

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN

A. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1. Model Pembelajaran

Menurut Suherman dkk (2003:7), model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas. Sedangkan menurut Istarani (2012: 58), model pembelajaran adalah pedoman dalam merencanakan penyelenggaraan proses belajar mengajar di kelas yang mengikuti langkah-langkah pembelajaran tertentu (*sintaks*), strategi dan pendekatan tertentu agar kompetensi atau tujuan belajar dapat tercapai dengan baik, efektif, dan efisien. Pada penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL). jadi Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajan sendiri memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau sekedar prosedur pembelajaran.

Pengertian model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2. Secara umumnya, model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Definisi singkat lainnya yaitu suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran sendiri memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau sekedar prosedur pembelajaran.

Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang sangat kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Beberapa contoh model-model pembelajaran diantaranya adalah ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, bermain peran (*role play*) dan lain sebagainya yang bisa diterapkan. semuanya memiliki kelemahan dan kelebihan masing masing.

Model pembelajaran yang baik dan tepat adalah model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran bahan kajian atau pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu dengan menggunakan waktu dan dana yang tak begitu banyak serta mendapatkan siswa mendapatkan hasil yang maksimal. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

2. *Problem Based Learning (PBL)*

Hmelo Silver (2004: 322), Serafino & Cicchelli (2005: 18) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning (PBL)* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri (Kauchak & Eggen, 2012:307). Menurut Wena (2013:91) PBL merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui

permasalahan-permasalahan. PBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*).

Sehingga dapat diartikan bahwa PBL adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Diskusi dengan menggunakan kelompok kecil merupakan poin utama dalam penerapan PBL. PBL merupakan satu proses pembelajaran di mana masalah merupakan pemandu utama ke arah pembelajaran tersebut. Dengan demikian, masalah yang ada digunakan sebagai sarana agar anak didik dapat belajar sesuatu yang dapat menyokong keilmuannya

Menurut Arends (2013:102), “PBL dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, memecahkan masalah, dan Lintelektualnya; mempelajari peran-peran orang dewasa melalui berbagai situasi nyata atau simulasi; dan menjadi pelajar yang mandiri dan otonom”. PBL dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, untuk membantu siswa mengidentifikasi hubungan yang mungkin antara bukti dan masalah yang relevan, untuk menginspirasi dan memotivasi siswa untuk belajar bahkan menghadapi masalah ambigu, dan untuk membantu siswa mengembangkan karakter yang bertanggung jawab dan profesional (Barrows dalam Huang & Wang, 2012).

Evaluator menilai penguasaan bahan-bahan kajian pada tahap tersebut melalui pebelajar. Sebagian dari evaluasi memfokuskan pada pemecahan masalah oleh pebelajar maupun dengan cara melakukan proses belajar kolaborasi (bekerja bersama pihak lain). Suatu alat untuk menilai hasil dapat dipakai sebuah rubrik. Rubrik dipakai sebagai suatu alat

pengukuran untuk menilai berdasarkan beberapa kategori, misalnya: 1) batas waktu, 2) organisasi tugas (proyek), 3) segi (kebakuan) bahasa, 4) kemampuan analisis, telaah, 5) kemampuan mencari sumber pendukung (penelitian, termasuk kajian literatur), 6) kreativitas (uraian dan penalaran), dan 7) bentuk penampilan penyajian

Menurut Scot dan Laura dalam Kauchak & Eggen (2012:307), PBL memiliki tiga karakteristik antara lain sebagai berikut.

a. Pelajaran berfokus pada memecahkan masalah

Pelajaran berawal dari satu masalah dan memecahkan masalah adalah tujuan dari masing-masing pelajaran. Pembelajaran Berbasis Masalah bermula dari satu masalah dan memecahkannya adalah fokus pelajarannya (Krajcik & Blumenfeld dalam Kauchak & Eggen, 2012:307).

b. Tanggung jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada siswa

Siswa bertanggung jawab untuk menyusun strategi dan memecahkan masalah. Pembelajaran PBL biasanya dilakukan secara berkelompok, kelompok yang terbentuk cukup kecil (tidak lebih dari empat) sehingga semua siswa terlibat dalam proses itu.

c. Guru mendukung proses saat siswa mengerjakan masalah

Guru menuntun upaya siswa dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan dukungan pengajaran lain saat siswa berusaha memecahkan masalah. Karakteristik ini penting dan menuntut keterampilan serta pertimbangan yang sangat profesional untuk memastikan kesuksesan pelajaran PBL.

Selain memiliki karakteristik seperti yang telah disebutkan di atas, PBL juga harus dilakukan dengan tahap-tahap tertentu. Fogarty sebagaimana dikutip oleh Wena (2013:92) menyebutkan tahap-tahap strategi belajar berbasis masalah adalah sebagai berikut: (1) menemukan masalah; (2) mendefinisikan masalah; (3) mengumpulkan fakta; (4) menyusun hipotesis (dugaan sementara); (5) melakukan penyelidikan; (6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan; (7) menyimpulkan alternatif pemecahan secara kolaboratif; (8) melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

Wena (2013: 94) menjabarkan kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran PBL seperti pada tabel berikut.

Tabel 2.1
Kegiatan Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran PBL

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Menemukan Masalah	a. Memberikan permasalahan yang diangkat dari latar kehidupan sehari-hari siswa. b. Memberikan masalah yang bersifat tidak terdefiniskan dengan jelas (<i>illdefined</i>). c. Memberikan sedikit fakta diseperti konteks permasalahan.	a. Berusaha menemukan permasalahan dengan cara melakukan kajian dan analisis secara cermat terhadap permasalahan yang diberikan. b. Melakukan analisis terhadap fakta sebagai dasar dalam menemukan permasalahan.
2	Mendefinisikan masalah	a. Mendorong dan membimbing siswa untuk menggunakan kecerdasan intrapersonal dan kemampuan awal (<i>prior knowledge</i>) untuk memahami masalah. b. Membimbing siswa secara bertahap untuk mendefinisikan masalah.	a. Dengan menggunakan kecerdasan intrapersonal dan kemampuan awal (<i>prior knowledge</i>) berusaha memahami masalah. b. Berusaha mendefinisikan permasalahan dengan menggunakan parameter yang jelas.
3	Mengumpulkan Fakta	a. Membimbing siswa untuk melakukan pengumpulan fakta. b. Membimbing siswa melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara/ metode. c. Membimbing siswa melakukan pengelolaan informasi.	a. Melakukan pengumpulan fakta dengan menggunakan pengalaman-pengalaman yang sudah diperolehnya. b. Melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara serta dengan menggunakan kecerdasan majemuk

			<p>yang dimiliki.</p> <p>c. Melakukan pengelolaan/pengaturan informasi (<i>information management</i>) yang telah diperoleh, dengan berpatokan pada:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Know</i>, yaitu informasi apa yang diketahui. 2) <i>Need to know</i>, yaitu informasi apa yang dibutuhkan. 3) <i>Need to do</i>, yaitu apa yang akan dilakukan dengan informasi yang ada.
4	Menyusun Hipotesis (Dugaan Sementara)	<ol style="list-style-type: none"> a. Membimbing siswa untuk menyusun jawaban/hipotesis (dugaan sementara) terhadap permasalahan yang dihadapi. b. Membimbing siswa untuk menggunakan kecerdasan majemuk dalam menyusun hipotesis. c. Membimbing siswa untuk menggunakan kecerdasan interpersonal dalam mengungkapkan pemikirannya. d. Membimbing siswa untuk menyusun alternatif jawaban sementara. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat hubunganhubungan antarberbagai fakta yang ada. b. Menggunakan berbagai kecerdasan majemuk untuk menyusun hipotesis. c. Menggunakan kecerdasan interpersonal untuk mengungkapkan pemikirannya. d. Berusaha menyusun beberapa jawaban sementara.

5	Melakukan Penyelidikan	<p>a. Membimbing siswa untuk melakukan penyelidikan terhadap informasi dan data yang telah diperolehnya.</p> <p>b. Dalam membimbing siswa melakukan penyelidikan, guru membuat struktur belajar yang memungkinkan siswa dapat menggunakan berbagai cara untuk mengetahui dan memahami dunianya.</p>	<p>a. Melakukan penyelidikan terhadap data dan informasi yang telah diperoleh.</p> <p>b. Dalam melakukan penyelidikan siswa menggunakan kecerdasan majemuk yang dimilikinya untuk memahami dan memberi makna data dan informasi yang ada.</p>
6	Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan	a. Membimbing siswa melakukan penyempurnaan terhadap masalah yang telah didefinisikan.	a. Melakukan penyempurnaan masalah yang telah dirumuskan.
7	Menyimpulkan alternatif pemecahan masalah secara kolaboratif	a. Membimbing siswa untuk menyimpulkan alternatif pemecahan masalah secara kolaboratif.	a. Membuat kesimpulan alternatif pemecahan masalah secara kolaboratif.
8	Melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah	a. Membimbing siswa melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.	a. Melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

Menurut Ibrahim, Nur dan Ismail (Rusman, 2012: 243) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah dan perilaku guru pada setiap fase diringkaskan pada Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2
Sintaks Model *Problem Based Learning* (PBL)

No	Fase	Perilaku Guru
1	Mengarahkan siswa kepada masalah	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
2	Mempersiapkan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan menyusun tugas belajar yang terkait dengan permasalahan.
3	Membantu penelitian mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan bukti	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sanjaya (2006: 220) menjelaskan bahwa model PBL mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

a. Kelebihan

- 1) Meningkatkan minat, motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa.
- 2) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Membantu siswa mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata.
- 4) Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 6) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

b. Kelemahan

- 1) Memerlukan waktu yang panjang dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain.
- 2) Ketika siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.

Berdasarkan dari kelebihan dan kelemahan model pembelajaran PBL yang telah disebutkan sebelumnya, maka peneliti harus memaksimalkan kelebihan dari model pembelajaran PBL itu sendiri agar kelemahan-kelemahan dari model PBL dapat tertutup atau terminimalisir.

B. Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki seseorang dalam ruang lingkup pendidikan. Sumardjo (2007: 75) mengatakan bahwa menulis merupakan suatu proses melahirkan tulisan yang berisi gagasan. Banyak yang melakukannya secara spontan, tetapi juga ada yang berkali-kali mengadakan koreksi dan penulisan kembali. Menulis memiliki pengertian sebagai berikut : (1) proses mengabadikan bahasa dengan tanda-tanda grafis; (2) representasi dari kegiatan-kegiatan ekspresi bahasa; (3) kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan; *to put down the graphic symbols that represent a language one understands, so that other can read these graphic representation.* (Isakandarwassid dan Sunendar, 2008: 292) (4). *to put down the graphic symbols that represent a language one understands, so that other can read these graphic representation.* (Isakandarwassid dan Sunendar, 2008: 292).

Menurut Abdurrahman (2003: 12), menulis : (1) merupakan suatu bentuk komunikasi; (2) merupakan suatu proses pemikiran yang dimulai dengan pemikiran tentang gagasan yang akan disampaikan; (3) adalah bentuk komunikasi yang berbeda dengan bercakap-cakap; dalam tulisan tidak terdapat intonasi ekspresi wajah, gerakan fisik, serta situasi yang menyertai percakapan; (4) merupakan suatu ragam komunikasi yang perlu dilengkapi dengan “alat-alat” penjas serta aturan ejaan dan tanda baca; (5) merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan gagasan penulis kepada khalayak pembaca yang dibatasi oleh jarak tempat dan waktu. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses melahirkan gagasan atau pikiran dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan menulis merupakan kegiatan berupa penuangan ide/gagasan dengan kemampuan yang kompleks melalui aktivitas yang aktif produktif dalam bentuk simbol huruf dan angka secara sistematis sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

2. Proses Kreatif Menulis

Proses kreatif menulis memerlukan persiapan tentang apa yang akan ditulis. Segala pemikiran dan ide, disimpan dahulu untuk dipikirkan matang-matang, menunggu waktu yang tepat untuk menuliskannya. Pemikiran tersebut dikembangkan dan tuliskanlah semua ide dan apa yang telah dipikirkan tanpa adanya batasan untuk menuliskannya. Setelah tulisan jadi, tulisan tersebut direvisi kembali. Sumardjo (2007: 75-78) mengemukakan bahwa pada dasarnya terdapat lima tahap proses kreatif menulis. *Pertama*, adalah tahap persiapan. Dalam tahap ini seorang penulis telah menyadari apa yang akan dia tulis dan bagaimana ia akan menuliskannya. Apa yang akan ditulis adalah munculnya gagasan, isi tulisan. Sedangkan bagaimana ia akan menuangkan gagasan itu adalah soal bentuk tulisannya. Soal bentuk tulisan inilah yang menentukan syarat teknik penulisan. Gagasan itu akan ditulis dalam bentuk artikel atau esai, atau dalam bentuk cerpen, atau dalam bentuk yang lain. Dengan demikian, yang pertama muncul adalah sang penulis telah mengetahui apa yang akan dituliskannya dan bagaimana menuliskannya. Munculnya gagasan seperti ini memperkuat si penulis untuk segera memulainya atau mungkin juga masih diendapkannya

Kedua, tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi disimpannya dan dipikirkannya matang-matang, dan ditunggunya waktu yang tepat untuk menuliskannya. Selama masa pengendapan ini biasanya konsentrasi penulis hanya pada gagasan itu saja. Dia akan selalu memikirkan dan mematangkan gagasannya.

Ketiga, saat inspirasi. Inilah saat kapan bayi gagasan di bawah sadarsudah mendepak-depakkan kakinya ingin keluar, ingin dilahirkan.

Datang saat ini tiba-tiba saja. Inilah saat “Eureka” yaitu saat yang tiba-tiba seluruh gagasan menemukan bentuknya yang amat ideal. Gagasan dan bentuk ungkapannya telah jelas dan padu. Ada desakan yang kuat untuk segera menulis dan tak bisa ditunggu-tunggu lagi. Kalau saat inspirasi ini dibiarkan lewat, biasanya bayi gagasan ini akan mati sebelum lahir. Gairah menuliskannya lama-lama akan mati. Gagasan itu sendiri sudah tidak menjadi obsesi lagi. Tahap inspirasi memang tahap yang menggelisahkan.

Keempat, tahap penulisan. Kalau tahap inspirasi telah muncul makasegeralah lari ke mesin tulis atau komputer atau ambil bolpoin dan segera menulis. Keluarkan segala hasil inkubasi selama ini. Tuangkan semua gagasan yang baik atau kurang baik, muntahkan semuanya tanpa sisa dalam bentuk tulisan yang direncanakannya. Jangan pikirkan mengontrol diri dulu. Jangan menilai mutu tulisan dahulu. Rasio belum boleh bekerja dulu. Bawah sadar dan kesadaran dituliskan dengan gairah besar. Hasilnya masih suatu karya kasar, masih sebuah draft belaka. Spontanitas amat penting di sini.

Kelima, adalah tahap revisi. Setelah “melahirkan” bayi gagasan di dunianya ini berupa tulisan, maka istirahatkanlah jiwa dan badan. Biarkan tulisan masuk laci. Kalau saat dramatis melahirkan telah usai dan otot-otot tidak kaku lagi, maka bukalah laci dan baca kembali hasil tulisan kasar dulu itu. Periksalah dan nilailah berdasarkan pengetahuan dan apresiasi yang anda miliki. Buang bagian yang dinilai tidak perlu, tambahkan yang mungkin perlu ditambahkan. Pindahkan bagian atas ke tengah atau ke bawah. Potong, tambal dan jahit kembali berdasarkan rasio, nalar, pola bentuk yang telah diapresiasi dengan baik. Di sinilah disiplin diri sebagai penulis diuji. Ia harus mau mengulangi menuliskannya kembali. Inilah bentuk tulisan terakhir yang dirasa telah mendekati bentuk ideal dari penulisan. Apabila dirasa sudah mantap, boleh diminta orang lain untuk membacanya. Kritik dari orang lain dapat dijadikan sebagai bahan penilaian.

Sedangkan menurut Abdurahman (2003: 23) mengemukakan bahwa menulis merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi dan melibatkan beberapa tahap yaitu tahap prapenulisan (persiapan), penulisan (pengembangan isi karangan), pasca penulisan (telaah dan revisi atau penyempurnaan tulisan).

Berdasarkan ulasan tersebut proses menulis merupakan kemampuan seseorang dalam melukiskan lambang grafis yang dimengerti oleh penulis bahasa itu sendiri maupun orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap simbol-simbol bahasa tersebut. Jadi, dapat diketahui bahwa tujuan dari menulis adalah agar tulisan yang dibuat dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang dipergunakan. Dengan demikian, keterampilan menulis menjadi salah satu cara berkomunikasi, karena dalam pengertian tersebut muncul satu kesan adanya pengiriman dan penerimaan pesan. Sehingga dapat dikatakan bahwa menulis merupakan salah satu cara berkomunikasi secara tertulis, disamping adanya komunikasi secara lisan. Karena pada umumnya tidak semua orang dapat mengungkapkan perasaan dan maksud secara lisan saja.

3. Manfaat Menulis

Secara umum dengan menulis Anda melakukan kegiatan berikut

- a. Anda terpaksa mencari sumber informasi tentang topik tersebut. Wawasan Anda tentang topik itu bertambah luas dan dalam.
- b. Untuk menulis tentang sesuatu Anda terpaksa belajar tentang sesuatu itu serta berpikir/bernalarnya. Anda mengumpulkan fakta yang menghubungkan-hubungkan, serta menarik kesimpulan.
- c. Menulis berarti menyusun gagasan secara runtut dan sistematis. Dengan demikian, Anda menjelaskan sesuatu sesuatu yang semula masih samar bagi diri Anda.
- d. Jika Anda menulis, Anda menuangkan gagasan Anda ke atas kertas, sehingga ada jarak antara gagasan Anda dengan gagasan itu. Dengan demikian, Anda akan lebih mudah dalam menilai gagasan itu.
- e. Dengan menuliskan permasalahan di atas kertas, Anda lebih mudah memecahkannya.
- f. Tugas menulis mengenai suatu topik memaksa Anda belajar secara aktif.

- g. Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan Anda berpikir dan berbahasa secara tertib (Abdurahman, 2003: 56).

Sementara menurut Awak (2019: 2) manfaat menulis adalah sebagai berikut:

- 1) Menulis berarti menciptakan jembatan berkomunikasi dengan diri sendiri maupun orang lain.
- 2) Kebiasaan menulis akan mengasah dan mempertajam kemampuan diri sendiri dalam berbahasa tulis.
- 3) Dengan menulis akan membantu orang lain dalam menghadapi dan memecahkan masalah yang sama dengan yang dihadapi si penulis.
- 4) Menulis dapat mengasah daya nalar dan daya ingat seseorang.
- 5) Melatih ketajaman untuk berkonsentrasi.
- 6) Menulis kreatif akan menjadi sumber penghasilan.
- 7) Aktivitas menulis dapat memperbanyak teman dan sahabat.
- 8) Menulis adalah sarana aktualisasi diri seseorang.
- 9) Kemampuan menulis menjadi sebuah prestise dan prestasi
- 10) Kegiatan menulis mendatangkan kepuasan batin.
- 11) Menulis akan menambah pengetahuan dan wawasan seseorang.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan manfaat menulis diantaranya Menulis berarti menciptakan jembatan berkomunikasi dengan diri sendiri maupun orang lain, kebiasaan menulis akan mengasah dan mempertajam kemampuan diri sendiri dalam berbahasa tulis, dengan menulis akan membantu orang lain dalam menghadapi dan memecahkan masalah yang sama dengan yang dihadapi si penulis, menulis dapat mengasah daya nalar dan daya ingat seseorang

Banyak hal yang bisa didapatkan dari menulis. Kegiatan menulis akan menambah ilmu pengetahuan dan wawasan seseorang. Menulis dapat menjelaskan sesuatu hal yang masih samar-samar. Selain itu, melatih kita untuk berpikir nalar dan memudahkan untuk memecahkan suatu permasalahan, dan tentunya masih banyak lagi manfaat yang bisa kita dapatkan dari menulis.

4. Ciri-ciri Tulisan yang Baik

Pembaca merupakan penentu tentang baik buruknya suatu tulisan. Tulisan menarik atau tidak tergantung pada respon dari pembaca. Kinoyan (2007: 78), menyebutkan untuk membangun cerita yang baik

harus memiliki struktur cerita yang menarik, yaitu: (1) pembukaan, hal terpenting yang harus dilakukan di pembukaan adalah membuat pembaca tertarik untuk membaca cerita seterusnya, tidak bertele-tele, dan mengenalkan tokoh utama dan permasalahannya; (2) inti cerita, dalam inti cerita seolah-olah pembaca yang dibawa terlihat dengan suasana yang dibangun dalam cerita; (3) penutup, penutup sebaiknya tidak pernah dibayangkan oleh pembacasebelumnya atau jika sudah terbayang, harus dengan cara-cara yang unik sehingga berkesan kepada pembaca.

Tulisan yang baik adalah yang mampu mewakili secara tepat gagasan penulisnya. Enre (2009:5) mengemukakan bahwa ada lima ciri-ciri tulisan yang baik, yaitu (1) bermakna; (2) jelas; (3) bulat dan utuh; (4) ekonomis; dan (5) memenuhi kaidah-kaidah gramatika.

Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa tulisan yang baik akan menggairahkan para pembaca. Pada intinya, cerita yang baik adalah cerita yang selalu membuat penasaran pembaca. Pembaca menjadi selalu ingin tahu kelanjutan dari isi cerita. Oleh karena itu, suatu tulisan dianggap baik jika tulisan tersebut dapat menarik perhatian pembaca.

C. Cerita Pendek

1. Pengertian Cerpen

Cerpen merupakan singkatan dari cerita pendek. Ada yang mengatakan bahwa cerpen merupakan karya prosa fiksi yang dapat selesai dibaca dalam sekali duduk dan ceritanya cukup dapat membangkitkan semangat dalam diri pembaca. Dengan kata lain, sebuah kesan tinggal dapat diperoleh dalam sebuah cerpen dalam sekali baca.

Cerpen adalah suatu cerita yang pendek dan hanya melukiskan sebagian dari kejadian dalam kehidupan yang luas. Pengertian cerpen adalah bentuk prosa yang pendek yang paling sederhana merupakan kerja fiksi, dengan efek satu-satunya kesan impression jadi mengungkap satu dari kehidupan saja, bukan berarti terdiri dari satu halaman saja, tetapi bisa

sampai beberapa halaman. Kata pendek dalam batasan ini tidak jelas ukurannya (Sariana, 2016:482). Sedangkan menurut (Bagtayan, 2018:1) Cerpen atau dapat disebut juga dengan cerita pendek merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen cenderung singkat, padat, dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novella dan novel. Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Atau pengertian cerpen yang lainnya yaitu sebuah karangan fiktif yang berisi mengenai kehidupan seseorang ataupun kehidupan yang diceritakan secara ringkas dan singkat yang berfokus pada suatu tokoh saja.

Cerpen salah satu bentuk karya sastra yang paling banyak digemari dalam dunia kesusastraan Indonesia sesudah Perang Dunia Kedua. Dalam hal ini, cerpen tidak saja digemari oleh para pengarang dengan tulisannya yang sependek itu bisa mengutarakan kandungan pikiran yang selama duapuluh atau tigapuluh tahun sebelumnya mesti dilahirkan dalam sebuah roman. Para pembaca yang ingin menikmati hasil sastra tidak perlu mengorbankan waktu terlalu banyak untuk membacanya. Sehubungan dengan hal ini, pembaca dalam beberapa bagian saja, kurang lebih selama satu jam sudah dapat menikmati sebuah cerpen Rosidi (Fanani, 2008:284).

Cerita pendek atau cerpen merupakan salah satu genre sastra bentuk prosa. Nugraha Notosusanto (Santosa, 2010:2) menyatakan bahwa cerpen adalah cerita yang panjangnya sekitar 5000 kata atau bila diketik kira-kira 17 halaman kuarto spasi rangkap. Kesimpulan itu memberikan kemungkinan bahwa cerpen sebagai jenis sastra yang khusus dapat dibaca sekali duduk dalam waktu satu atau dua jam. Cerpen sebagai suatu jenis sastra memiliki ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri yang jelas pada sebuah cerpen adalah pendek, padat, dan selesai Stanton (Santosa, 2010:2). Sedangkan menurut Satyagraha Hoerip (Suyitno, 2009:44) mengungkapkan cerita pendek adalah karakter yang dijabarkan lewat rentetan kejadian-kejadian daripada kejadian-kejadian itu sendiri satu persatu. Apa yang terjadi di

dalamnya lazim merupakan suatu pengalaman atau penjelajahan. Dan reaksi mental itulah yang pada hakekatnya di sebut jiwa cerpen.

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

Cerita pendek biasanya mempunyai kata yang kurang dari 10.000 kata atau kurang dari 10 halaman saja. Selain itu, cerpen atau cerita pendek hanya memberikan sebuah kesan tunggal yang demikian serta memusatkan diri pada salah satu tokoh dan hanya satu situasi saja.

Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah suatu cerita yang pendek dan hanya melukiskan sebagian dari kejadian dalam kehidupan yang luas. Pengertian cerpen adalah bentuk prosa yang pendek yang paling sederhana merupakan kerja fiksi, dengan efek satu-satunya kesan impression jadi mengungkap satu dari kehidupan saja, bukan berarti terdiri dari satu halaman saja, tetapi bisa sampai beberapa halaman.

2. Unsur-Unsur Cerpen

a. Tema

Tema berasal dari kata *tithnai* (bahasa Yunani) yang berarti menempatkan, meletakkan. Jadi, menurut artikatanya “tema” berarti sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan Gory Keraf (Santosa, 2011:2). Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai susunan yang terstruktur dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan (Diponegoro, 2004:98). Pada prinsipnya, tema disebut jua sebagai ide sentral atau makna sentral suatu cerita. Tema merupakan jiwa cerita itu Stanton (Santosa,

2010:3). Dalam suatu cerita, tema sudah mencakup sekaligus, meskipun sering kali antara keduanya sulit dipisahkan secara tajam.

Sedangkan Menurut Aminuddin, pengertian tema adalah ide yang melandasi suatu cerita diperankan, serta sebagai pangkal tolak pengarang dalam aktivitas pemaparan karya fiksi yang dibuatnya

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan utama atau gagasan sentral pada sebuah cerita atau karya sastra.

b. Tokoh

Pada dasarnya tokoh dibagi menjadi dua jenis yaitu tokoh utama atau tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh utama senantiasa relevan dalam setiap peristiwa di dalam suatu cerita Stanton (Santosa, 2010:7). Sedangkan menurut Abrams (Santosa,2011:3) memaparkan tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Sedangkan menurut Sudjiman (2009:78), penokohan lebih cenderung membahas bagaimana jalan pikir si pengarang dalam menentukan dan memilih tokoh yang nantinya berperan dalam sebuah cerita. Setelah menentukan tokohnya, maka kemudian diberi siapa nama tokoh yang tepat.

Berdasarkan ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian tokoh dapat dimaknai sebagai seseorang atau sekelompok orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif dimana para pembaca dapat melihat sebuah kecenderungan yang diekspresikan baik melalui ucapan maupun tindakan.

Tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembaca dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Tokoh-tokoh cerita dalam sebuah fiksi dibedakan menjadi:

1) Tokoh utama

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam prosa yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian.

2) Tokoh tambahan

Tokoh tambahan adalah tokoh yang tidak sentral kedudukannya dalam cerita tetapi kehadirannya sangat diperlukan untuk mendukung tokoh utama.

3) Tokoh protagonist

Tokoh protagonist adalah tokoh yang memegang peranan pimpinan dalam cerita. Tokoh ini ialah tokoh yang menampilkan sesuatu sesuai dengan pandangan kita, harapan-harapan kita, dan merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai yang ideal bagi kita.

4) Tokoh antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh penentang dari tokoh protagonist sehingga menyebabkan konflik dan ketegangan. (Sudjiman (2009:124)

c. Alur(*plot*)

Alur (*plot*) merupakan unsur fiksi yang penting. Stanton (Santosa, 2011:5-6) mengemukakan plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

Tasrif (Santosa, 2011:6) membedakan tahapan plot menjadi lima bagian, yaitu:

1) Tahap *situation* (penyituasian)

Tahap ini berisi pelukisan dan pengenalan situasi (latar) dan tokoh cerita.

2) Tahap *generating circumstances* (pemunculan konflik)

Tahap ini berisi masalah-masalah dan peristiwa-peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan.

3) Tahap *rising action* (peningkatan konflik)

Tahap ini berarti konflik yang dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang.

4) Tahap *climax* (klimaks)

Tahap ini berisi konflik atau pertentangan yang terjadi pada tokoh cerita ketika mencapai titik puncak.

5) Tahap *denouement* (penyesuaian)

Tahap ini berisi penyesuaian dari konflik yang sedang terjadi.

Firdausi (2008: 85) membagi alur atau plot menjadi tujuh macam alur, ketujuh macam alur tersebut dapat diuraikan berikut ini:

- 1) Alur Maju (*Progesi*) adalah sebuah alur yang memiliki klimaks di akhir cerita dan merupakan jalinan/ rangkaian peristiwa dari masa kini ke masa lalu yang berjalan teratur dan berurutan sesuai dengan urutan waktu kejadian dari awal sampai akhir cerita, disebut juga alur kognitif tahapannya: awal, perumitan, klimaks, antiklimaks, akhir.
- 2) Alur Mundur (*Regresi*) adalah sebuah alur yang menceritakan tentang masa lampau yang memiliki klimaks di awal cerita dan merupakan jalinan/ rangkaian peristiwa dari masa lalu ke masa kini yang disusun tidak sesuai dengan urutan waktu kejadian dari awal sampai akhir cerita. Disebut juga alur tak Kognitif Tahapannya : akhir, antiklimaks, klimaks, peruwitan, awal.
- 3) Alur Sorot balik (*Flashback*) adalah alur yang terjadi karena pengarang mendahulukan akhir cerita dan setelah itu kembali ke awal cerita. Pengarang bisa memulai cerita dari klimaks kemudian kembali ke awal cerita menuju akhir. Tahapannya : klimaks, antiklimaks, akhir, peruwitan, awal.
- 4) Alur Campuran (maju-mundur) adalah alur yang diawali klimaks, kemudian melihat lagi masa lampau dan dilanjutkan sampai pada penyelesaian yang menceritakan banyak tokoh utama sehingga cerita yang satu belum selesai kembali ke awal untuk menceritakan tokoh yang lain. Disebut juga alur Maju - Mundur Tahapannya: klimaks, peruwitan, awal, antiklimaks, penyelesaian.
- 5) Alur Klimaks adalah alur yang susunan peristiwa menaik dari peristiwa biasa meningkat menjadi penting yakni lebih menegangkan.
- 6) Alur Antiklimaks adalah alur yang susunan peristiwanya makin menurun dari peristiwa menegangkan kemudian menjadi kendor dan berakhir dengan peristiwa biasa.
- 7) Alur Kronologis adalah alur yang susunan peristiwanya berjalan sesuai dengan urutan waktu. Dalam alur ini terdapat hitungan jam, menit, detik, hari dan sebagainya.

Berdasarkan kriteria urutan waktu, alur atau plot dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1) Plot lurus (plot maju atau plot progresif)

Plot ini berisi peristiwa-peristiwa yang dikisahkan bersifat kronologis, peristiwa pertama diikuti peristiwa selanjutnya atau ceritanya runtut dimulai dari tahap awal sampai tahap akhir.

2) Plot sorot-balik (plot flash back atau plot regresif)

Plot ini berisis peristiwa-peristiwa yang dikisahkan tidak kronologis (tidak runtut ceritanya).

3) Plot campuran.

Plot ini berisi peristiwa-peristiwa gabungan dari plot progresif dan plot regresif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alur (plot) adalah urutan peristiwa dalam suatu karya sastra yang menyebabkan terjadinya peristiwa lain sehingga terbentuk sebuah cerita.

d. Latar (*setting*)

Dalam sebuah cerita, latar dapat dikategorikan menjadi latar sosial, tempat atau geografis, latar waktu atau historis Abrams (Santosa, 2010: 11). Menurut Hudson (Santosa, 2010:11) membagi latar menjadi latar sosial dan latar material. Sedangkan Nurgiyantoro (Santosa, 2011:7) membedakan latar menjadi tiga unsur pokok, yaitu:

- 1) Latar tempat (menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam karya sastra, seperti: desa, sungai, jalan, hutan, dan lain-lain).
- 2) Latar waktu (menyaran pada “kapan” terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya sastra misalnya tahun, musim, hari, dan jam).
- 3) Latar sosial (menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya sastra, misalnya kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berfikir dan bersikap).

Menurut Suparmin (2009:54) Latar cerita atau setting ialah sesuatu keadaan yang melingkupi pelaku dalam sebuah cerita. Latar Waktu yaitu saat dimana tokoh ataupun si pelaku melakukan sesuatu

pada saat kejadian peristiwa dalam cerita yang sedang telah terjadi. Seperti misalnya: pagi hari, siang hari, sore hari, malam hari, dizaman dulu, dimasa depan dan lain sebagainya. Latar Tempa yaitu dimana tempat tokoh atau si pelaku mengalami kejadian atau peristiwa didalam cerita. Seperti misalnya: didalam bangunan tua, di sebuah gedung, dilautan, didalam hutan, di sekolah, disebuah pesawat, di ruang angkasa dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa latar (*setting*) adalah suatu lingkungan atau tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam karya sastra yang meliputi latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

e. Sudut Pandang

Sudut pandang atau pusat pengisahan merupakan titik pandang dari sudut mana cerita itu dikisahkan Nurgiyantoro (Santosa, 2011:8). Ada dua metode penceritaan dalam pusat pengisahan yaitu: 1) metode aku, yakni aku bercerita tentang dirinya sendiri (aku kadang oleh pembaca diidentitikan dengan pengarangnya); dan 2) metode diaan, artinya pengarang tidak tampak hadir dalam cerita tetapi dia berkedudukan sebagai yang serba tau, cerita yang dikisahkan adalah cerita mereka.

Pengertian Sudut Pandang Menurut Aminudin (2009:90) sudut pandang adalah cara seorang pengarang menampilkan para tokoh/ pelaku dalam cerita yang disampaikan/ dipaparkan. Terdapat 4 cara pengarang dalam menempatkan dirinya pada sebuah cerita yaitu: (1) Sudut pandang orang pertama yaitu pengarang berperan sebagai tokoh utama; (2) Sudut pandang orang ketiga yaitu pengarang bertindak sebagai pengamat yang serba tahu terhadap perilaku para tokoh yang ada dalam cerita. Di sini pengarang menyebut pelakunya dengan kata dia, ia, mereka atau menyebut namam tokoh; (3) sudut pandang pengarang sebagai narator/ pencerita yaitu pengarang hanya menceritakan apa yang terjadi, seakan-akan pembaca menonton

sandiwara; (4) sudut pandang serba tahu dalam hal ini pengarang seakan-akan mengetahui seluk beluk isi cerita yang di sajikan.

f. Amanat

Pengertian Amanat Menurut Siswanti (2008: 162). Amanat adalah sebuah gagasan yang menjadi dasar karya sastra, yang merupakan pesan yang ingin disampaikan seorang pengarang kepada pendengar atau pembaca. Dalam sebuah karya sastra modern biasanya amanat tersirat, sedangkan di dalam karya sastra lama amanat umumnya tersurat. Sedangkan pengertian Amanat Menurut Sadikin (2010: 30). Amanat adalah pemecahan yang diberikan oleh seorang pengarang untuk persoalan dalam sebuah karya sastra. Amanat dapat disebut dengan makna. Makna yang diniatkan seorang pengarang disebut dengan makna niatan, sedangkan makna muatan yaitu makna yang termuat dalam sebuah karya sastra.

Jadi amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang terhadap pembaca. Seorang penulis memulai karya tulisnya bermaksud menyampaikan pesan yang bisa dijadikan tuntunan oleh pembacanya.

3. Langkah-langkah Menulis Cerpen

Berikut adalah cara membuat / menulis teks cerpen menurut Nurgiyantoro (Santosa, 2011:25):

a. Memilih topik atau tema

Anda dapat memilih tema apapun juga sesuai keinginan yang dikehendaki. Tema dalam cerpen sangatlah banyak, tidak susah bingung untuk mencari sebuah tema. Contoh tema tersebut yakni tema percintaan, misteri, pendidikan, persahabatan, sosial, dan lain sebagainya. Tanpa sebuah tema, memproduksi teks cerpen menjadi jauh lebih susah dari apa yang dibayangkan. Yang seharusnya jadi dalam 2 jam, malah baru jadi 6 jam kemudian karena kebingungan menentukan fokus cerita.

b. Tentukan jenis cerpen dan target bacanya

Menentukan jenis cerpen seperti cerpen horor, drama, religi, romantis, tragis, misteri, drama komedi, komedi romantis, biografi, dan lain sebagainya. Menentukan jenis cerpen akan lebih memfokuskan cerita pada gaya bahasa yang lebih mengena. Misalnya jika Anda ingin membuat cerpen jenis horor, maka buatlah sesuatu yang terkesan

menakutkan dan mencekam. Hal-hal absurd dan aneh lebih ditonjolkan agar terkesan benar-benar horor. Intinya jangan tanggung-tanggung menulis cerpen sesuai jenis yang akan di buat.

Target baca penting dalam hal ini. Buatlah kesan cerpen secara menarik untuk memikat target baca, baik itu anak-anak, remaja, dewasa, atau segala umur. Target baca harus jelas, jangan dipadukan dengan yang lainnya. Cerpen anak-anak tentu tidak sama dengan cerpen dewasa, cerpen remaja juga tidak sama dengan cerpen dewasa.

c. Menentukan tokoh-tokoh

Persiapkan tokoh-tokoh yang akan dibuat dalam cerpen dengan matang. Tokoh ini meliputi tokoh utama dan tokoh sampingan. Nama-nama tokoh juga harus sesuai dengan cerpen.

d. Menganalisis watak tokoh

Watak tokoh atau penokohan dapat dibuat sesuai dengan cerita yang akan dibuat. Penokohan ini dapat digambarkan dari paparan langsung maupun tidak langsung. Paparan langsung misalnya dialog antar tokoh, pikiran tokoh, dan penggambaran fisik tokoh. Anda dapat membuat sebuah watak jika Anda memang sudah benar-benar memahami cerpen apa yang akan dibuat.

e. Menulis garis besar cerita

Garis besar cerita meliputi apa-apa saja yang akan terjadi, konflik yang akan terjadi serta penyelesaian. Buatlah garis besar cerita dengan singkat, padat dan jelas serta harus memperhatikan berbagai kejadian yang akan muncul.

f. Menentukan alur

Tentukan alur cerita secara tepat dan baik sehingga memberi kesan mendalam bagi pembaca. Perlu diketahui, alur ada 3 yaitu alur maju, alur mundur dan alur campuran. Ketiganya memiliki tahapan yaitu :

- 1) Perkenalan
- 2) Penanjakkan
- 3) Klimaks
- 4) Puncak klimaks
- 5) Penyelesaian / anti klimaks

Tahapan tersebut harus benar-benar diperhatikan agar alur menjadi baik dan menarik.

g. Menentukan latar cerita

Di mana cerita terjadi? kapan terjadinya? bagaimana suasananya? tentukan kesemuanya dengan jelas. Dapat digambarkan secara langsung maupun tidak langsung.

h. Memilih gaya penceritaan atau sudut pandang

Untuk menulis cerpen, perlu adanya sudut pandang yang jelas. Sudut pandang ini terdiri dari 2 macam, yaitu sudut pandang pertama dan ketiga. Untuk penggunaan sudut pandang itu sendiri, sudut pandang ada 4 yaitu :

- 1) Orang pertama sebagai pelaku utama.
- 2) Orang pertama sebagai pelaku sampingan.
- 3) Orang ketiga serba tahu.
- 4) Orang ketiga sebagai pengamat.

D. Penelitian Relevan

Penelitian tentang media pembelajaran menulis cerpen pernah dilakukan oleh Prapti Dwi Nurcahyani dengan judul Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Menggunakan Media Video Klip Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantan. Kesimpulan dalam penelitian tersebut, media video klip efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama menggunakan media yang mengajak siswa untuk menulis cerpen sesuai dengan yang dilihat, sehingga pembelajaran cerpen akan lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada metode yang diterapkan serta persamaan dalam penelitian diatas terletak pada variabel terikat yaitu keterampilan menulis cerpen.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Octavian Muning Sayekti, dengan judul Efektivitas Feature Kemanusiaan Koran Tempo Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X SMAN 2 Bantul. Kesimpulan dalam penelitian tersebut bahwa media pembelajaran feature kemanusiaan yang diberikan, mampu memberikan inspirasi siswa baik dalam hal pemunculan ide maupun struktur cerpen yang meliputi judul, konflik, tokoh, latar, dan penyelesaian masalah. Karya-karya siswa yang menggunakan media pembelajaran berupa feature kemanusiaan nampak lebih terstruktur, baik dalam hal pemunculan ide mulai dari ide cerita, judul, dan logika berpikir maupun struktur cerpen. Dalam penelitian ini juga akan meneliti bagaimana media “film pendek” dapat memberikan inspirasi bagi siswa, baik dalam hal pemunculan ide maupun struktur cerpen. Adapun perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian Oktavian adalah terletak pada metode yang diterapkan serta

persamaan dalam penelitian diatas terletak pada variabel terikat yaitu keterampilan menulis cerpen.

E. Hipotesis

Hipotesis dapat dikatakan sebagai dugaan sementara yang dapat ditarik dari suatu fakta dimana hal ini sangat berguna untuk dijadikan dasar dalam membuat suatu kesimpulan penelitian. Sugiyono (2012: 96) mengemukakan bahwa “hipotesis dapat diartikan jawaban sementara, karena jawaban yang diberikan baru yang didasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan pengumpulan data. Nawawi (2015: 47) mengemukakan bahwa “hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan pemecahan masalah yang bersifat sementara yakni pemecahan masalah yang mungkin benar dan mungkin salah”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari permasalahan yang ada. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh keterampilan menulis cerpen setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Betung:”.

$H_a = \mu_1 \leq \mu_2$ (terdapat pengaruh keterampilan menulis cerpen setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Betung).

$H_0 = \mu_1 > \mu_2$ (tidak terdapat pengaruh keterampilan menulis cerpen setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Betung)

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

$$\mu_1 = \text{pre-test}$$

$$\mu_2 = \text{post-test}$$

Pengujian Hipotesis.

Kriteria pengujian satu pihak (pihak kanan) :

Ho ditolak apabila : $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

Ho diterima apabila : $t_{hitung} < t_{tabel}$