

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Keterampilan Menulis**

###### **a. Pengertian Menulis**

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif (Tarigan, 1986:3). Ahmadi (1988:17) mengungkapkan bahwa, menulis bukan sekedar menggambar huruf-huruf, tetapi lebih pada pesan yang dibawa oleh penulis yang disusun secara sistematis dan logis.

Akhadiyah (1996:13) mengungkapkan bahwa, menulis merupakan suatu aktivitas komunikasi bahasa yang menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Tulisan itu terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna. Dalam komunikasi tertulis paling tidak terdapat tiga unsur yang terlibat, yaitu penulis sebagai penyampai pesan atau isi tulisan, saluran atau medium tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Tulisan atau karangan mempunyai teknis pengungkapan yang komunikatif dan menunjukkan kerangka berpikir rasional. Kegiatan menulis sangat mementingkan unsur pikiran, penalaran, dan data faktual karena itu wujud yang dihasilkan dari kegiatan menulis berupa tulisan ilmiah atau nonfiksi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan komunikasi secara tidak langsung, menulis juga dapat dipergunakan untuk berkomunikasi tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis tidak datang begitu saja, melainkan perlu latihan yang rutin agar dalam mengungkapkan pikiran, ide atau gagasan kepada orang lain mudah dipahami.

#### **b. Tujuan Menulis**

Tujuan kegiatan menulis adalah menyampaikan ide dan menuangkan buah pikiran. Tujuan lain dari kegiatan menulis menurut Hugo Hartig (dalam Tarigan 1986:24) memaparkan bahwa tujuan menulis ada tujuh, ketujuh tujuan menulis tersebut sebagai berikut ini.

##### 1) *Assignment Purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri.

##### 2) *Altruistik Purpose* (Tujuan Altruistik)

Penulis bertujuan menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para remaja, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

##### 3) *Persuasive Purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4) *Informasi Purpose* (tujuan informasi)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca.

5) *Self-Expressive Purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan diri atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai- nilai kesenian.

7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasan sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

Syarif (2009:6) mengungkapkan bahwa, ada empat tujuan dalam menulis, keempat tujuan menulis tersebut dipaparkan sebagai berikut ini.

- 1) Menginformasikan segala sesuatu baik itu fakta, data maupun peristiwa agar khalayak pembaca memperoleh pengetahuan dan pemahaman.
- 2) Membujuk, melalui tulisan seorang penulis mengharapkan pula pembaca dapat menentukan sikap.

- 3) Mendidik adalah salah satu tujuan dari komunikasi melalui tulisan, melalui membaca hasil tulisan wawasan pengetahuan seseorang akan terus bertambah.
- 4) Menghibur, fungsi dan tujuan menghibur dalam komunikasi, dapat pula berperan dalam menghibur khalayak pembacanya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah menginformasikan segala sesuatu baik itu berupa fakta, bujukan, menghibur, maupun mendidik agar pembaca mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru. Dalam penelitian ini yang menjadi objeknya adalah kemampuan menulis teks drama. Tujuan pembelajaran menulis teks drama adalah siswa mampu menulis teks drama, tujuan yang utama adalah siswa mampu menulis teks drama bertujuan menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para remaja, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih menyenangkan dengan karyanya itu (*Altruistik Purpose*).

### c. Manfaat menulis

Keterampilan menulis diperlukan siapa saja, tidak hanya bagi penulis yang memang sudah menjadi profesinya, tetapi keterampilan menulis juga wajib dimiliki siapa pun. Di samping “keharusan” seperti itu, sebenarnya banyak manfaat menulis. Berikut ini beberapa manfaat menulis.

Pertama, pelepasan emosional. James Pennebaker dalam Masri

(2005:38), membuktikan melalui serangkaian penelitian bahwa menuliskan perasaan-perasaan akan membawa pengaruh yang positif bagi kesehatan dan kekebalan tubuh. Sebab dengan menulis, emosi dan perasaan-perasaan mendapatkan penyaluran. Mengungkapkan perasaan dan pikiran secara tertulis, dapat membentuk perubahan-perubahan kimiawi dalam tubuh, dan ini akan menghasilkan kesehatan yang prima.

Kedua, memperkaya diri dengan berbagai hal/ilmu. Setiap penulis pasti kaya simbolis. Kaya ilmu, kaya pengalaman, kaya emosi, jadi kaya dalam pengertian yang luas. Ketiga, melatih berpikir cepat, logis dan sistematis. Tajam pikiran karena dilatih.berpikir logis, sistematis, dan cepat perlu latihan. Dengan berlatih, neuron-neuron akan menjadi biasa bekerja, dan menulis itu bisa cepat, jika otak sudah terlatih untuk berpikir cepat. Tidak hanya cepat, menulis juga melatih berpikir logis (masuk akal), sistematis, (berurutan), masuk akal, karena apa yang ditulis harus bisa dipertanggungjawabkan.

Keempat, mendapatkan imbalan. Salah satu yang memotivasi orang untuk menulis ialah mendapatkan imbalan. Dari segi finansial, dengan menulis, seseorang akan mendapatkan honor/royalti. Secara sosial, penulis masuk dalam bilangan selebriti karena menjadi terkenal. Predikat “terkenal” ini yang akan membawa efek domino. Seseorang penulis akan jadi semakin laris, banyak yang membeli karyanya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan manfaat menulis adalah mengasah otak agar dapat berpikir cepat, kritis, logis dan

sistematis. Memperkaya diri baik itu kaya pengalaman, kaya ilmu dan kaya akan emosi, dengan banyak melakukan kegiatan menulis akan memperluas wawasan.

#### **d. Menulis Kreatif**

Menulis merupakan suatu proses kreatif yang lebih banyak melibatkan cara berpikir divergen (menyebar) daripada konvergen (memusat) (Supriadi 1997). Menulis tidak ubahnya dengan melukis. Penulis memiliki banyak gagasan untuk dituliskannya. Kendatipun secara teknis ada kriteria-kriteria yang dapat diikutinya, tetapi wujud yang akan dihasilkan itu sangat bergantung kepada kepiawaian penulis dalam mengungkapkan gagasan. Banyak orang yang mempunyai ide-ide yang bagus di benaknya sebagai hasil dari pengamatan, penelitian, diskusi atau membaca. Akan tetapi, begitu ide tersebut dilaporkan secara tertulis, laporan itu terasa amat kering, kurang menggigit dan membosankan. Fokus tulisannya tidak jelas, gaya bahasa yang digunakan monoton, pilihan katanya (diksi) kurang tepat dan tidak mengena sasaran, serta variasi kata dan kalimatnya kering.

Trianto (dalam Qomariyah 2006:20) menyebutkan bahwa tulisan kreatif merupakan tulisan yang bersifat apresiatif dan ekspresif. Apresiatif maksudnya melalui kegiatan menulis kreatif orang dapat mengenali, menyenangkan, menikmati dan mungkin menciptakan kembali secara kritis berbagai hal yang dijumpai dalam teks-teks kreatif karya

orang lain dengan caranya sendiri dan memanfaatkan berbagai hal tersebut ke dalam kehidupan nyata. Ekspresif dalam arti bahwa kita dimungkinkan mengekspresi atau mengungkapkan berbagai pengalaman atau berbagai hal yang menggejala dalam diri kita, untuk dikomunikasikan kepada orang lain melalui tulisan kreatif (karya sastra) sebagai sesuatu yang bermakna.

Dengan memperhatikan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis kreatif merupakan kegiatan berpikir mengkomunikasi atau mengungkapkan pikiran, perasaan dan kehendak kepada orang lain dalam bentuk tulisan yang bersifat apresiatif dan ekspresif. Salah satu jenis kegiatan menulis adalah menulis kreatif. Dalam hal ini menulis naskah cerpen merupakan salah satu kegiatan menulis kreatif.

## **2. Cerita Pendek (Cerpen)**

### **a. Pengertian Cerpen**

Cerpen adalah suatu cerita tentang kejadian berdasarkan kenyataan atau rekaan yang dialami seseorang yang penuh dengan pertikaian, mengharukan atau menyenangkan. Cerpen merupakan salah satu genre sastra berbentuk prosa yang berbeda dengan bentuk sastra yang lain, misalnya novel. Cerpen merupakan cerita yang paling digemari oleh banyak orang karena isi dari cerpen berisi tentang kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam sebuah cerita yang menarik dan penuh dengan konflik. Selain itu, cerpen merupakan cerita fiksi berbentuk prosa yang relatif pendek ruang lingkup permasalahannya. Cerpen menyuguhkan

sebagian kecil dari kehidupan tokoh yang menarik perhatian pengarang dan isi dari keseluruhan cerita memberikan kesan tunggal. Selaras dengan pendapat yang disampaikan Zidan (dalam Kusmayadi, 2010:7) cerpen adalah karya sastra yang berbentuk prosa yang isinya kisah pendek yang mengandung kesan tunggal.

Mihardja (2012:40) menyatakan bahwa cerita pendek cenderung padat dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi yang lebih panjang. Sejalan dengan Mihardja, Edgar Allan Poe (dalam Kusmayadi 2010:7) menjelaskan bahwa cerita pendek adalah cerita yang memiliki ukuran cukup pendek sehingga selesai dibaca dalam sekali duduk, selain itu cerita pendek dapat membangkitkan aspek penasaran pada pembaca dan penggunaan kata dan kalimat dalam cerita pendek harus ekonomis. Kosasih (2012:34) berpendapat bahwa teks cerita pendek pada umumnya bertema sederhana, jumlah tokohnya terbatas, jalan ceritanya sederhana dan latarnya meliputi ruang lingkup yang terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek merupakan salah satu jenis prosa yang isinya kisah pendek yang mengandung kesan tunggal, berisi satu permasalahan yang menarik yang dialami oleh tokoh cerita.

#### **b. Karakteristik Cerpen**

Jenis karya fiksi cerita pendek atau secara umum lebih dikenal dengan singkatan cerpen. Predikat “pendek” pada cerita pendek bukan



ditentukan oleh banyak sedikitnya jumlah halaman dalam sebuah cerita pendek, melainkan lebih disebabkan oleh ruang lingkup permasalahan yang ingin disampaikan pengarang. Kusmayadi (2010:8) menjelaskan karakteristik teks cerita pendek adalah sebagai berikut.

- 1) Cerita pendek merupakan sebuah kisah pendek yang dibatasi oleh jumlah kata atau halaman.
- 2) Cerita pendek biasanya memusatkan perhatian pada peristiwa. Artinya, peristiwa yang diceritakan hanya satu (tunggal).
- 3) Cerita pendek mempunyai satu alur.
- 4) Latar dalam cerita pendek biasanya tunggal. Terkadang latar tidak begitu penting perannya. Hanya sebagai pelengkap cerita saja karena tidak dideskripsikan secara lengkap.
- 5) Cerita pendek memuat jumlah tokoh yang terbatas, penokohan dalam cerita pendek terfokus pada tokoh utama saja.

Karakteristik lain yang perlu diperhatikan ialah adanya pembagian kesatuan-kesatuan makna dalam wujud paragraf-paragraf atau alinea. Pengembangan paragraf-paragraf tidak lakukan terus-menerus oleh pengarang, melainkan dengan membagi-baginya atas kesatuan-kesatuan yang padu. Kesatuan-kesatuan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain dan membentuk kesatuan utuh yang lebih besar lagi hingga akhirnya membentuk kesatuan utuh yang disebut cerita.

Berdasarkan pendapat mengenai karakteristik diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa karakteristik cerpen yang paling mudah

untuk dilihat Ketika membaca cerpen, yaitu 1) cerita pendek hanya menceritakan satu permasalahan saja, 2) tokoh yang terdapat dalam cerita pendek terbatas, 3) cerita pendek berbentuk padat.

### c. Unsur Pembangun Cerpen

Unsur pembangun cerpen ada dua, unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur ekstrinsik yaitu unsur yang membangun cerita pendek dari luar cerita. Menurut Wellek dan Warren (dalam Nurgiyantoro, 2007: 23) berpendapat bahwa unsur ekstrinsik merupakan keadaan subjektivitas pengarang tentang sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang melatarbelakangi lahirnya suatu karya fiksi, lebih lanjut Nurgiyantoro (2007: 23) mengemukakan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya fiksi yang memengaruhi lahirnya karya. Sedangkan unsur instrinsik menurut KBBI yaitu unsur yang membangun cerita pendek dari dalam cerita itu sendiri, yang terkandung di dalam cerita itu sendiri. Menurut Rimiastika (2016, 21) unsur intrinsik adalah unsur yang membentuk fiksi tersebut sebagai pusat pengisahan. Saltari (2020: 18) mengemukakan unsur intrinsik adalah unsur yang berasal dari dalam, membentuk cerita. Unsur instrinsik terbagi atas beberapa bagian yaitu:

#### 1) Tema

Shiplely dalam Felestina (2009 : 25) mengartikan tema sebagai subjek wacana, topik umum atau masalah utama yang dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang

terkandung cerita, atau secara singkat dapat dikatakan bahwa tema adalah makna cerita. Laverty (dalam Tarigan, 2013: 167) mengemukakan tema adalah gagasan utama atau pemikiran pokok. tema suatu karya sastra imajinatif merupakan pikiran yang akan ditemui oleh setiap pembaca yang cermat sebagai akibat membaca karya tersebut. Tema biasanya merupakan suatu komentar mengenai kehidupan atau orang-orang. tema harusnya dibedakan dari tesis yang merupakan gagasan logis disertai esai yang baik.

Menentukan suatu tema atau menerangkannya, seseorang harus menghindarkan hal-hal yang imperatif. tema bukanlah suatu moral, suatu firman, suatu petunjuk mengenai cara hidup atau apa yang harus dilakukan. tema merupakan suatu pernyataan mengenai hidup dan manusia, suatu observasi, atau suatu keputusan dan suatu pengumuman (Tarigan 2013: 170 ).

## 2) Alur

Alur adalah struktur cerita yang menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lain. Foriter dalam Felestina (2009 : 26) menyebutkan alur sebagai peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kesulitan. Aristoteles (dalam felestina, 2009 : 26) mengemukakan bahwa sebuah alur atau plot harus terdiri dari dua tahap, yaitu tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), tahap akhir (*end*). Setidaknya ada lima unsur alur menurut Tarigan (2013: 156) yaitu:

- a) *situation*, tahap ini pengarang mulai menuliskan suatu keadaan atau situasi dalam cerita,
  - b) *generating circumstances*, pada tahap ini, cerita mulai bersangkut paut antara satu dengan lain,
  - c) *rising action*, pada tahap ini, cerita mulai memuncak,
  - d) *climax*, tahap ini adalah tahap untuk semua masalah yang ada pada cerpen mencapai puncak,
  - e) *denouement*, tahap ini disebut tahap penyelesaian, yakni pengarang memberikan solusi dari semua peristiwa.
- 3) Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2007 : 165) tokoh cerita orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Ditinjau dari keterlibatannya dalam keseluruhan cerita. Tokoh fiksi di bagi dua, yaitu tokoh sentral atau tokoh utama, dan tokoh pariveral atau tokoh tambahan Suyuti (2017 : 31). Tokoh utama menurut Suyuti (2017 : 32) dapat ditentukan dengan tiga cara, yaitu (1) tokoh itu yang paling terlibat dengan makna atau tema, (2) tokoh itu yang paling banyak berhubungan dengan tokoh lain, dan (3) tokoh yang paling banyak memerlukan waktu penceritaan.

Tokoh sederhana yang sering disebut *simple characters*, *flat characters*, dan tokoh datar. Tokoh sederhana adalah tokoh yang kurang mewakili personalitas manusia yang utuh dan hanya ditonjolkan satu sisinya saja yang termasuk dalam aspek ini adalah semua tokoh yang sudah familiar, atau yang stereotip dalam fiksi (Sayuti, 2017:33).

#### 4) Latar

Latar merupakan elemen fiksi yang menunjukkan kepada kita di mana dan kapan kejadian-kejadian dalam cerita (Sayuti, 2017: 126). Latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung (Sayuti, 2017: 35). Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi (Nurgiyantoro, 2007: 217).

#### 5) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya (Nurgiyantoro, 2007: 248). Sudut pandang merupakan posisi dimana pembaca adalah pusat kesadaran untuk memahami setiap peristiwa dalam sebuah cerita (Sayuti, 2017: 53).

Macam-macam sudut pandang ada dua, yaitu (1) sudut pandang pengarang pengamat, dan (2) sudut pandang pengarang serba tahu. Di dalam sudut pandang pengarang pengamat, pengarang hanya memaparkan segala tindakan fisik dan perkataan para tokoh, sedangkan di dalam sudut pandang pengarang serba tahu, di samping memaparkan segala tindakan fisik dan perkataan para tokoh pengarang juga mengekspresikan segala sesuatu yang terkandung di dalam pikiran dan perasaan para tokoh (felestina, 2009 :31).

Leverty dalam Tarigan (2013: 137) memnbagi sudut pandang menjadi empat ragam, antara lain: 1). Sudut pandang yang berpusat pada orang pertama (*first person central point of view*), 2). Sudut padang yang berkisar disekeliling orang pertama (*first person peripheral poin of view*), 3). Sudut pandang orang ketiga yang terbatas (*limited third person point of view*), 4). Sudut pandang orang ketiga yang serba tahu (*thind person omniscint point of view*)

#### 6) Gaya Bahasa

Gaya (*style*) adalah teknik-teknik pemilihan ungkapan kebahasaan yang dirasa dapat mewakili sesuatu yang akan diungkapkan (Nurgiyantoro, 2007: 277). Sedangkan gaya merupakan cara pengarang dalam menggunakan bahasa (Suyuti, 2017: 61). Jadi gaya bahasa adalah tehnik pemilihan kata dalam menggunakan Bahasa.

#### 7) Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca berupa nilai-nilai leluhur yang dapat dijadikan contoh atau teladan. Penyampaian pesan selalu didasarkan oleh tema dan tujuan yang telah ditetapkan penulis pada saat menyusun ide cerita. Pesan atau amanat dalam tulisan tidak selalu tersurat (jelas), tetapi bisa juga tersirat (tersembunyi).

Amanat tersurat yaitu amanat yang disajikan lewat tulisan pengarang. Sedangkan, amanat tersirat adalah amanat yang tidak dijelaskan secara tertulis, tetapi dapat diketahui pembaca melalui alur cerita dalam tulisan. Yang tidak dijelaskan secara tertulis, tetapi dapat diketahui pembaca melalui alur cerita dalam tulisan.

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

Kemendikbud (2013:152) menjelaskan struktur teks cerpen sebagai berikut: (1) Orientasi (pengenalan) adalah pada bagian ini akan diperkenalkan kapan peristiwa berlangsung, siapa tokoh yang diceritakan, dan di mana kejadian dalam cerita. Bagian ini berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya, (2) Komplikasi (pertikaian/permasalahan) adalah bagian ini akan diuraikan masalah apa yang terjadi dan mengapa masalah tersebut terjadi. Bagian ini tokoh utama berhadapan dengan masalah (problem). Bagian ini menjadi inti teks atau harus ada. Jika tidak ada masalah, masalah harus diciptakan, (3) Resolusi (penyelesaian), bagian ini berakhirnya cerita dengan teratasinya masalah yang terjadi dalam cerita.

Bagian ini merupakan kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.

Menurut Anderson (1997:8), struktur narasi tersusun atas lima bagian, yaitu orientasi, komplikasi, rangkaian peristiwa, resolusi, dan koda. Bagian Orientasi merupakan bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya. Bagian Komplikasi berisi tokoh utama berhadapan dengan peristiwa yang memunculkan masalah (problem). Bagian ketiga adalah rangkaian peristiwa. Pada bagian ini diceritakan masalah-masalah yang terjadi pada tokoh utama. Bagaian ini menjadi inti teks narasi dan harus ada. Jika masalah pada bagian ini tidak ada, penulis harus menciptakannya. Sementara itu, bagian resolusi berisi pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara kreatif. Adapun bagian terakhir, yaitu koda, berisi pesan moral.

#### **e. Kebahasaan Teks Cerpen**

Selain mempunyai struktur, teks cerita pendek juga mempunyai kaidah teks. Kaidah teks adalah ciri bahasa khas yang dimiliki oleh suatu teks. Teks cerita pendek memiliki empat kaidah atau ciri bahasa. Pertama, pada teks cerita pendek tokoh diceritakan secara khusus atau spesifik. Kedua, teks cerita pendek menggunakan kata keterangan waktu, seperti dahulu kala, sedari pagi, ketika malam menjelang siang, kadang, segera, hari ini, besok, biasanya, kemarin, dan sebagainya. Ketiga, teks cerita pendek menggunakan kata kerja aksi atau sesuatu terjadi. Kata-



kata kerja yang tergolong kata kerja aksi (action verb) antara lain menyatakan aktivitas (Activity), proses (process), dan aksi berdurasi pendek (momentary action).

Keempat, teks cerita pendek menggunakan kata deskriptif. Kata deskriptif adalah kata yang menggambarkan tokoh dan latar (tempat, waktu, dan suasana). Ada kategori kata yang dapat membantu dalam menggambarkan tokoh dan latar, yaitu kata sifat (adjektiva), kata keterangan (adverbia), dan majas simile (perumpamaan).

Kaidah bahasa atau ciri kebahasaan dari suatu karya sastra tidak dapat dipisahkan dengan style atau gaya bahasa pengarang. Nurgiyantoro (2010:289-310) menyatakan bahwa adanya suatu unsur yang mendukung terwujudnya bentuk lahir pengungkapan bahasa, yaitu unsur leksikal, gramatikal, retorika, dan kohesi.

Unsur leksikal yang dimaksud sama pengertiannya dengan diksi, yaitu mengacu pada pengertian penggunaan kata-kata tertentu yang sengaja dipilih oleh pengarang. Pemilihan kata dipertimbangkan dari segi bentuk dan makna, pesan, dan mampu mengungkapkan gagasan seperti yang dimaksudkan pengarang.

Unsur gramatikal yang dimaksud adalah struktur kalimat. Dalam sastra, pengarang mempunyai kebebasan penuh dalam mengkreasikan bahasa, adanya berbagai bentuk penyimpangan kebahasaan, termasuk penyimpangan struktur kalimat-kalimat itu sendiri bermacam-macam wujudnya, mungkin berupa pembalikan, pemendekkan, pengulangan,

penghilangan unsur tertentu, dan lain-lain yang kesemuanya dimaksudkan untuk mendapatkan efek estetis tertentu disamping juga untuk menekankan pesan tertentu.

Retorika sebenarnya berkaitan dengan pendayagunaan semua unsur bahasa, baik yang menyangkut masalah pilihan kata dan ungkapan, struktur kalimat, segmentasi, penyusunan dan penggunaan bahasa kias, pemanfaatan bentuk citraan, dan lain-lain yang semuanya disesuaikan dengan situasi dan tujuan penuturan.

Kohesi yang dimaksud adalah antara bagian kalimat yang satu dengan bagian yang lain, kalimat yang satu dengan yang lain terdapat hubungan yang bersifat mengaitkan antar bagian kalimat, atau kalimat-kalimat dalam sebuah alinea yang masing-masing mengandung gagasan yang tidak mengandung gagasan tidak mungkin disusun secara acak. Antar unsur tersebut secara alami dihubungkan oleh makna.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kaidah dari teks cerita pendek yaitu: 1) Pemilihan diksi yang tepat mengacu pada makna dan pesan yang hendak disampaikan, 2) Menggunakan kalimat yang baik dan mudah dimengerti pembaca namun tetap memiliki unsur keindahan, 3) Pendayagunaan semua unsur bahasa, baik yang menyangkut masalah pilihan kata dan ungkapan, struktur kalimat, segmentasi, penyusunan dan penggunaan bahasa kias, pemanfaatan bentuk citraan, dan lain-lain digunakan secara tepat seperti menggunakan gaya bahasa yang diungkapkan oleh

Zulfahnur yaitu metafora, personifikasi, hiperbola, simbolik, asosiasi, sarkasme, sinisme, asidenton, polisendeton, klimak, dan antiklimak, 4) Adanya hubungan antarkalimat atau paragraf sehingga membentuk sebuah makna secara utuh.

#### **f. Langkah Menulis Cerpen**

Falestina (2009: 34) mengemukakan langkah-langka menulis cerpen:

##### **1) Cara Membangun Cerita**

Mengarang tanpa tujuan yang bulat ibarat orang berjalan tanpa tujuan yang jelas. Maka dari itu, sebelum menulis cerpen kita harus memiliki cerita yang lengkap di kepala. Artinya, kita sudah tahu cerita apa yang akan kita tulis, bagaimana watak tokoh-tokohnya, di mana peristiwa itu terjadi, bagaimana suasananya, bagaimana akhirnya, dan bagaimana akhir ceritanya. Cerpen membutuhkan tema yang berkesinambungan dari awal sampai akhir, tidak boleh lari dari tema.

##### **2) Cara Mengawali Menulis Cerpen**

Dalam kegiatan tulis-menulis yang menjadi kunci utama yang perlu diperhatikan adalah ide atau gagasan dan bagaimana cara menulis ide tersebut. Para penulis pemula biasanya akan mengalami kesulitan mengawali tulisan. Padahal, dalam sebuah cerpen, paragraf awal menjadi bagian yang teramat penting karena ia ibarat etalase. Etalase yang baik dan menarik akan membuat orang tertarik untuk

melanjutkan membaca paragraf selanjutnya. Jika awal cerpen sudah tidak menarik, pembaca pun akan malas untuk melanjutkan membacanya. Cerpen tidak harus diawali dengan pendiskripsian tokoh atau pendiskripsian tempat. Cerpen juga bisa dimulai dari sebuah dialog. Akan lebih baik lagi jika mengawali suatu cerita dengan pembuka yang belum pernah dipakai atau ditulis oleh orang lain.

### 3) Cara Membangun Karakter Tokoh

Secara teori, tokoh harus mempunyai tokoh utama biasa disebut protagonis. Untuk membangun karakter tokoh, penulis harus menghayati betul karakter sang tokoh. Apabila tokoh itu seorang gelandangan, kita mungkin bisa membayangkan tokoh sentral hidup tanpa tujuan, wajahnya kusam, rambut berantakan, pakaian hanya satu menempel di badan, dan sebagainya. Buatlah tokoh menjadi hidup dan seolah-olah betul-betul nyata.

### 4) Cara Membangun Konflik

Sebuah cerpen yang baik membuat pembacanya tertarik untuk terus membaca, tak ingin berhenti sebelum cerpen selesai dibaca. Agar pembaca tertarik, selain bahasanya yang baik dan temanya menarik, cerpen juga harus memiliki konflik. Konflik tidak harus perseteruan dua tokoh, tetapi bisa juga konflik batin seorang tokoh.

### 5) Cara Mengakhiri Cerita

Untuk mengakhiri cerita harus dibuat berdasarkan feeling dan ending yang baik adalah ending yang tidak memberi kesan dipaksakan berakhir seperti itu. Maksudnya, bila memang pantasnya sad ending jangan dipaksakan untuk menjadi happy ending. Seorang penulis bebas menentukan ending dari karyanya, apakah akan membuat ending yang membuat penasaran pembaca (menggantung) atau meninggalkan kesan mendalam bagi pembaca sekaligus memuaskan mereka, sepenuhnya merupakan hak penulis. Satu hal yang pasti, jangan dipaksakan.

### **3. Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMA**

Pada konteks Sekolah Menengah Atas, pelajaran menulis terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga perlu dilakukan pendekatan praktis untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa SMA, salah satunya adalah dengan menitikberatkan pembelajaran Bahasa Indonesia bidang sastra yaitu cerpen. Pembelajaran menulis cerpen merupakan salah satu keterampilan bidang apresiasi sastra yang harus dikuasai oleh siswa SMA. Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran menulis cerpen di sekolah masih banyak kendala dan kecenderungan untuk dihindari. Padahal, kita tahu bahwa pembelajaran berfungsi sebagai jalan menuju peningkatan kecerdasan intelektual dan emosional.

Pekerjaan menulis cerpen adalah pekerjaan bukan sambil lalu atau iseng (Sumardjo, 1997:42). Menulis cerpen membutuhkan kesungguhan dalam menjalankannya, karena menulis cerpen tidak semudah yang

dibayangkan. Menulis cerpen adalah menemukan masalah, menentukan konflik, menceritakan pengalaman, dan menghadirkan pengalaman itu sendiri melalui visinya. Menceritakan pengalaman dan menghadirkan pengalaman berarti narasi yang sifatnya hanya memberitahukan dan memberi informasi, sedangkan menghadirkan pengalaman berarti menghidupkan kejadian kembali secara utuh. Agar dapat menulis cerpen dengan baik, maka perlu adanya latihan. Membaca karya sastra, berusaha menambah pengetahuan dan pengalaman, mempunyai kecakapan menulis, dan mempunyai disiplin untuk terus menulis secara tetap (Sumardjo, 1997: 95).

Tujuan menulis cerpen adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dalam bentuk yang tunggal, utuh dan mencapai efek tunggal pada pembacanya. Kesan tunggal atau efek tunggal disebabkan karena pengarang memusatkan ceritanya pada figur tokoh dan peristiwa tunggal dalam satu episode. Sebagai jenis tulisan yang kreatif, menulis cerpen dipengaruhi oleh imajinasi pengarang dalam mengembangkan dan merangkai setiap unsurnya agar menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

Menurut Sumardjo (1997: 97), pada dasarnya ada lima tahap dalam proses kreatif menulis cerpen.

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini, penulis telah menyadari apa yang akan ditulis dan bagian-bagian yang akan ditulisnya.

2. Tahap inkubasi.

Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul disimpan dan dan dipikirkan dengan matang, dan penulis tinggal memilih maksud yang tepat untuk menuliskannya.

### 3. Tahap inspirasi

Pada tahap ini, saat inspirasi inilah ide yang telah muncul pada tahap inkubasi dikeluarkan dan berlanjut pada proses penulisan.

### 4. Tahap penulisan

Tahap ini adalah tahap menuangkan semua ide yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya dalam bentuk tulisan.

### 5. Tahap revisi

Tahap ini, teliti dan ulangi proses penulisan yang telah dilakukan sebelumnya, kata-kata yang di rasa tidak perlu agar menjadi satu tulisan yang baik.

## **4. Penilaian Menulis Cerpen**

Penilaian merupakan suatu proses untuk mengukur kadar pencapaian tujuan (Nurgiyantoro, 2009: 7). Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui apakah suatu program pendidikan, pengajaran atau pelatihan telah dikuasai oleh peserta atau belum.

Menurut Endraswara (2005:168), penilaian menulis cerpen sebaiknya ditekankan pada proses, tetapi kualitas tetap tidak ditinggalkan. Proses ini dapat dievaluasi melalui grafik perkembangan proses kreatif siswa yaitu: naik, datar, turun. Kualitas dapat dievaluasi melalui orisinalitas penampilan ide, kekhasan gaya, kemampuan dalam mengelola gagasan, dan

kebaruannya. Kategori penilaian karangan menurut Machmoed (via Nurgiyantoro, 2009: 305) yaitu meliputi kualitas ruang dan lingkup isi, organisasi dan penyajian isi, gaya dan bentuk bahasa, mekanik: tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian tulisan dan kebersihan.

Dari pendapat di atas, diambil kesimpulan bahwa penilaian dalam menulis cerpen ditekankan pada proses kreatif penciptaan cerpen dengan mempertimbangkan isi, organisasi dan penyajian, bahasa, dan mekanik. Agar lebih relevan, maka aspek penilaian di atas dibagi lagi menurut kriteria-kriteria tertentu yaitu: aspek isi meliputi kriteria kesesuaian cerita dengan tema dan kreativitas dalam mengembangkan cerita; aspek organisasi dan penyajian meliputi kriteria (1) penyajian alur, tokoh, dan latar, (2) penyajian sudut pandang, gaya dan nada, serta judul, (3) kepaduan unsur-unsur cerita, dan (4) penyajian unsur cerita secara logis; aspek bahasa meliputi penggunaan sarana retorika dan penggunaan unsur leksikal dan gramatikal; aspek mekanik meliputi kriteria kepaduan paragraph dan penulisan.

Kriteria Penilaian Menulis Cerita pendek menurut Sumiyadi (2010) dan telah dimodifikasi oleh penulis sesuai kebutuhan penelitian di lapangan.

**Tabel 2.1**

**Kriteria Penilaian Menulis Cerpen**

<b>Aspek</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Kategori</b>
Tema dan Amanat	9-10	Tema dan amanat sangat relevan dengan cerpen	SB



	6-8	Tema dan amanat cukup relevan dengan cerpen	B
	3-5	Tema dan amanat kurang relevan dengan cerpen	C
	0-2	Tema dan amanat tidak relevan dengan cerpen	K
Tokoh dan Penokohan	16-20	Penggambaran tokoh dan penokohan jelas	SB
	11-15	Penggambaran tokoh dan penokohan cukup jelas	B
	6-10	Penggambaran tokoh dan penokohan kurang jelas	C
	0-5	Penggambaran tokoh dan penokohan tidak jelas	K
Alur	16-20	Rangkaian peristiwa dalam cerpen disusun secara logis dan sesuai dengan lirik/video klip lagu	SB
	11-15	Rangkaian peristiwa dalam cerpen disusun cukup logis dan cukup sesuai dengan lirik/video klip lagu	B
	6-10	Rangkaian peristiwa dalam cerpen disusun kurang logis dan kurang sesuai dengan lirik/video klip lagu	C
	0-5	Rangkaian peristiwa dalam cerpen disusun tidak logis dan tidak sesuai dengan lirik/video klip lagu	K
Latar	9-10	Pemilihan tempat, waktu dan suasana yang menggambarkan terjadinya peristiwa sangat tepat	SB
	6-8	Pemilihan tempat, waktu dan suasana yang menggambarkan terjadinya peristiwa cukup tepat	B

	3-5	Pemilihan tempat, waktu dan suasana yang menggambarkan terjadinya peristiwa kurang tepat	C
	0-2	Pemilihan tempat, waktu dan suasana yang menggambarkan terjadinya peristiwa tidak tepat	K
Diksi dan Gaya Bahasa	9-10	Penggunaan diksi dan gaya bahasa sesuai dengan situasi	SB
	6-8	Penggunaan diksi dan gaya bahasa cukup sesuai dengan situasi	B
	3-5	Penggunaan diksi dan gaya bahasa kurang sesuai dengan situasi	C
	0-2	Penggunaan diksi dan gaya bahasa tidak sesuai dengan situasi	K
Sudut pandang	9-10	Sudut pandang yang digunakan dapat menjelaskan tokoh	SB
	6-8	Sudut pandang yang digunakan cukup dapat menjelaskan tokoh	B
	3-5	Sudut pandang yang digunakan kurang dapat menjelaskan tokoh	C
	0-2	Sudut pandang yang digunakan tidak dapat menjelaskan tokoh	K
Kepaduan Unsur-Unsur Pembangun Cerpen	16-20	Kepaduan unsur-unsur pembangun cerpen sudah tepat	SB
	11-15	Kepaduan unsur-unsur pembangun cerpen cukup tepat	B
	6-10	Kepaduan unsur-unsur pembangun cerpen kurang tepa	C
	0-5	Kepaduan unsur-unsur pembangun cerpen tidak tepat	K

Skor yang diperoleh siswa dikonversi langsung menjadi nilai dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor per aspek}}{100} \times 100$$

## 5. Metode Sugestopedia

Metode pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dalam menulis cerpen seorang harus mampu mengaitkan antara kreativitas dengan imajinasi. Adapun metode yang penulis pilih dalam kegiatan menulis cerpen adalah metode sugestopedia.

### a. Pengertian Metode Sugestopedia

Metode Sugestopedia berasal dari Bulgaria yang dikembangkan oleh Georgi Lozanov (1978) seorang pendidik, psikoterapis, dan ahli fisika. Lozanov percaya bahwa teknik-teknik relaksasi (persantiaian) dan konsentrasi akan menolong para pembelajar membuka sumber-sumber bawah-sadar mereka dan memperoleh serta menguasai kuantitas kosakata yang lebih banyak dan juga struktur-struktur yang lebih mantap daripada yang mungkin pernah mereka pikirkan (Tarigan,1988: 391). Metode sugestopedia ini dikenal juga sebagai metode “Suggestology” atau “accelerated learning” (percepatan belajar).

Landasan yang paling mendasar dalam metode Suggestopedia adalah bahwa manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu dengan sugesti. Faktor sugesti yang utama adalah pendekatan yang digunakan, kewibawaan, prestise dan wewenang guru yang menerapkan pendekatan

itu, kepercayaan dari pihak siswa terhadap pendekatan gurunya, komunikasi, dan seni (musik).

Suggestopedia adalah metode pengajaran yang didasarkan pada pemahaman modern tentang bagaimana otak manusia bekerja dan bagaimana kita belajar paling efektif. Suatu konsep yang menyuguhkan suatu pandangan bahwa manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu dengan memberikannya sugesti. Dengan sugesti yang positif perhatian dan konsentrasi dimanipulasikan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pendidik merupakan faktor penting sebagai pemimpin dan penanggung jawab keberhasilan pembelajaran. Peran penting yang dimainkannya tentu harus didasari kesadaran bahwa peserta didik punya karakter beragam yang tidak bisa disama ratakan termasuk psikologisnya. Banyak peserta didik belum berkembang secara maksimal karena ketakutan, kekhawatiran, serta rintangan psikologis lainnya yang membuat mental pesimis dan menurunkan motivasi belajarnya.

#### **b. Tahapan Metode Sugestopedia**

Menurut (Lozanov dalam Eti Fahriaty,2013:91-92) menjelaskan 4 tahap dalam suggestopedia yaitu:

1. Presentasi, Dalam tahap ini siswa dibuat rileks dan diberi sugesti positif (saran bukan hipnotis) bahwa belajar itu mudah dan menyenangkan.
2. Aktif konser, Kegiatan yang aktif antara guru dan murid dalam belajar. Aktif konser digunakan untuk memperkenalkan materi baru.

Materi dibacakan secara dramatik pada para pelajar selagi musik diputar sebagai latarnya, biasanya dengan musik klasik atau romantik.

3. Pengulangan pasif, Guru memberi kesempatan siswa untuk memahami apa yang dipelajari dalam tahap aktif konser. Alunan musik dapat diperdengarkan dalam tahap ini.
4. Latihan, Dapat digunakan permainan, untuk mengulang dan menggabungkan apa yang dipelajari.

Pengajaran menggunakan metode sugestopedia memiliki empat prinsip dasar untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran. Keempat prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Adanya kelas yang kondusif. Ruang belajar ditata dengan menggunakan karpet untuk siswa “lesehan”.
2. Adanya musik. Berdasarkan teknik superlening music yang tempo lambat dapat menurunkan gelombang otak dan detak jantung sehingga memicu reaksi yang lebih dalam.
3. Adanya relaksasi. Siswa diajak melakukan relaksasi dengan teknik utama menarik napas dalam-dalam dan menahannya di perut serta menghembuskannya lewat mulut. Di samping itu siswa diajak konsentrasi dan memusatkan pikiran dengan membayangkan sesuatu.
4. Adanya penghilang sugesti negatif. Guru berusaha meningkatkan motivasi siswa dengan cara menyatakan bahwa siswa harus menghilangkan perasaan tidak mampu.

## **6. Lagu sebagai Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Sadiman (dalam Visita Linggar Kusuma, 2017:24) menjelaskan bahwa media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan, sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata media berarti sarana atau alat. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka disebut media pembelajaran.

Munadi (2013:5) menuturkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan agar proses belajar berjalan secara efisien dan efektif.

### **b. Fungsi dan Manfaat Media**

Dalam proses belajar mengajar, media pendidikan mempunyai beberapa fungsi. Hamalik (1981: 25) mengemukakan bahwa fungsi media pendidikan meliputi: (1) membangkitkan motivasi belajar siswa, (2) menyediakan stimulus belajar bagi siswa, (3) membantu siswa untuk mengulang atau mempelajari kembali apa yang telah diterima, (4)

memperjelas penyajian pesan yang telah disampaikan oleh guru, (5) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera siswa, (6) meningkatkan daya kreasi siswa, dan (7) membuat isi pelajaran tidak mudah terlupakan. Media pendidikan mempunyai beberapa manfaat apabila diterapkan dalam proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (1980: 27), manfaat media pendidikan adalah untuk meletakkan dasar-dasar konkret dalam berpikir sehingga dapat mengurangi verbalisme, untuk memperbesar perhatian siswa pada pelajaran, untuk membuat pelajaran lebih mudah diingat, memberi pengalaman nyata pada siswa, memberi keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

### **c. Macam-macam Media Pembelajaran**

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2017: 124) mengungkapkan bahwa media yang telah dikenal dewasa ini hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno (2009: 67) mengungkapkan bahwa cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Dilihat dari jenisnya, media terbagi menjadi ke dalam media auditif, visual dan media audio visual.

Hindun (2014: 95) dalam bukunya mengungkapkan bahwa dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:

- 1) Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film strip (film rangkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.
- 3) Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media audio visual terdiri dari audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*. Pembagian lain dari media ini adalah:
  - a) Audio visual murni, yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*.
  - b) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berumber dari *slide*



*proyektor* dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder* contoh lainnya adalah film strip suara dan cetak suara.

Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:

1) Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

3) Media untuk pengajaran individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer

Dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi dalam:

1) Media sederhana

Media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dengan harga murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

2) Media kompleks

Media dengan bahan yang sulit didapat alat tidak mudah dibuat dan harga relatif mahal.

**d. Media Lagu**

Penggunaan media harus sejalan dengan tujuan pengajaran yang

telah dirumuskan. Manakala tujuan pembelajaran diabaikan dalam menggunakan media maka bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi, dan stimulus dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Oleh karena itu, media dapat digunakan secara tepat, secara nyata membantu, dan mempermudah proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil pembelajaran dapat lebih optimal.

Lagu adalah ragam suara yang berirama (Alwi 2002: 624). Lagu adalah bagian dari karya musik dan musik adalah salah satu bagian dari karya seni. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa lagu adalah suara yang berirama dipadukan dengan ritme-ritme tertentu dalam irama sehingga akan muncul beberapa jenis lagu, seperti keroncong, dangdut, pop, rock, dan jazz. Pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media lagu, yaitu menyoroti teks lagu tersebut dari tema dan alur. Dengan menyoroti dua hal tersebut media lagu dapat mempermudah siswa dalam memberi gambaran pengalaman orang lain yang akan dijadikan sebagai bahan dasar penulisan cerpen.

Selain menyoroti teks lagu, video klip yang ada dalam lagu tersebut juga sangat membantu untuk menumbuhkan imajinasi siswa. Video sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. Siswa menganggap bahwa belajar melalui video lebih

mudah dibandingkan dengan melalui teks sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi. Dengan menayangkan video klip lagu diharapkan siswa akan terdorong untuk bisa dalam memaparkan apa yang dilihatnya kemudian menuangkan ide melalui kreativitasnya. (Hani Karlina 2017:31)

Khuswatun (2013:41) memaparkan video klip terdiri dari dua kata yaitu video dan klip. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Klip berarti guntingan atau cantelan. Maka video klip dapat diartikan potongan gambar dan suara yang digabung ke dalam sebuah sajian. Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu. Video klip mengandung kekuatan citra yang dapat memberi sensasi tontonan yang memiliki kekuatan sentuhan pribadi (*personal touch*) dan ingatan (*memorable*). Pada pencitraan ini seseorang dapat dibuat seperti mengalami sendiri apa yang dilihat, dengan mengingat-ingat kejadian yang sedang berlangsung.

Susiana mengungkapkan unsur-unsur yang mendukung video klip antara lain sebagai berikut: 1) Bahasa ritme (irama) video klip memiliki birama, apakah slow beat, fast beat, middle beat yang dapat dirasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang pas, 2)

Bahasa musikalisasi (instrument music) pembuatan video klip atau biasa disebut video clipper haruslah mempunyai sebuah wawasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan musik baik itu jenis musik, alat, bahkan juga profil band, 3) Bahasa nada adalah aransemen nada dalam video klip perlu didiskusikan dengan penata musiknya selanjutnya nada-nada dirasakan dengan hati, 4) Bahasa lirik adalah ketika seseorang video clipper dituntut mempunyai sebuah imajinasi visual terhadap lirik lagu dan lagu walaupun tidaklah harus secara verbal, dan 5) Bahasa performance (penampilan) adalah seorang penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, style, fashion dan gerak tubuh).

Pada pembelajaran menulis cerpen, Media lagu yang di dalamnya terdapat teks lagu dan juga video klip lagu merupakan alternatif untuk dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Teks lagu, musik dan gambar-gambar pada video klip dapat memberikan rangsangan-rangsangan untuk perkembangan kognitif dan kecerdasan emosional. Jadi, dalam menyimak teks lagu dan video klip tersebut, siswa akan mudah menemukan kronologi peristiwa dalam video klip. Peristiwa yang mereka dapatkan tersebut dapat dijadikan sebagai gagasan siswa dalam penulisan cerpen.

## **7. Menulis Cerpen Menggunakan Metode Sugestopedia dan Media Lagu**

Menulis cerpen merupakan seni/keterampilan menyajikan cerita tentang sebuah peristiwa atau kejadian pokok yang dapat dijadikan sebagai

dunia alternatif pengarang. Pembelajaran menulis cerpen dapat meningkatkan kreativitas karena materi ini menuntut siswa untuk melihat permasalahan lingkungan sekitarnya dan masalah yang dihadapi atau ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan menuangkannya dalam sebuah tulisan yang menarik untuk dibaca oleh orang lain. Siswa dapat menuliskan sebuah cerita yang biasa mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari menjadi sebuah kisah yang menarik untuk dibaca dengan diksi yang tepat. Dalam hal ini, kreativitas siswa menuliskan cerita tersebut sangat diperlukan. Selain itu, dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika tulisan yang dia buat dibaca oleh orang lain atau dimuat dalam surat kabar atau di majalah dinding. hal tersebut menjadi kebanggaan tersendiri bagi siswa. Pembelajaran ini sangat penting dan bermanfaat bagi diri siswa.

Untuk dapat menulis cerpen yang baik, selain dengan banyak berlatih, siswa juga perlu bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan siswa dalam menulis cerpen. Lagu sangat disukai oleh semua kalangan karena lagu dapat mewakili perasaan atau emosi yang sedang dirasakan oleh seseorang. Memilih lagu sebagai media pembelajaran tentu saja harus sesuai dengan kondisi siswa dan materi yang tepat dalam pembelajaran.

Menurut Ekosusilo (1986: 19), cara-cara memilih lagu sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut. 1) Lagu yang dipilih harus mengundang persoalan sesuai dengan aspek teori yang akan dipelajari. 2) Melodi lagu yang dipilih harus sesuai dengan tingkat kecakapan siswa. 3)

Kata-kata dalam lagu yang dipilih harus sesuai dengan tingkat perkembangan jiwa anak.

Lagu yang digunakan pada penelitian ini adalah lagu yang dapat memberikan imajinasi sesuai dengan keadaan siswa, diantaranya adalah sebagai berikut. 1) Lagu yang dipilih sesuai dengan tema yang hendak dicapai. 2) Lagu yang dipilih merupakan lagu pilihan siswa sendiri sehingga siswa mampu mengartikan maksud dari lagu sesuai dengan imajinasi siswa. 3) Lagu yang dipilih harus menyertakan video klip lagu, karena siswa tidak hanya sekedar mendengarkan aransemen music dan lirik lagu tetapi juga melihat adegan yang ada di video klip lagu sehingga siswa mampu berimajinasi sesuai dengan lagu.

Selain media lagu, metode suggestopedia juga digunakan untuk membantu siswa dalam mengembangkan imajinasinya. Metode suggestopedia berbantuan media lagu dipandang cocok sebagai pembelajaran karena dapat merangsang sugesti dan imajinasi siswa untuk menulis sebuah karya kreatif, dalam hal ini cerpen. Dengan cara demikian, siswa yang mengalami kesulitan menulis cerpen, terutama dalam menemukan ide dapat terbantu. Siswa dapat mengembangkan cerita dengan bahasa dan gaya penceritaannya sendiri. Siswa juga dapat mengubah nama maupun alur ceritanya sehingga kreativitas siswa tetap terasah.

Adapun langkah-langkah penerapan metode suggestopedia berbantuan media lagu dalam pembelajaran menulis cerpen adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan media lagu yang akan digunakan untuk bantuan menulis

cerpen yang telah disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Lagu yang digunakan adalah lagu-lagu berbahasa Indonesia yang telah dimengerti siswa,

2. Penyampaian materi pembelajaran yang disesuaikan dengan sumber pembelajaran,
3. Menonton lagu yang sudah dipersiapkan dengan bantuan LCD dan speaker,
4. Membahas peristiwa yang ada dalam video dan lirik lagu, disertai dengan penguatan metode sugesti agar siswa dapat berimajinasi dengan media lagu yang telah didengarkan.
5. Siswa berdiskusi membuat kerangka cerpen berdasarkan lagu yang sesuai dengan minatnya
6. Secara individu, siswa mengembangkan kerangka cerpen menjadi cerpen secara utuh dengan metode sugestopedia berbantuan media lagu
7. Evaluasi atau penilaian terhadap cerpen siswa.

## **B. Kerangka Berpikir**

Kemampuan menyusun teks cerita pendek pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Geger Kabupaten Madiun masih rendah. Rendahnya kemampuan menyusun teks cerita pendek disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya adalah kesulitan peserta didik mendapatkan sebuah ide yang menarik untuk dituangkan dalam sebuah cerita pendek, pemilihan diksi yang kurang tepat, serta peserta didik kurang memahami bagaimana langkah-langkah menyusun teks cerita pendek yang dapat memudahkan peserta didik, sehingga menyebabkan

cerita pendek yang disusun kurang menarik. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan menyusun teks cerita pendek pada peserta didik adalah kurang bervariasinya model dan media pembelajaran yang digunakan guru. Peneliti berupaya mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran Sugestopedia dan media lagu.

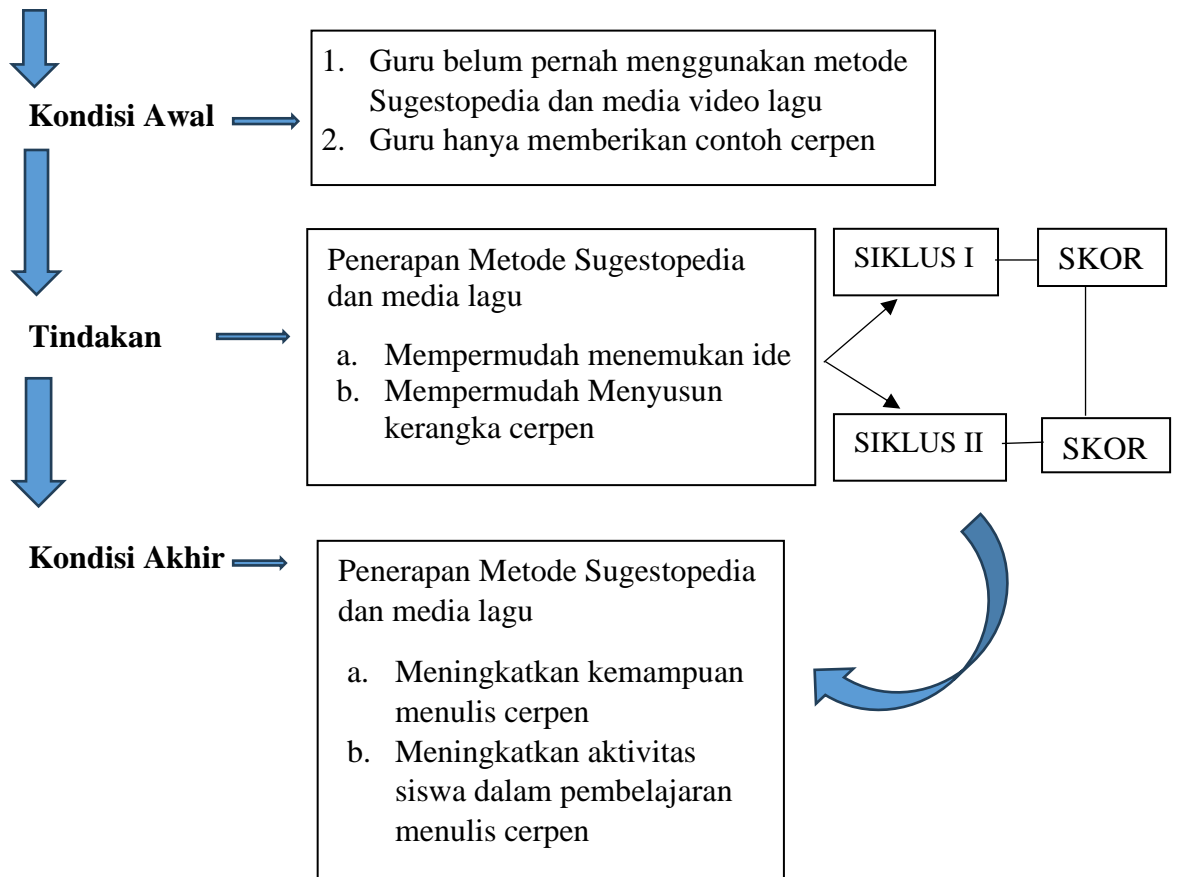
Metode pembelajaran menulis dengan cara memberikan sugesti lewat lagu untuk merangsang imajinasi siswa. Metode suggestopedia dan media lagu diharapkan dapat mengatasi kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam menulis cerpen, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Peningkatan kemampuan tersebut juga tidak terlepas dari perubahan perilaku belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahap (perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi). Data diperoleh dengan teknis tes dan non tes. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar, nilai rata-rata kelas. Berikut kerangka berpikir yang dirancang peneliti.



### Skema Kerangka Berpikir

*Penerapan Metode Sugestopedia dan Media Lagu Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Geger Kabupaten Madiun*



#### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sudjarwo, 2009: 75).

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan metode sugestopedia dan media lagu dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Geger Kabupaten Madiun.
2. Ada peningkatan aktivitas siswa kelas XI SMA Negeri 1 Geger dalam mengikuti proses pembelajaran menulis cerpen dengan metode sugestopedia dan media lagu.

#### **D. Kebaruan Penelitian**

Terdapat penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan media lagu, yaitu Jumaryatun, Slamet Mulyono, Atikah Anindyarini dalam BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya, Volume I Nomor 3, April 2014, ISSN I2302-6405. Judul penelitian *Penggunaan Media Lagu Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Menulis Cerpen*. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis cerpen dengan menggunakan media lagu. Hasil penelitian Setelah dilakukan tindakan berupa pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media lagu, siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi aktif bertanya dan siswa pun antusias saat mendengarkan lagu yang diperdengarkan oleh guru. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata kelas hanya sampai 65,9, sedangkan pada siklus II menjadi 76,2. Peningkatan yang terjadi mencapai 10,3.

Penelitian yang kedua yaitu Jurnal yang ditulis oleh Wirdalinda dalam LPPM UMSB, Vol. XIII No.5 April 2019 ISSN 1693 – 2617, E-ISSN 2528 – 7613. Judul penelitian *Pengaruh Penggunaan Metode Sugestopedia Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten Lima Puluh Kota*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode Sugestopedia berpengaruh dalam pembelajaran menulis cerpen pada mata pelajaran menulis di kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan adanya pengaruh nilai siswa, yang mana pada waktu tes awal nilai rata-rata/mean adalah 67,91. Setelah diterapkan metode Sugestopedia dalam proses belajar di kelas eksperimen diperoleh pengaruh hasil pembelajaran siswa pada waktu tes akhir dengan nilai rata-rata 80,5, dengan uji t (t-test) membuktikan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  ( $6.494 > 1,67$ ), karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima. Jadi, hasil pembelajaran siswa di kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode Sugestopedia berpengaruh dengan sebelum diberi perlakuan.

Penelitian yang lain yaitu penelitian yang ditulis oleh Regita Noer Della dalam *Bapala* Volume. 9, Nomor 8 Tahun 2022, hlm. 138-145. Judul penelitian *Penerapan Metode Sugestopedia Bermedia Lagu Pop pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 28 Surabaya*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan One Group pretest-posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pembelajaran berlangsung baik dan lancar yang dibuktikan dengan hasil observasi siswa

sebesar 82,5% dan hasil observasi guru sebesar 87,5%, (2) hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata pretes sebesar 61,64 dan rata-rata postes sebesar 74,39. (3) respon siswa terhadap penggunaan metode sugestopedia bermedia lagu pop baik dan positif dengan hasil rata-rata jawaban “Ya” sebanyak 87,4% dan jawaban “Tidak” sebanyak 12,6%. Dengan demikian, proses pembelajaran menulis puisi menggunakan metode sugestopedia bermedia lagu pop pada kelas VIII F SMP 28 Surabaya memiliki tingkat efektifitas yang tinggi.

Ketiga penelitian itu sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Namun, ada perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan penulis dengan ketiga penelitian di atas, penulis akan melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen menggunakan metode sugestopedia dan media lagu. Untuk itu, ketiga hasil penelitian tersebut akan digunakan sebagai salah satu acuan penulis agar penulis mempunyai gambaran sebelum penelitian dilaksanakan.