangan dalam ekspor data *windows movie maker* memerlukan waktu yang lama untuk mencapai 100%. Lalu kelebihanannya siswa yang mempunyai proses belajar yang menggunakan audio dan visual dapat tersampaikan jadi tidak ada yang dirugikan antar penggunaan audio dan visual. media sangat diperlukan untuk melatih keterampilan menulis peserta didik. Menulis cerita pendek menggunakan sebuah media *windows movie maker*. Setiap media memiliki sebuah kekurangan dan kelebihan dalam teknis dan praktik di lapangan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dibelakangi oleh penelitian yang relevan. Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain. Kemudian dibandingkan dari temuan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini yang relevan adalah acuan peneliti dalam mengerjakan sebuah penelitian.

Tabel 2.1

Tabel Penelitian Terdahulu yang Relevan

Judul Penelitian Terdahulu	Nama Penulis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA	Dea Salma	Hal ini dapat Dibuktikan dengan hasil terhitung pada kelas eksperimen adalah 19,20 dan thitung kelas kontrol	Persamaan dalam penelitian ini ialah materi menulis	Penulis menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> . Sedangkan penelitian terdahulu

<p>AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 3 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019</p>		<p>sebesar 13,24. 4) hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan di kelas kontrol. Dibuktikan dari perolehan prates peserta didik di kelas eksperimen sebesar 56,7 dan pascates sebesar 82,3, dengan selisih sebesar 25,6. Hasil tersebut lebih besar dibandingkan perolehan hasil belajar di kelas kontrol, yaitu prates sebesar 42,5 dan pascates sebesar 48,6, dengan selisih sebesar 6,1. Berdasarkan bukti data penelitian, maka penelitian ini dinyatakan berhasil.</p>	<p>teks cerpen berdasarkan unsur pembangun</p>	<p>menggunakan media <i>Audiovisual</i></p>
<p>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BAHASA INDONESIA</p>	<p>Tahiyatul Izza</p>	<p>Media Komik Digital diujikan kepada ahli media sebanyak 1 orang, ahli materi sebanyak 1 orang, dan 40</p>	<p>Persamaan dalam penelitian ini ialah materi menulis teks cerpen berdasarkan unsur pembangun</p>	<p>Penulis menggunakan media Windows movie maker. Sedangkan peneliti terdahulu menggunakan</p>

<p>UNTUK MENINGKAT KAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENDEK (CERPEN) KELAS IX SEMESTER GANJIL DI SMP NEGERI 4 MALANG</p>		<p>peserta didik Kelas IX SMP Negeri 4 Malang sebagai audiens. Sehingga didapatkan hasil pengembang an media Komik Digital sebagai berikut. Uji coba ahli media didapat persentase 90% berdasarkan kriteria hasil kelayakan media ini termasuk kualifikasi valid, uji coba ahli materi didapat persentase 80% berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif ini termasuk kualifikasi valid. Uji coba siswa perorangan didapat persentase 86% kesimpulan berdasarkan kriteria kelayakan ini termasuk</p>		<p>n komik digital.</p>
---	--	--	--	-----------------------------

		<p>kualifikasi valid, uji coba siswa kelompok kecil didapat persentase 85% berdasarkan kriteria kelayakan media ini termasuk kualifikasi valid, uji coba siswa kelompok besar didapat persentase 84% berdasarkan kriteria kelayakan media komik digital termasuk dalam kualifikasi valid.</p>		
<p>PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN MELALUI MEDIA BERITA DENGAN METODE LATIHAN TERBIMBING PADA SISWA</p>	<p>Dewi Ika Fitryana</p>	<p>Skor rata-rata yang dicapai siswa sebelum proses tindakan adalah 61,44. Pada akhir tindakan siklus I skor rata-rata yang diperoleh sebesar 70,31 sehingga mengalami peningkatan 8,87 poin. Pada akhir siklus II skor rata-rata yang diperoleh</p>	<p>Persamaan dalam penelitian ini ialah materi menulis teks cerpen berdasarkan unsur pembangun</p>	<p>Penulis menggunakan media Windows movie maker. Sedangkan peneliti terdahulu menggunakan media berita dan metode latihan terbimbing.</p>

KELAS X.3 SMA NEGERI 1 REMBANG PURBALINGG A		sebesar 83,81 sehingga mengalami peningkatan sebesar 13,5 poin dari siklus I. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media berita dengan metode latihan terbimbing dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga.		
---	--	---	--	--

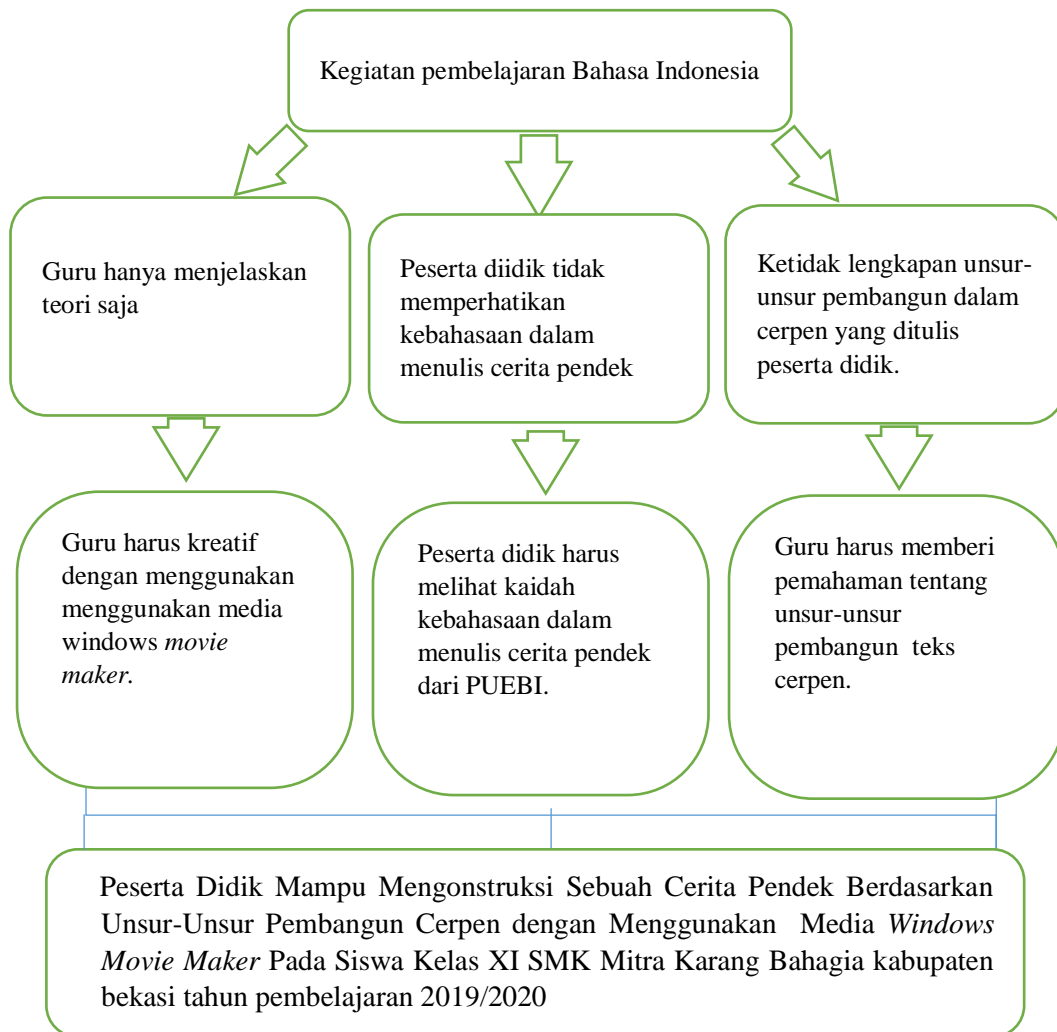
Berdasarkan persamaan dan perbedaan judul skripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa persamaan terletak pada materi pembelajaran, sedangkan perbedaan terletak pada media dan metode. Peneliti dapat melihat acuan dari hasil penelitian terdahulu dalam penyusunan skripsi sehingga mengetahui berbagai hasil dan peningkatan menggunakan berbagai media dan model pembelajaran. Faktor menentukan keberhasilan dalam penelitian adalah menguasai pendekatan, metode, model, dan media yang sudah direncanakan. Persiapan matang dalam pembelajaran menentukan sebuah hasil yang diharapkan.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran harus didukung oleh sebuah permasalahan yang ada di dalam latar belakang, observasi penulis dan hasil konsultasi sehingga melahirkan pemikiran permasalahan, serta sebuah solusi untuk memecahkan permasalahan. Fungsi kerangka pemikiran adalah pecahan variabel pembelajaran, kompetensi dasar, dan media pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran kreatif.

Penulis membatasi menjadi bagan permasalahan pembelajaran yang dibuatnya. Jika permasalahan dalam pembelajaran disebutkan tiga maka solusi harus meliputi tiga. Permasalahan pembelajaran dalam kegiatan mengonstruksi teks cerita pendek. Meliputi penggunaan media, peserta didik tidak dapat memunculkan imajinasi dan ketidak lengkapan unsur pembangun. Solusinya guru harus kreatif, dalam menggunakan media, guru harus menggunakan media yang cocok untuk siswa dalam melatih imajinasi, dan guru harus memberi pengalaman dalam membuat cerpen berdasarkan unsur-unsur pembangun. Berdasarkan pembelajaran bahasa indonesia penulis mengambil gejala-gejala permasalahan, sebagai berikut.

Bagan 2.1
Kerangka Pemikiran



Dalam Penelitian ini, memiliki permasalahan dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek berdasarkan unsur-unsur pembangun diantaranya, guru hanya menggunakan media gambar dan buku guru, peserta didik sulit untuk memunculkan imajinasi, dan dalam menulis teks cerita pendek peserta didik tidak memerhatikan kelengkapan unsur-unsur pembangun cerpen. Dalam permasalahan ini, solusi yang dapat diberikan di antaranya, guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media, guru harus melatih imajinasi siswa dalam menggunakan media, guru harus memberi pemahaman tentang unsur-unsur pembangun cerpen. Dari permasalahan dan solusi tersebut judul penelitian ini adalah “Pembelajaran mengkonstruksi sebuah cerita pendek berdasarkan unsur-unsur pembangun cerpen menggunakan media *windows movie maker*.”

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah dasar pemikiran berupa pendapat peneliti terhadap permasalahan yang terdapat dalam penelitian. Peneliti sudah diberi mata kuliah dan lulus dalam mata kuliah tersebut. Asumsi dalam penelitian didasarkan pada pengetahuan dan pemahaman penulis terhadap komponen-komponen permasalahan peneliti yang terdapat pada penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti berasumsi sebagai berikut.

- a. Penulis telah lulus perkuliahan MKP (Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian) diantaranya pendidikan pancasila, pendidikan agama Islam, dan Pendidikan kewarganegaraan. Peneliti juga telah lulus MPB (Mata Kuliah Perilaku Berkarya) diantaranya, Psikologi Pendidikan, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Pedagogig, Pengantar Filsafat Pendidikan, Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia, dan Problematika Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Peneliti juga telah lulus MKK (Mata kuliah keahlian) diantaranya, Teori dan Praktik Pembelajaran Menyimak, Teori dan Praktik Pembelajaran Membaca, Teori dan Praktik Komunikasi Lisan, Pengembangan Wawasan Literasi, Analisis Kesulitan Membaca, Bahasa Indonesia, Fonologi Bahasa Indonesia, Morfologi Bahasa Indonesia, Teori dan Praktik Menulis, Sintaksis Bahasa Indonesia, Semantik Bahasa Indonesia, Menulis Kreatif, Analisis Penggunaan

Bahasa Indonesia, Pragmatik Bahasa Indonesia, Percakapan Bahasa Inggris, Analisis Kesulitan Menulis, Tata Wacana, Menulis Kritik Esai, dan lain-lain. Penulis juga telah menempuh mata kuliah sastra Indonesia, diantaranya Sejarah dan Teori Sastra Indonesia, Apresiasi dan Kajian Puisi, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi Indonesia, Apresiasi dan Kajian Drama, dan Lain-Lain. Peneliti juga telah lulus MBB (Mata Kuliah Berkehidupan dan Bermasyarakat) diantaranya sebagai berikut, Magang I, Magang II, dan Magang III, serta Mata kuliah Kerja Nyata Kependidikan (KKN)

- b. Pembelajaran menulis teks cerita pendek adalah salah satu kompetensi dasar (KD), yaitu KD 4.9 yang terdapat dalam Kurikulum 2013 bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas XI.
- c. Media *windows movie maker* merupakan media yang tepat untuk peserta didik dalam memunculkan imajinasi menulis, mengembangkan ide dan gagasan dan melengkapi unsur-unsur pembangun peserta didik dalam menulis teks cerita pendek, media *windows movie maker* juga memiliki kelebihan, Suryani dkk. (2018, hlm 85) mengatakan bahwa keunggulan *windows movie maker*;
 1. tampilan sederhana, mudah dipelajari atau *user friendly*;
 2. tidak membutuhkan skill khusus, cocok untuk pemula atau awam dalam membuat dan mengedit video;
 3. mengatur potongan video sesuai yang kita inginkan;
 4. memberi judul, musik dan background, sound effect, dan narasi suara;
 5. menyimpan dari 20 gigabyte ruang hardisk;
 6. animasi yang tersedia cukup variatif;
 7. tidak membutuhkan spesifikasi dan HD terlalu besar;
 8. untuk mengatur kualitas editan yang dikerjakan serta batasan ukuran video.

Berdasarkan penjelasan tersebut, asumsi adalah sebuah pandangan dan pendapat dari peneliti sudah menempuh berbagai mata kuliah yang dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas. Merasa sudah dibekali berbagai mata kuliah tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa peneliti mampu menjalankan penelitian ini dengan sistematis. Tak kurang dari itu peneliti sudah menyebutkan kelebihan dari suatu media yang akan digunakan dalam proses penelitian.

2. Hipotesis

Hipotesis berarti jawaban sementara dari pertanyaan rumusan masalah. Hipotesis ini termasuk dugaan-dugaan sementara dari peneliti, berdasarkan rumusan

masalah dalam penelitian. Sebuah hipotesis adalah sebuah penentuan dari hasil penelitian. Hipotesis saling berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan. Selain itu, hipotesis didukung oleh teori yang relevan dengan judul yang akan dibahas, penulis merumuskan lima hipotesis ini sebagai berikut.

- 1) Peneliti mampu peneliti merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran mengonstruksi teks cerpen berdasarkan unsur pembangun menggunakan media *windows movie maker*.
- 2) Peserta didik mampu mengonstruksi teks cerita pendek berdasarkan unsur-unsur pembangun cerpen sebelum menggunakan media *windows movie maker* di kelas XI SMK Mitra Karya tahun ajaran 2019/2020.
- 3) Peserta didik mampu mengonstruksi teks cerita pendek berdasarkan unsur-unsur pembangun cerpen setelah menggunakan media *windows movie maker* di kelas XI SMK Mitra Karya tahun ajaran 2019/2020.
- 4) Perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *windows movie maker*.
- 5) Media *windows movie maker* efektif dalam pembelajaran mengonstruksi teks cerita pendek berdasarkan unsur-unsur pembangun cerpen di kelas XI SMK Mitra Karya KAB. Bekasi tahun ajaran 2019/2020.