

**PENGARUH MODEL *EXPERIENTAL LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *SPINNCER* TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK  
(Penelitian Pada Siswa Kelas V di Desa Jogomulyo Kec. Tempuran  
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh :

Puspita Mahardhika  
16.0305.0168

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

**HALAMAN JUDUL SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL *EXPERIENTAL LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *SPINNCER* TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK**

(Penelitian Pada Siswa Kelas V di Desa Jogomulyo Kec. Tempuran  
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

**2020**

**PENGARUH MODEL *EXPERIENTAL LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *SPINNCER* TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK**  
(Penelitian Pada Siswa Kelas V di Desa Jogomulyo Kec. Tempuran  
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi  
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:  
Puspita Mahardhika  
16.0305.0168

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Media "*Spinncer*" Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek  
(Penelitian Pada Siswa Kelas V di Desa Jogomulyo Kec. Tempuran Kabupaten Magelang)

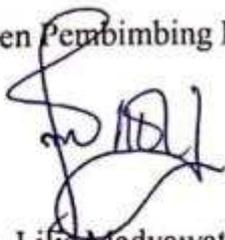


Oleh:

Puspita Mahardhika  
16.0305.0168

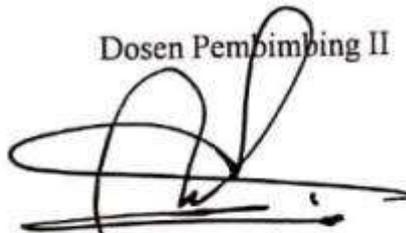
Magelang, Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Dra. Lilis Madyawati, M.Si.  
NIDN. 0007096412

Dosen Pembimbing II



Rasidi, M.Pd.  
NIDN. 0620098801

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL *EXPERIENTAL LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA "*SPINNCER*" TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK**  
(Penelitian pada Siswa Kelas V di Desa Jogomulyo Kec. Tempuran  
Kabupaten Magelang)

Oleh:  
Puspita Mahardhika  
16.0305.0168

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:  
Hari : Jum'at  
Tanggal : 14 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. (Ketua Anggota)
2. Rasidi, M.Pd. (Sekretaris/ Anggota)
3. Dra. Indiati, M.Pd. (Anggota)
4. Tria Mardiana, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,  
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons  
NIP. 19580912 198503 1 006

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Puspita Mahardhika**  
NPM : 16.0305.0168  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Experiential Learning*  
Berbantuan Media "*Spinnacer*" Terhadap  
Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa  
Kelas V Di Desa Jogomulyo Tempuran

Menerangkan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui terdapat plagiasi atau penjiplakan dengan karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan aturan di Universitas Muhammadiyah Magelang

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak terdapat paksaan orang lain, yang digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Agustus 2020  
Yang Menyatakan

Penulis



## **HALAMAN MOTTO**

Pengalaman tanpa teori itu buta, tapi teori tanpa pengalaman hanyalah sebuah permainan kecerdasan  
(Immanuel Kant )

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sumedi dan Ibu Siti Fadilah yang tidak pernah lelah mendoakan, menasehati, dan memberikan dorongan untuk menyelesaikan skripsi kepada anaknya.
2. Almamaterku tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL *EXPERIENTAL LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA “*SPINNCER*” TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK**  
(Penelitian Pada Siswa Kelas V di Desa Jogomulyo Kec. Tempuran  
Kabupaten Magelang)

Puspita Mahardhika

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Experiental Learning* berbantuan media *Spinncer* terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas V di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Sampel yang diambil sebanyak 20 siswa.

Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental* design dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan soal tes tulis berjumlah 4 soal yang sudah diuji tingkat kevalidan dan reliabilitasnya. Uji validitas soal tes tulis menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel* 2010 sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan bantuan komputer program komputer *SPSS statistic 25.00 for windows*. Analisis data menggunakan teknik statistik *Wilcoxon Test* berbantuan program *SPSS statistic 25.00 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model *Experiental Learning* berbantuan media *Spinncer* terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas V. Hal ini dibuktikan  $Z_{hitung}$  sebesar  $-3,898$  dengan nilai probabilitas  $0,000 < 0,05$ , berarti ada perbedaan signifikan antara keterampilan menulis cerita pendek sebelum dan hasil keterampilan menulis cerita pendek setelah diberikan perlakuan dengan model *Experiental Learning* berbantuan media *Spinncer* (*Spinner Cerpen*). Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan Model pembelajaran *Experiental Learning* berbantuan media *Spinncer* (*Spinner Cerpen*) berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek.

**Kata Kunci :** *Model Ekxperiental Learning, Media Spinncer (Spinner Cerpen), Keterampilan Menulis Cerita Pendek*

**PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA “*SPINNCER*” TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK**

(Penelitian Pada Siswa Kelas V di Desa Jogomulyo Kec. Tempuran Kabupaten  
Magelang)

Puspita Mahardhika

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of the Spinnecer media-assisted Learning model on short story writing skills in fifth grade students in Jogomulyo Village, Tempuran District, Magelang Regency. This research is a pre-experimental design with one group pretest-posttest design research design. Samples taken as many as 20 students.

The method of data collection is done with 4 written test questions which have been tested for their validity and reliability. Test the validity of the written test questions using the Pearson formula using the SPSS statistical program computer 25.00 for windows while the reliability test uses the Cronbach's alpha formula with the help of a computer program SPSS statistical computer program 25.00 for windows. Data analysis used the Wilcoxon Test statistical technique aided by the SPSS statistical program 25.00 for windows.

The results showed that the Experiential Learning Model assisted by Spinnecer's media on short story writing skills in fifth grade students. short story after being treated with the Experiential Learning model assisted by the media Spinnecer (Short Story Spinner). Based on these studies it can be concluded that the application of Experiential Learning Model with the help of Spinnecer media (Short Story Spinner) influences short story writing skills.

**Keywords:** *Experiential Learning Model, Media Spinnecer (Short Story Spinner), Short Story Writing Skills*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Experiental Learning* Berbantuan Media “*Spinncer*” Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V Di Desa Jogomulyo Tempuran” dapat tersusun dengan baik dan lancar.

Adapun penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu tugas dan syarat guna meraih gelar sarjana pendidikan S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dari banyak pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Skons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. selaku Wakil Dekan Fakutlas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Drs. Lilis Madyawati, M.Si. selaku dosen pembimbing I dan Rasidi, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta teman-teman mahasiswa.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita bertawakal dan memohon hidayah dan inayah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, Agustus 2020

Puspita Mahardhika

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENEGAS .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Keterampilan Menulis Cerita Pendek .....	9
B. Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	10
1. Pengertian Keterampilan Menulis Cerita Pendek.....	10
2. Manfaat Menulis Cerita Pendek .....	18
3. Unsur-Unsur Menulis Cerita Pendek.....	22
4. Teknik Penulisan Cerita Pendek.....	28
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis Cerita Pendek .....	32
6. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek.....	34
7. Indikator yang Ingin Dicapai dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek .....	37

C. Model Experiental Learning .....	40
D. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar .....	43
E. Model <i>Experiental Learning</i> dengan Media <i>Spinnccer</i> (Spinner Cerpen) ...	50
F. Kajian Penelitian Relevan .....	54
G. Kerangka Pemikiran.....	57
H. Hipotesis Penelitian.....	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	59
A. Desain (Rancangan) Penelitian .....	59
1. Identifikasi Variabel Penelitian .....	60
2. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	60
3. Populasi dan Sampel.....	61
4. Teknik Sampling.....	62
B. Metode Pengumpulan Data .....	62
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	64
D. Validitas dan Reliabilitas .....	68
E. Prosedur Penelitian.....	70
F. Metode Anasilis Data.....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	80
A. Hasil Penelitian .....	80
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data .....	96
C. Pembahasan.....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran .....	106
DAFTAR PUSTAKA .....	108
LAMPIRAN .....	110

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	<i>Model Experiential Learning</i> dengan Media Spinncer .....	56
2	<i>Desain One Group Pretest Posttest</i> .....	59
3	Indikator dan Sub Indikator Keterampilan Menulis Cerita Pendek .....	65
4	Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Menulis Cerita Pendek .....	67
5	Skor Validitas Ahli 1 .....	69
6	Hasil Reliabilitas .....	69
7	Kriteria Reliabilitas .....	70
8	Reliabititas.....	70
9	Jadwal Pemberian Perlakuan.....	72
10	Penskoran Keterampilan Menulis Cerita Pendek.....	74
11	Kategori Hasil Penilaian <i>Pretest</i> .....	81
12	Kategori Hasil Penilaian <i>Posttest</i> .....	95
13	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	97
14	Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> .....	99
15	Hasil Uji Hipotesis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Media Spinnecer .....	44
2 Kerangka Pemikiran .....	58
3 Grafik Hasil Penilaian Pretest .....	82
4 Grafik Hasil Penilaian Posttest.....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitiandari Fakultas Dan Kepala Desa .....	110
2 Surat Ijin Validasi Sekolah Dasar .....	113
3 Surat Keterangan Validasi, Lembar Validasi Dan Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	115
4 Perangkat Pembelajaran.....	132
5 Hasil Pretest Dan Hasil Karya Menulis Cerita Pendek Dan Instrumen .....	177
6 Hasil Posttest Dan Hasil Karya Menulis Cerita Pendek .....	183
7 Hasil Uji Normalitas .....	188
8 Dokumentasi .....	191
9 Buku Bimbingan Skripsi .....	196

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Negara Indonesia merupakan negara yang sangat rendah akan keterampilan menulis cerita pendek, hampir di semua sekolah keterampilan menulis cerita pendek kurang. Pemberian pengetahuan mengenai keterampilan menulis cerita pendek pada siswa sekolah dasar merupakan salah satu solusi yang perlu dilakukan oleh guru guna mengurangi rendahnya menulis cerita pendek.

Pembelajaran disajikan dalam bentuk teori, tidak melakukan praktik menulis. Salah satu desa di Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang yang peneliti temukan tentang rendahnya keterampilan menulis cerita pendek yaitu Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Akibat rendahnya keterampilan menulis cerita pendek hasil belajar Bahasa Indonesia menurun dan sulit dalam menuangkan ide, guru dituntut untuk membimbing siswa mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek. Kegiatan menulis mampu dituangkan melalui gagasan-gagasan yang dapat dilihat, dirasakan dan dipikirkan ke dalam bentuk teks tertulis. Kurangnya sosialisasi dan informasi mengenai keterampilan menulis cerita pendek bagi guru khususnya di tingkat sekolah dasar (SD) menjadikan rendahnya tingkat pengetahuan siswa terhadap langkah-langkah atau alur dalam menulis cerita pendek dan rangkaian kata yang kurang tepat dalam menyusun paragraf.

Akibat rendahnya keterampilan menulis cerita pendek pada sekolah dasar menjadikan ketidakseimbangan antara ide yang dimiliki siswa yang akan dituangkan menjadi sebuah tulisan dengan keterampilan menulis yang rendah. Melalui pengalaman dari guru atau pengalaman diri sendiri, maka siswa memiliki gambaran mengenai topik yang akan dipilih. Keterampilan menulis cerita pendek yang rendah dapat meningkat apabila pembelajaran dapat dilakukan menggunakan media sebagai alat perantara, model pembelajaran dan siswa rajin menulis cerita pendek untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek, salah satu model pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa yaitu model pembelajaran *Experiential Learning*. Model tersebut memiliki langkah pembelajaran berupa pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh seseorang untuk dijadikan sebuah topik dalam materi Bahasa Indonesia cerita pendek.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang dengan guru menunjukkan rendahnya keterampilan menulis cerita pendek karena ketidakmampuan siswa dalam menguasai makna dan merangkai kata-kata yang dibuktikan dengan instruksi dan arahan guru yang kurang jelas dan tepat karena guru hanya menerapkan pembelajaran berdasarkan teori tanpa praktek. Metode yang digunakan guru pada proses pembelajaran menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa kurang antusias sehingga hanya menerima materi yang disampaikan guru. Media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal

ditunjukkan dengan penggunaan media yang ada kadarnya. Model pembelajaran yang monoton diberikan kepada siswa sehingga suasana pembelajaran di kelas kurang kondusif. Kepala sekolah juga memberikan keterangan bahwa di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang nilai Bahasa Indonesia paling rendah dibuktikan dengan guru yang menyatakan bahwa kesulitan mengajarkan Bahasa Indonesia adalah dalam materi cerita pendek, karena siswa belum terampil dalam menulis cerita pendek dengan baik dan benar.

Apabila keterampilan menulis cerita pendek tersebut terabaikan akan berdampak pada hasil belajar Bahasa Indonesia. Sebagian besar siswa menganggap kegiatan menulis khususnya menulis cerita pendek itu sulit, dapat dikatakan jika tulisan yang ditulis itu bagus sesuai dengan kompetensi yang diharapkan oleh guru kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis cerpen. Namun kenyataannya di sekolah dasar siswa mengalami kesulitan menentukan tema dan mengembangkan ide. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Guru berperan aktif secara maksimal dalam pembelajaran menulis cerita pendek sebagai tenaga yang profesional harus meningkatkan kualitas pengajarannya, semisal guru tersebut menggunakan model, metode dan media yang menarik minat serta kreativitas siswa. Keprofesional guru dituntut demi melancarkan kegiatan belajar mengajar.

Upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah adalah melakukan pembinaan keterampilan menulis sejak dini dilakukan mulai dari tingkat sekolah dasar.

Model pembinaan keterampilan menulis di sekolah dasar disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia, psikologis, dan kategori atau tingkat kemampuan menulis. Di sekolah dasar siswa penulis pemula mengandalkan kemampuan berpikir sederhana sehingga dalam menulis memerlukan teknik menuliskan keterampilan cerita pendek dengan baik dan benar. Dikarenakan belum optimalnya dibagian siswa masih berpikir sederhana dalam menulis cerita pendek sehingga diperlukan teknik khusus untuk mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek melalui ide atau potensi yang dimilikinya.

Perlunya upaya inovatif yang lain yaitu dengan menggunakan pembelajaran *experiential learning* dengan media *Spinncer* (Spinner cerpen) sebagai upaya meningkatkan pengetahuan siswa di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang tentang media *Spinncer* (Spinner cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek. Melalui pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek membentuk siswa menjadi pribadi yang siap dalam merangkai kata dan makna sebuah paragraf sehingga siswa mampu membuat karangan ketika menulis sebuah cerita pendek. Melalui pembelajaran pengalaman berbantuan media *Spinncer* (Spinner cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa di Desa Jogomulyo mampu berfikir dan bertindak cepat dan tepat saat menulis sebuah cerita pendek yang akan terjadi pada kehidupan sekitarnya.

Model *experiential learning* adalah inovasi yang dapat diterapkan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik

kelas V. Kelebihan dari model pembelajaran *experiential learning* tersebut yaitu sebagai satu kesatuan aspek pembelajaran apresiasi sastra yang terpadu dan komprehensif. Pembelajaran perlu didukung menggunakan media yang inovatif. Media *Spinncer* (Spinner cerpen) kelebihanannya adalah bersifat konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.

Penggunaan model pembelajaran *experiential learning* dan media *Spinncer* (Spinner cerpen) perlu diterapkan di sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek. Hal ini perlu diuji apakah berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek. Berdasarkan alasan tersebut maka disusun penelitian yang berjudul Peningkatan Model Pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

Perlu dibuktikan secara empiris tentang pengaruh pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *Spinncer* (*Spinner cerpen*) apakah berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek maka di susunlah penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media *Spinncer* (*Spinner Cerpen*) Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas V di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Nilai Bahasa Indonesia siswa belum tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70% sehingga siswa mengalami kesulitan belajar pada kemampuan menulis cerita pendek.
2. Siswa kurang antusias dalam belajar menulis cerita pendek sehingga kurang optimal dalam hasil belajar Bahasa Indonesia.
3. Penggunaan model yang monoton sehingga suasana belajar menulis cerita pendek di kelas kurang kondusif.
4. Penggunaan medianya yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan menerima pesan pembelajaran.
5. Orang tua kurang mendukung pembelajaran di sekolah sehingga siswa kurang semangat dalam belajar.
6. Fasilitas di sekolah yang kurang mendukung pembelajaran sehingga siswa terbatas dalam berinovasi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan pembatasan masalah yaitu penggunaan model pembelajaran yang monoton sehingga suasana di kelas kurang kondusif dan penggunaan medianya yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek yang diberikan oleh guru.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka disusun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: “Apakah model *experiential learning* dengan media *spinncer* (Spinner cerpen) berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas 5 di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang?”

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

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat disusun tujuan penelitian yaitu mengetahui pengaruh model *experiential learning* berbantuan media *spinncer* (Spinner cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas 5 di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

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

##### 1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya cerita pendek. Penelitian ini sebagai bahan diskusi dalam ruang perkuliahan khususnya mata kuliah pembelajaran SD. Penelitian ini sebagai bahan kajian penelitian relevan.

- a. Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang pentingnya keterampilan menulis cerita pendek bagi siswa kelas V Sekolah dasar
- b. Dapat dijadikan masukan bagi guru dalam pembelajaran menulis menggunakan *Spinncer* (Spinner Cerpen)

## 2. Manfaat praktis.

- a. Bagi siswa, memberikan cara baru berpikir bahasa Indonesia secara mudah dan kontekstual sehingga kemampuan berbahasa keterampilan menulis cerita pendek meningkat.
- b. Bagi Guru, memberikan alternatif pembelajaran apresiasi sastra untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.
- c. Bagi Kepala sekolah, memberikan masukan untuk kebijakan sekolah khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia untuk pencapaian sekolah yang unggul.
- d. Bagi dinas pendidikan, memberikan masukan dan rekomendasi kebijakan untuk peningkatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di Kabupaten Magelang.
- e. Bagi peneliti, memberikan wawasan baru tentang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya cerita pendek sebagai bagian dari peningkatan calon guru yang profesional.

Pengaruh model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *spinnker* (Spinner cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek kelas V di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Keterampilan Menulis Cerita Pendek**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting bagi kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat menyampaikan ide, gagasan, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan bahasa. Pembelajaran bahasa di kelas tinggi yaitu meliputi menulis pemula dan membaca pemula. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau Resmini (2009:28).

Pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek pada tingkat sekolah dasar diharapkan dapat menghayati dan menulis cerita pendek dengan baik. Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keaktifitas siswa adalah kegiatan menulis cerita pendek. Kegiatan menulis cerita pendek memerlukan adanya kemampuan berbahasa dan penyampaian gagasan/ide yang baik, serta kemampuan pemilihan kata yang tepat (diksi). Peserta didik untuk mencapai kemampuan tersebut diperlukan latihan secara terus-menerus. Oleh sebab itu menulis sudah diberikan sejak siswa duduk di bangku Sekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan Standar Kompetensi menulis yang berbunyi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan cerita .(Yusuf, 2010:118).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal lebih ditekankan pada aspek menulis permulaan. Pada tingkat menulis permulaan, pembaca belum memiliki keterampilan kemampuan menulis yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan/kemampuan menulis. Melalui tulisan itulah siswa dituntut untuk dapat menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut. Proses keterampilan merujuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat.

## **B. Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **1. Pengertian Keterampilan Menulis Cerita Pendek**

Keterampilan adalah keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam menyajikan informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan tujuan dapat menunjukkan hubungan antar materi yang telah dikumpulkan dan dikuasai serta disiapkan untuk disajikan (Helmiati, 2013: 29). Berdasarkan pengertian tersebut maka pengertian keterampilan yaitu memberikan informasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik yang disusun secara terencana dan teratur secara sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu menyampaikan materi pembelajaran yang dikuasai oleh guru. Melalui keterampilan yang dimiliki oleh guru peserta didik dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Sri, 2010). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan salah satu aspek yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk penyampaian pesan (informasi) dengan menggunakan bahasa tulis. Sebagai salah satu bentuk sarana komunikasi, keterampilan menulis sangat dibutuhkan pada zaman modern sekarang ini. Keterampilan menulis tidak datang secara otomatis tetapi memerlukan latihan dan praktik secara cukup dan teratur serta pendidikan yang berprogram mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya. “Hal ini terjadi karena kebiasaan yang sudah diterima umum untuk menyatakan bahwa satu atau beberapa pola gerak atau perilaku yang diperluas bisa disebut keterampilan, misalnya menulis, memainkan gitar atau piano, menyetel mesin, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Jika hal tersebut digunakan, maka keterampilan yang dimaksud adalah kata benda” (Fauzi, 2010: 7). Keterampilan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk menggali bakat atau kemampuan yang dimiliki oleh seseorang agar dapat memenuhi kebutuhannya melalui pekerjaan yang di pilihnya. Seseorang dapat mengetahui keterampilannya melalui bakat yang menonjol atau

dimiliki akan memanfaatkan dengan baik dan menggali bakatnya secara terus-menerus atau bisa jadi menyalurkan bakatnya kepada orang lain agar bisa mendapatkan pekerjaan dan dapat meningkatkan keterampilannya dengan penguasaan perilaku yang baik.

Supriyanti (2013:13) menyatakan bahwa keterampilan adalah salah satu kemampuan memiliki fungsi mengembangkan kreativitas, mengembangkan sikap produktif, mandiri dan mengembangkan sikap menghargai berbagai jenis keterampilan/pekerjaan dan hasil karya. Jadi keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang atau pendidik dengan memperhatikan tujuan. Adapun tujuannya yaitu untuk mengembangkan kreativitas, sikap produktif, mandiri serta mengembangkan sikap peserta didik untuk menghargai keterampilan yang dimiliki oleh orang lain terhadap sebuah karya atau

Suwarna (2013:208) Keterampilan adalah kemampuan atau kecakapan pengajar dalam menjelaskan konsep yang berkaitan dengan pembelajaran. Jadi keterampilan adalah kemampuan yang dimiliki oleh pendidik dalam kegiatan belajar-mengajar dikelas untuk menyampaikan pesan (informasi) berdasarkan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Selain itu pendidik dapat menjelaskan konsep materi pelajaran dengan jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik sehingga dapat memahami inti dari materi pelajaran yang dicapai dalam kompetensi tersebut.

Suparno (2013:13) keterampilan menulis adalah sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Jadi keterampilan adalah kemampuan seseorang terhadap sesuatu pekerjaan yang disukai dan ingin dicapai untuk dikembangkan potensinya sesuai kemampuannya dalam kehidupan sehari-hari melalui bahasa yang dipakai dan media sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada seseorang. Melalui pesan (komunikasi) keterampilan menulis sangat diperlukan bagi para peserta didik untuk mengembangkan ide yang dimiliki untuk dijadikan sebuah tulisan cerita pendek dengan memilih topik sesuai dengan tema yang akan ditulis. Selain itu dapat memberikan informasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik yang disusun secara terencana dan teratur secara sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat menjelaskan konsep materi pelajaran dengan jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik sehingga dapat memahami inti dari materi pelajaran yang dicapai dalam kompetensi tersebut.

Tarigan (2014:2) menulis ialah menurunkan lambang-lambang atau grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga seseorang atau orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan perasaan, pikiran, pengalaman yang ditulis dengan lambang-lambang dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Sehingga pembaca akan membaca tulisan

tersebut dan dapat mengetahui makna dari tulisan yang ingin disampaikan oleh penulis ke pembaca.

Marwoto (2013:12) menulis merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu dan pengalaman-pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak dibaca dan bisa dipahami oleh orang lain. Berdasarkan pengertian tersebut menulis adalah menggunakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk dituangkan ke dalam tulisan yang berkaitan dengan mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan dan pengalaman-pengalaman. Pengalaman seseorang yang pernah dialami dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai tujuan dari menulis yaitu menyampaikan pesan kepada pembaca mengenai pesan yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Rosidi (2009:2) menerangkan bahwa menulis adalah kegiatan seseorang untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca dalam bahasa tulis agar bisa dipahami oleh pembaca. Menulis adalah penyampaian pesan (komunikasi) kepada orang-orang agar dapat mengetahui isi dari tulisannya yang akan disampaikan kepada pembaca melalui kata-kata dan paragraf yang disusun secara jelas dan mempunyai arti yang mudah dipahami oleh pembaca. Melalui kegiatan menulis peserta didik dapat mengungkapkan ide atau gagasan kemudian dikembangkan menjadi sebuah tulisan yang dapat menginspirasi pembaca agar dapat meningkatkan keterampilan menulis khususnya menulis cerita pendek.

Darwis (2011:69) menerangkan bahwa menulis merupakan sebuah keterampilan berbahasa kemampuan seseorang di dalam mengemukakan sebuah gagasan, perasaan, dan juga pemikiran-pemikiran yang dimiliki orang ataupun pihak lainnya dengan menggunakan sebuah media tulisan. Berdasarkan pengertian tersebut menulis adalah kegiatan yang dapat dilakukan oleh seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan yang penulis rasakan untuk dijadikan sebuah paragraf atau kalimat yang bermakna agar para pembaca dapat memahami isi yang tercantum dalam tulisan tersebut, kemudian pembaca dapat menarik kesimpulan dari isi yang disampaikan oleh penulis untuk dijadikan referensi dalam menulis sebuah karangan atau cerita pendek.

Dalman (2015:3) Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembicara. Penulis dapat menyampaikan pesan (informasi) melalui tulisan-tulisan yang di tulis di buku kepada pembaca dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar sebagai alat media penyampaian pesan atau isi dari tulisan tersebut, tulisan tersebut dapat dibaca dan dipahami serta makna yang terkandung di dalamnya supaya pembaca atau peserta didik mempunyai gambaran mengenai pentingnya keterampilan menulis dalam menulis karangan atau cerita pendek.

Keterampilan menulis berupa cerita pendek adalah salah satu bentuk karya fiksi yang sesuai namanya, memperlihatkan sifat yang serba pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, jumlah pelaku, isi cerita, dan jumlah kata yang digunakan perbandingan ini dikaitkan dengan bentuk prosa yaitu novel. Menulis cerita pendek merupakan proses dalam penulisan kreatif, menulis cerpen banyak dilakukan secara spontan, tetapi ada juga yang dilakukan dengan mengoreksi tulisan berkali-kali dan melakukan penulisan kembali. Namun, dalam menulis cerpen setiap orang selalu mengalami proses kreatif. Menulis dapat juga merasakan dan menikmati hubungan-

Priyatni (2010:126) cerita pendek adalah salah satu bentuk karya fiksi. Cerita pendek ialah memperlihatkan sifat yang pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku, dan jumlah kata yang digunakan. Perbandingan ini jika dikaitkan dengan bentuk prosa yang lain, misalnya novel. Cerita pendek ialah salah satu bentuk dari karya sastra yang di dalamnya terdapat unsur-unsur cerita yang terdiri atas dasar pemahaman yang sungguh-sungguh ketika membaca cerita pendek. Kesungguhan dalam memahami isi dari cerita menjadi hal yang sangat diperhatikan oleh siswa maupun guru. Tujuan dari mempelajari cerita pendek adalah agar peserta didik memiliki pengetahuan dan keinginan yang besar dalam mempelajari dan mampu untuk menulis cerita pendek dengan berusaha mencari makna estetis dan menangkap makna intelektual, maka hal tersebut akan berhubungan positif dengan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan kematangan intelektual dan emosionalnya.

Sumardjo (2009: 69) Cerita pendek adalah cerita yang membatasi diri dalam membahas salah satu unsur fiksi dalam aspeknya yang terkecil. Cerita pendek bukan karena bentuknya yang jauh lebih pendek dari novel, tetapi karena aspek masalahnya yang sangat dibatasi. Jadi cerita pendek adalah sebuah karya sastra yang membahas topik atau tema yang akan diangkat menjadi masalah yang akan ditulis menjadi cerita pendek. Cerita pendek pada dasarnya merupakan karya sastra yang jumlah katanya lebih pendek dibandingkan dengan novel karena dalam menulis cerita pendek harus memperhatikan penggunaan bahasa dan kalimat dengan baik dan benar.

Suyanto (2012:46) cerita pendek adalah cerita yang bentuknya prosa pendek ukuran pendek tersebut sifatnya relatif. Peserta didik kelas tinggi pada umumnya sudah dapat menangkap cerita yang dikisahkan oleh orang tua maupun guru, siswa sudah mampu untuk membaca buku cerita atau cerpen. Hanya saja, siswa mampu membedakan antara khayalan dengan kenyataan mengingat pengamatan siswa sudah fokus pada suatu hal atau masalah. Angan-angan yang ada dalam benak siswa masih penuh fantasi. Karena karakteristik yang demikian bahan bacaan yang dipilihkan untuk siswa harus mampu mewakili dunianya, dengan siswa dikenalkan pada syair-syair lagu yang selaras dengan dunia anak, yang sangat mudah merasuk dalam keindahan dan kecerdasan otak.

Jassin (2010:48) cerpen adalah cerita pendek yang lebih jauh dalam mengungkapkan cerita pendek orang boleh bertengkar, namun cerita

dengan panjang 100 halaman sudah pasti bukan cerita pendek. Jadi cerita pendek ialah bentuk karya fiksi sesuai dengan nama, sifat baik peristiwa yang diungkapkan isi, cerita, jumlah pelaku dan jumlah kata yang digunakan yang berbentuk prosa pendek. Berdasarkan pengertian di atas cerita pendek adalah sebuah karya sastra cerita dengan panjang lebih dari 100 halaman yang di dalamnya terdapat unsur cerita yang menjadi isi pokok. Jika hanya terdapat panjang 100 halaman maka tidak bisa disebut dengan cerita pendek.

Keterampilan menulis cerita pendek adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang terhadap potensi yang dimiliki untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahasa yang dikembangkan diekspresikan melalui keinginan yang diciptakan dalam karya sastra yang disusun berdasarkan batinnya dalam menuangkan ide maupun gagasan dalam sebuah tulisan yang menggambarkan sebuah keindahan.

## 2. Manfaat Menulis Cerita Pendek

Fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Menulis juga dapat menolong seseorang berpikir kritis. Menurut (Tarigan, 2010: 23), situasi yang harus diperhatikan dalam menulis adalah maksud dan tujuan sang penulis, pembaca atau pemirsa, dan waktu atau kesempatan. Menurut Yunus dan Suparno (2009: 1.4) mengemukakan manfaat menulis cerita pendek sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kecerdasan. Melalui pembelajaran menulis dapat meningkatkan kecerdasan kepada peserta didik yaitu dengan

mengembangkan ide, gagasan atau perasaan yang dimiliki kemudian dituangkan ke dalam tulisan cerita pendek.

- 2) Mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas. Peserta didik dapat mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas melalui menulis dengan membuat kerangka terlebih dahulu, kemudian mengembangkan kerangka tersebut dengan kreativitas penggunaan bahasa yang digunakan dengan baik dan benar sesuai dengan EYD.
- 3) Menumbuhkan keberanian. Melalui kegiatan menulis peserta didik dapat menumbuhkan keberaniannya yaitu melalui tulisan-tulisan yang ditulis menjadi cerita pendek dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar serta dapat mengembangkan ide yang dimiliki. Konsekuensinya, sebagai penulis harus siap dan mau melihat dengan jernih pelaian serta tanggapan apa pun dari pembaca, baik yang bersifat positif ataupun negatif.
- 4) Mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.. Hal tersebut dilakukan oleh peserta didik untuk mengembangkan tulisannya maka harus mendorong kemauannya untuk mengumpulkan bahan informasi sebanyak-banyaknya terkait tema atau topik yang berhubungan dengan tulisannya.

Nurudin (2010:19) menjelaskan manfaat menulis cerita pendek sebagai berikut:

1. Sarana untuk mengungkapkan gagasan. Manfaat menulis dapat mengungkapkan gagasan-gagasan yang dimiliki siswa, kemudian

dikembangkan menjadi kalimat dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.

2. Sarana untuk pemahaman. Sebagai sarana pemahaman, menulis dapat memberikan latihan bagi siswa dalam memahami isi dari tulisan tersebut, serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan tulisannya secara terperinci.
3. Membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, dan perasaan. Melalui kegiatan menulis dapat memberikan kebanggaan, kepuasan dan perasaan seorang penulis. Kebanggaan yang di dapat dari menulis adalah bahwa diri sendiri dapat menulis sebuah cerita dengan kemampuannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Sedangkan kepuasan dan perasaan yang di miliki oleh seorang penulis merasa puas jika isi dari tulisannya tersebut dapat dimengerti banyak orang.
4. Meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan. Manfaat menulis dapat memberikan kesadaran bagi orang lain dilingkungan sekitar untuk membiasakan diri dalam menulis. Melalui kegiatan menulis dapat menyalurkan minat kepada siswa untuk belajar lebih giat sehingga dapat meningkatkan minat menulis pada siswa sekolah dasar.
5. Keterlibatan siswa yang bersemangat dan mengembangkan suatu pemahaman tentang dan kemampuan menggunakan bahasa. Siswa jika menulis dengan semangat dapat mengembangkan ide dengan cepat

serta menggunakan kemampuan berbahasa serta kalimat yang digunakan baik dan benar.

Darmadi (2013:3-4) menjelaskan manfaat menulis cerita pendek sebagai berikut:

1. Kegiatan menulis ialah sebagai sarana untuk dapat menemukan sesuatu bisa mengangkat ide dan informasi yang ada pada alam bawah sadar diri. Melalui ide yang dikembangkan maka siswa dengan mudah menulis cerita pendek dengan baik.
2. Kegiatan menulis bisa memunculkan sebuah ide baru. Melalui menulis siswa dapat berimajinasi menentukan ide yang akan di jadikan topik ketika menulis cerita pendek.
3. Kegiatan menulis bisa melatih kemampuan mengorganisasi dan juga menjernihkan berbagai konsep ataupun ide yang kita miliki. Melalui menulis siswa dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki untuk mengembangkan konsep maupun ide dengan penggunaan kata maupun bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh pembaca.
4. Kegiatan menulis bisa melatih sikap objektif yang ada di diri seseorang. Manfaat menulis cerita pendek dapat memberikan dampak yang baik karena melatih siswa untuk bersikap jujur dalam menulis cerita pendek dengan mengembangkan ide yang dimiliki menjadi tulisan cerita pendek.
5. Kegiatan menulis bisa membantu diri untuk berlatih memecahkan beberapa masalah. Melalui menulis cerita pendek dapat melatih siswa

untuk memecahkan masalah, karena siswa dapat berpikir dari pengalaman yang dialaminya dengan mengembangkan kemampuan untuk memecahkan sebuah masalah.

6. Kegiatan menulis dalam pendidikan akan memungkinkan siswa aktif dan juga tidak hanya menjadi penerima informasi. Melalui kegiatan menulis siswa dapat bersikap aktif dalam pembelajaran di kelas dan tidak hanya sebagai penerima informasi dari guru. Hal tersebut menjadikan siswa senang dalam mengembangkan ide dan meningkatkan kreativitas yang dimiliki untuk dikembangkan menjadi tulisan cerita .(Darmadi, 2010:3-4).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis cerita pendek adalah mengembangkan kreativitas, yaitu dengan menemukan ide dan gagasan, mengumpulkan bahan-bahan serta memperjelas suatu masalah. Manfaat dari menulis yang lain adalah mengembangkan pengetahuan dan kecerdasan, yaitu dengan membangkitkan pengetahuan yang pernah diketahui sebelumnya.

### 3. Unsur-Unsur Menulis Cerita Pendek

Kemampuan seseorang dalam menuangkan isi hatinya ke dalam sebuah tulisan sangatlah berbeda, dipengaruhi oleh latar belakang penulis. Dengan demikian, mutu atau kualitas tulisan setiap penulis berbeda pula satu sama lainnya. Namun, satu hal yang penting bahwa terkait dengan aktivitas menulis, seseorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya.

Pembuatan sebuah tulisan, diperlukan beberapa unsur yang harus diperhatikan. Menurut *The Liang Gie* (2002: 3-4) unsur menulis cerita pendek terdiri atas gagasan, tuturan, tatanan dan wahana:

### 1. Gagasan

Topik berupa pendapat, pengalaman atau pengetahuan seseorang, gagasan tergantung pada pengalaman masa lalu atau pengetahuan seseorang. Menentukan sebuah topik dalam menulis cerita pendek harus berdasarkan pendapat, pengalaman atau pengetahuan seseorang sesuai dengan pengalaman yang dialami oleh penulis. Jika memilih topik sesuai dengan pengalaman sendiri maka penulis dengan mudah menentukan topik dengan tepat dan mudah untuk dikembangkan menjadi kerangka cerita pendek.

### 2. Tuturan

Merupakan pengungkapan gagasan yang dapat dipahami pembaca. Ada bermacam-macam tuturan, antara lain: deskripsi, persuasi, narasi, argumentasi dan eksposisi. Seorang penulis dapat mengungkapkan gagasan yang dimiliki dalam menulis cerita pendek bisa memilih tuturan tersebut sehingga tulisan cerita pendek dapat dipahami dengan mudah dan mengetahui isi yang disampaikan oleh penulis melalui pembaca.

### 3. Tatanan

Tatanan adalah aturan yang harus diindahkan ketika mengungkapkan gagasan. Menulis berarti tidak sekedar menulis, harus mengindahkan aturan-aturan dalam menulis, misalnya penggunaan ejaan yang tepat. Tatanan yang dilakukan penulis dalam menulis cerita pendek

yaitu penggunaan bahasa, kata yang benar dan jelas dalam menyusun kerangka. Selain itu dalam menulis cerita pendek penulis juga memperhatikan langkah-langkah atau aturan yang benar dalam menulis khususnya menulis cerita pendek.

#### 4. Wahana

Wahana juga sering disebut dengan alat berupa gramatika, kosakata dan retorika (seni memakai bahasa). Pada penulis pemula, wahana sering menjadi masalah. Penggunaan kosa kata, gramatika dan retronika yang masih sederhana dan terbatas, untuk mengatasi hal tersebut, penulis harus memperkaya yang belum diketahui seorang penulis harus rajin menulis dan membaca. Penggunaan wahana dalam menulis cerita pendek juga diperhatikan, karena penggunaan kosa kata yang digunakan dalam menyusun kerangka memperhatikan ejaan dan tulisan dengan baik dan benar.

Menurut Nurudin (2010:5), unsur-unsur dalam menulis cerita pendek terdiri dari:

1. Gagasan, seorang penulis dikatakan dapat menulis cerita pendek dengan baik menuangkan gagasan yang dimiliki melalui pendapat, pengalaman, atau pengetahuan yang terdapat dipikiran siswa. Siswa dalam menuangkan gagasan dapat melalui pengalaman masa lalu, pengetahuan yang dimiliki, latar belakang siswa, serta keinginan siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dijadikan sebuah gagasan dalam menulis cerita pendek.

2. Tutaran adalah penggunaan paragraf dalam menulis cerita pendek yang bisa dipilih oleh siswa sesuai dengan gagasan yang ditentukan dan menggunakan tuturan yang dianggap mudah sehingga dapat menulis cerita pendek dengan baik dan benar serta mudah dipahami oleh pembaca.
3. Tatanan adalah penggunaan bahasa dan kata-kata yang digunakan dalam menulis cerita pendek. Penulisan tatanan dalam cerita pendek juga memiliki peraturan dan penyusunan gagasan dengan memperhatikan asas, aturan, teknik dalam merencanakan penulisan serta penulisan kerangka yang kemudian akan dikembangkan menjadi paragraf-paragraf cerita pendek.
4. Wahana adalah penggunaan kosa kata yang digunakan dalam menulis cerita pendek. Penggunaan wahana tersebut harus memperhatikan ejaan sesuai dengan EYD dan bahasa yang digunakan jelas, padat dan singkat serta penggunaan kosa kata tersebut tidak membingungkan pembaca sehingga isi mudah dipahami yang disampaikan oleh penulis.

Cerita pendek merupakan karya fiksi yang dibangun oleh unsur-unsur menulis cerita pendek. Suyanto (2012:50) berpendapat bahwa unsur-unsur menulis cerita pendek, meliputi:

- 1) Tema, adalah ide/gagasan yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya. Tema merupakan sumber gagasan atau ide dasar sebuah cerita yang dikembangkan menjadi sebuah karangan. Tema merupakan pokok permasalahan dalam suatu cerita

- 2) Plot/Alur, plot adalah rangkaian peristiwa yang saling berkaitan karena hubungan sebab akibat. Plot atau alur merupakan pola pengembangan peristiwa-peristiwa yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Alur dalam cerpen biasanya satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir.
- 3) Penokohan atau perwatakan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya dalam suatu cerita. Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter-karakter tokoh dalam cerpen. mengemukakan metode-metode karakteristik tokoh, yaitu dengan cara:
  - a. Metode *telling*, yaitu pengungkapan penampilan watak tokoh dengan memperhatikan penggunaan kosa kata atau bahasa dan komentar dari pengarang. Melalui metode tersebut keikutsertaan pengarang dalam menyajikan perwatakan tokoh sangat diperlukan, sehingga para pembaca memahami dan menghayati perwatakan tokoh melalui penuturan langsung oleh pengarang.
  - b. Metode *showing*, yaitu penggambaran tokoh dengan tidak memperlihatkan komentar atau penuturan langsung dari pengarang, cara tidak langsung (tanpa ada komentar atau penuturan langsung oleh pengarang), tapi dengan cara disajikan antara lain melalui dialog dan tingkah tokoh.
- 4) Latar adalah tempat tertentu, daerah tertentu, orang-orang tertentu dengan watak-watak tertentu akibat situasi lingkungan atau zamanya,

cara hidup tertentu, dan cara berpikir tertentu.. Latar adalah tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. mengklasifikasikan latar sebagai berikut:

1. Latar tempat, yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita, baik itu nama kota, jalan, gedung, rumah, dan lain-lain
  2. Latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan, penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi, siang, sore, dan lain-lain.
  3. Latar sosial, yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai atau norma dan sejenisnya yang ada di tempat peristiwa cerita.
- 5) Sudut pandang atau *Point of View* Sudut pandang atau *Point of View* pada dasarnya adalah visi pengarang, artinya sudut pandangan yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian cerita. Penceritaan dapat dilihat dari sudut mana pengarang (narator) bercerita, yang terbagi menjadi 2, yaitu pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah dengan memakai kata ganti. Pencerita ekstern bersifat sebaliknya, ia tidak hadir dalam teks (berada di luar teks) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ketiga atau menyabut nama. Dengan demikian, sudut pandang dapat dikatakan tempat atau letak di mana seseorang melihat objek karangan. Dalam Sudut pandang pengarang dapat terlibat langsung atau sebagai pengamat.

- 6) Amanat, merupakan ajakan moral atau pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Amanat dapat disampaikan secara tersirat (*implisit*) yaitu dengan cara memberikan ajaran moral atau pesan dalam tingkah laku atau peristiwa yang terjadi pada tokoh menjelang cerita berakhir, dan dapat pula disampaikan secara tersurat (*eksplisit*) yaitu dengan penyampaian seruan, saran, peringatan, nasehat, anjuran, atau larangan yang disampaikan langsung di tengah cerita.
- 7) Gaya Bahasa (*Style*) adalah cara khas pengungkapan seseorang Sumarjo dan Saini K.M., 1998: 92). Gaya bahasa adalah mengungkapkan bahasa seseorang pengarang untuk mencapai efek estetis dan kekuatan daya ungkap (Suyanto, 2012: 51). Gaya bahasa adalah bahasa yang digunakan pengarang dalam bercerita untuk menciptakan suatu nada persuasif serta merumuskan dialog yang memperlihatkan hubungan antarsesama tokoh.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa unsur-unsur menulis terdiri atas pengungkapan gagasan, tuturan yang digunakan penulis dalam menyampaikan tulisannya, tatanan dalam penulisan dan wahana yang berupa kosakata dan gramatika. Menciptakan tulisan deskripsi yang baik haruslah mencakup seluruh unsur-unsur tersebut.

#### 4. Teknik Penulisan Cerita Pendek

Menulis cerpen sama dengan menulis sebuah karangan yang lain. Menulis cerita pendek pun harus memiliki ide atau ilham. Ide dapat muncul melalui mimpi atau dunia nyata yang pernah dialami oleh penulis atau pengalaman orang lain. Pengalaman yang menarik dan terkesan,

menghadapi persoalan yang pelik yang mengganggu pikiran, membuat resah, kecewa merupakan sumber ide untuk dijadikan bahan tulisan atau cerpen. Kuntowijoyo (2010: 448) menyampaikan 4 teknik membuat cerita pendek, yaitu

- a. Menstrukturalisasi pengalaman teknik yang pertama ini menyusun dan merangkaikan berbagai pengalaman yang sering dialami oleh manusia kemudian merangkaian menjadi sebuah kisah yang ditata secara menarik dalam sebuah cerpen. Semua pengalaman yang tersebar dimana-mana tidak pernah utuh. Oleh karena itu, pengarang harus membuat pengalaman yang terpotong-potong menjadi sebuah struktur yang utuh, terpadu, dan bermakna. Berbagai pengalaman itulah yang harus disusun, ditata, diatur sedemikian rupa sehingga menarik untuk dibaca sesuai dengan alur pemikiran pengarangnya.
- b. Menstrukturalisasi imaji setiap pengarang memiliki imaji yang berbeda-beda sesuai dengan keinginan yang akan dituangkan dalam bentuk cerpen. Seorang pengarang harus memiliki imajinasi mengenai struktur cerita yang dibuatnya. Menghadapi berbagai persoalan, peristiwa, tokoh, latar waktu, latar tempat, status sosial yang dialami manusia menjadi sebuah cerpen yang menarik. Melalui imaji pengarang melengkapi, mengubah, merangkai, merekat, menata dan menyulap pengalaman yang sepotong-potong menjadi sebuah struktur yang punya makna. Jadi, menstrukturalisasi imajinasi adalah

upaya penulis membangun atau merangkaikan peristiwa-peristiwa, tokoh-tokoh, dan latar cerpen bermakna.

- c. Menstrukturalisasi nilai setelah berbagai pengalaman dirangkaikan dengan imajinasi kemudian memasukan atau memberikan nilai-nilai dalam cerpen itu. Struktur nilai yang ada dalam cerpen dapat berasal dari nilai agama, filsafat, ilmu pengetahuan, kata-kata mutiara, pandangan hidup sehari-hari, nasihat yang terungkap dalam pribahasa, dan ajaran tentang kesempurnaan hidup.
- d. Menstrukturalisasi tokoh langkah keempat dalam membuat cerpen adalah menunjuk pada orang atau pelaku dalam cerita yang saling menjalin hubungan sehingga membentuk struktur cerita. Tokoh-tokoh tersebut dapat berhubungan, membangun relasi, dan merespon tokoh lain sehingga membentuk bangunan cerita. Siapa saja tokoh cerita tersebut, apakah peran dan fungsi masing-masing tokoh, dan bagaimanakah jalinan antar tokoh. Menstrukturalisasi tokoh berarti mengungkapkan atau menuliskan ciri-ciri tokoh yang menjadi watak dan kepribadiannya, baik melalui gambaran secara fisik, sosial, maupun psikologisnya dalam bertingkah laku, berbuat, berdialog dalam hatinya serta atau fungsinya dalam menghidupkan cerita.

Teknik penulisan cerita pendek menurut Sumardjo (2001:70)

menyampaikan 4 teknik membuat cerpen, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan
- b. Tahap inkubasi

- c. Tahap inspirasi
- d. Tahap penulisan

Struktur teks cerita pendek dalam kurikulum 2013 didasarkan pada alur yang terbentuk karena proses sebab-akibat. Alur yang membangun struktur teks cerita pendek yang di dalamnya terdapat orientasi, komplikasi, dan resolusi.

Zabadi (2013:150) menjelaskan bahwa teknik penulisan cerita pendek yaitu sebagai berikut:

1. Tahap orientasi, pengarang memperkenalkan kapan peristiwa berlangsung, siapa tokoh yang diceritakan, dan di mana kejadian dalam cerita. Tahap ini berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya. Tokoh dan latar digunakan pengarang untuk menghidupkan cerita dan meyakinkan pembaca. Dengan kata lain, latar merupakan sarana pengekspresian watak, baik secara fisik maupun psikis (Kemdikbud 2014:19).
2. Tahap komplikasi. Pada bagian ini diuraikan masalah 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. Tahapan terakhir adalah resolusi. Pada bagian ini berakhirnya cerita dengan teratasinya masalah yang terjadi dalam cerita. Tahap ini merupakan kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah yang harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti dapat mengulas bahwa dalam tahap penulisan cerita pendek seorang penulis harus mematuhi teknik yang benar dalam menulis cerita pendek yaitu persiapan, tahap inkubasi, tahap enspirasi dan selanjutnya tahap penulisan. Ke empat tahap tersebut jika digunakan dengan baik dan benar maka penulis dapat dengan mudah melakukan penulisan cerita pendek tersebut. Teknik menulis cerita pendek dimulai dari menemukan ide, gagasan, ilham atau inspirasi kemudian diolah dengan menggunakan langkah yang telah ditentukan di atas dan merangkaikan menjadi sebuah bangunan cerita pendek yang utuh, terpadu selaras, dan menarik.

#### 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis Cerita Pendek

Penulis karangan yang baik, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, sebagaimana dikemukakan oleh Tarigan (2008: 23) mengatakan bahwa penulis yang ulung adalah penulis yang memanfaatkan situasi yang tepat. Seseorang dapat dikatakan mampu menulis dengan baik apabila dapat mengungkapkan pikiran, perasaan maksud dan tujuan dengan jelas sehingga orang lain dapat mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh penulis. Situasi atau faktor menurut Tarigan (2008: 23) yang memengaruhi penulisan cerita pendek tersebut sebagai berikut:

1. Maksud dan tujuan sang penulis (perubahan yang diharapkan akan terjadi pada diri pembaca)
2. Pembaca atau pemirsa (apakah pembaca itu orang tua, kenalan atau teman sang penulis)

3. Waktu atau kesempatan (keadaan-keadaan yang melibatkan berlangsungnya suatu kejadian tertentu, waktu, tempat dan situasi yang menuntut perhatian langsung, masalah yang memerlukan pemecahan, pertanyaan yang menuntut jawaban dan sebagainya

Menurut Keraf dan Gustira (2012:24) faktor-faktor yang mempengaruhi penulisan cerita pendek sebagai berikut:

1. Menguasai pengetahuan bahasa yang meliputi penguasaan kosakata aktif, kaidah gramatikal, dan penguasaan gaya bahasa
2. Memiliki penalaran yang baik
3. Memiliki pengetahuan yang baik dan mantap mengenai objek garapannya.

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa menulis cerita pendek ialah media yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena selama ini guru hanya memberikan penjelasan cara-cara menulis cerpen secara teori tanpa adanya media yang digunakan untuk mendukung serta menarik perhatian siswa yang sebenarnya sangat penting untuk meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi siswa dalam mengungkapkan perasaan ide-ide yang sebenarnya ada dalam potensi setiap siswa sehingga memudahkan siswa untuk bercerita yang akan dituangkan atau disajikan dalam bentuk tulisan yang nantinya bisa menjadi rangkaian kata-kata yang sangat indah meski relatif pendek. Perlu adanya upaya untuk mengatasi kondisi tersebut Sudjana dan Rivai (2010:2).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan siswa dalam menulis cerpen masih rendah disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ini dapat dilihat pada keterampilan siswa dalam aspek bahasa dan nonkebahasaan yang masih kurang. Adapun faktor eksternal berasal dari pola pembelajaran guru yang masih tradisional dan kurang bervariasi. Pola pembelajaran yang lebih mengutamakan teori, ceramah, monoton, dan terkesan hanya mengejar materi pelajaran tanpa pertimbangan pengalaman yang akan didapatkan siswa dalam pembelajaran.

#### 6. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek

Upaya meningkatkan kemampuan menulis cerpen menurut Yamin (2013:56) melalui model *Experiential Learning* dipengaruhi oleh faktor keberhasilan intervensi pembelajaran sebagai berikut: Pembelajaran menulis cerita pendek melalui model pembelajaran *Experiential Learning* melatih siswa untuk memahami arti penting sebuah proses belajar menulis cerita pendek yang kompleks. Pada pembelajaran menulis cerita pendek melalui model *Experiential Learning*, siswa dibimbing agar mempunyai pikiran yang kritis dan kreatif dalam menggunakan pengalaman hidupnya sebagai tema penulisan cerpen. Berdasarkan pembelajaran yang diberikan, siswa berhasil menemukan kekurangan atau kesalahannya dalam menulis dan memperbaikinya. Membuktikan bahwa proses belajar dari pengalaman siswa berjalan dengan baik. menjelaskan bahwa proses pembelajaran pengalaman merupakan salah satu komponen atau asas *Experiential*

*Learning* yang penting. Pengetahuan yang dipelajari menjadi milik siswa sendiri ketika pengetahuan itu dipelajari dalam kerangka konteks kehidupan nyata.

Upaya meningkatkan kemampuan menulis cerpen menurut Sanjaya (2006:266) melalui model *Eksperiental Learning* dipengaruhi oleh faktor keberhasilan intervensi pembelajaran sebagai berikut: Siswa memperoleh pengetahuan barunya dilandasi dengan nilai kerjasama dan berbagi pengetahuan dan belajar dari temannya yang kurang mampu sekalipun. Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh bahwa dalam model pembelajaran *Eksperiental Learning*. Siswa yang memiliki kemampuan lebih akan membantu siswa lain yang kemampuannya kurang (tutor sebaya).

Pengetahuan yang didapat siswa harus diaplikasikan dalam kehidupan mereka. Para siswa dapat belajar menemukan nilai-nilai hidup melalui karakter tokoh yang disajikan dalam tulisan cerita pendek, cara tokoh menghadapi konflik, bahkan sudut pandang penulis dalam menyelesaikan permasalahan atau konflik dan meresapkannya di dalam kehidupannya. Kemungkinan-kemungkinan alasan yang menjadi penyebab penurunan nilai tersebut:

1. Siswa belum bertanggung jawab sepenuhnya dalam proses pembelajaran mandiri
2. Kemampuan reflektif siswa belum maksimal sehingga kesalahan yang sama terjadi berulang-ulang

3. Kurangnya perhatian terhadap kebutuhan belajar tipe pembelajar yang lamban dalam memahami materi.

Upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek menurut Pranggawidagda (2002:145) yaitu guru dapat memilih metode yang lebih menekankan pada pembelajaran langsung yang lebih konkret, sehingga kemampuan menulis siswa lebih meningkat. Guru menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Strategi tersebut diharapkan dapat membuat siswa mempunyai keyakinan bahwa dirinya mampu belajar, yang dapat memanfaatkan potensi siswa seluas-luasnya.

Pada dasarnya strategi ini menuntut dilakukan latihan-latihan sesuai dengan model yang ditawarkan. Proses belajar mengajar, media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Selain itu, media pembelajaran dapat menambah efektivitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya media audio visual yang menampilkan gambar beserta suaranya akan mempermudah siswa untuk menangkap informasi yang dibutuhkan dalam mengembangkan inspirasi maupun gagasan yang akan dituangkan dalam menulis sebuah cerita pendek. Selain itu proses belajar mengajar terasa lebih hidup dan lebih menyenangkan dibandingkan

dengan menggunakan media audio. Pembelajaran menulis cerita pendek yang menggunakan media audio kurang maksimal digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena penggunaan media audio hanya menampilkan sebuah suara yang kurang memaksimalkan potensi siswa dalam menangkap informasi yang sangat dibutuhkan untuk mengembangkan inspirasi dan ide-idenya yang akan digunakan untuk menulis sebuah cerpen.

#### 7. Indikator yang Ingin Dicapai dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek

Indikator merupakan kompetensi secara spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui ketercapaian hasil pembelajaran. Indikator dirumuskan dengan kata kerja operasional yang bisa diukur dan dibuat instrumen penilaiannya.

Berdasarkan uraian tersebut, indikator merupakan acuan dasar dalam pengukuran ketercapaian hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus mengacu pada indikator yang telah dikembangkan pada mata pelajaran tertentu yang memuat sejumlah kompetensi yang telah ditetapkan untuk mengukur sejauh mana ketercapaian hasil belajar. Sehingga siswa memiliki kompetensi yang diharapkan sesuai dalam menjabarkan indikator.

Majid (2011:53) adapun indikator yang dicapai dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik yang berhubungan dengan media atau gambar yang telah ditentukan untuk menulis cerita pendek.

- 2) Menulis kerangka cerita pendek berdasarkan gambar yang telah ditentukan dalam bentuk *mind mapping*.
- 3) Mengembangkan kerangka cerita pendek ke dalam bentuk teks cerita pendek yang utuh. Indikator tersebut disusun agar peneliti dapat mengetahui hasil pencapaian siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran. Pencapaian hasil tersebut dapat dilihat melalui keberhasilan siswa dalam menulis cerita pendek.

Menurut Gagne dan Huda (2013:3) mengemukakan, bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Pembelajaran menulis cerita pendek adalah pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru atau tenaga pendidik dengan melakukan pembaharuan dalam proses belajar mengajar dengan kapasitas peserta didik sebagai penerima ilmu dari guru dan dapat mempertahankan serta meningkatkan pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan benar.

Suprijono (2011:13), pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan mempelajari, dialog interaktif, proses organik dan konstruktif dengan subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dengan membuat peta konsep materi pembelajaran dengan memeta-metakan menjadi lebih banyak. Sehingga peserta didik sebagai subjek pembelajaran dapat

menghafal maupun mengingat dengan cepat materi yang disampaikan oleh guru.

Hidayati (2009:91) mengemukakan, bahwa mengembangkan cerita pendek adalah suatu bentuk karangan dalam bentuk prosa fiksi dengan ukuran yang relatif pendek, yang bisa selesai dibaca dalam sekali duduk, artinya tidak memerlukan waktu yang banyak. Pembelajaran dengan pengembangan cerita pendek adalah menuliskan karangan terlebih dahulu dengan ukuran yang lebih pendek dengan menuliskan inti atau pokok dari sebuah cerita pendek yang kemudian dikembangkan lagi menjadi kalimat-kalimat yang panjang dengan memperhatikan tata tulis penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah ejaan yang disempurnakan.

Jadi menulis adalah keterampilan bahasa yang dapat dilakukan oleh manusia melalui gagasan, perasaan atau pemikiran yang dimiliki untuk dikembangkan dalam sebuah karya tertulis serta dapat mengekspresikannya sesuai dengan keinginannya untuk menciptakan sebuah tulisan karya yang kreatif. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan. Kedua istilah tersebut mengacu pada hasil yang sama meskipun memiliki pengertian yang berbeda. Dalam kegiatan menulis proses penyampaian informasi secara tertulis berupa hasil kreatifitas penulisnya dengan menggunakan cara berfikir yang kreatif, tidak monoton dan tidak terpusat pada satu pemecahan. Menulis adalah

menggunakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk dituangkan ke dalam tulisan yang berkaitan dengan mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan dan pengalaman-pengalaman.

### **C. Model Experiential Learning**

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keleluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Setiap pembelajaran guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pemilihan model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Misalnya pada model pembelajaran berdasarkan pengalaman (*Experiential Learning*), kelompok-kelompok kecil siswa bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru. Ketika guru sudah menerapkan model pembelajaran tersebut, seringkali siswa menggunakan bermacam-macam keterampilan, prosedur pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Model pembelajaran berdasarkan pengalaman dilandasi oleh teori belajar konstruktivis. Pada model ini pembelajaran dimulai dengan guru menyajikan pemahaman dan pengalaman nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama diantara siswa-siswa. Model pembelajaran ini guru memandu siswa mengamati terhadap suatu hal menjadi tahap-tahap kegiatan,

guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan. Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada siswa untuk menggunakan kemampuannya menulis cerita pendek berdasarkan peristiwa.

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya. Sebagai contoh pengklasifikasian berdasarkan tujuan adalah pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar seperti menulis tabel perkalian atau untuk topik-topik yang banyak berkaitan dengan penggunaan alat.

Menurut Suprijono, (2010:10) model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Berdasarkan pengertian di atas model pembelajaran merupakan sebuah teknik atau metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui permainan atau langkah-langkah pembelajaran supaya mudah dipahami oleh peserta didik. Selain menggunakan langkah model pembelajaran juga dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain, salah satunya adalah proses belajar mengajar berlangsung secara kelompok. Peserta didik dapat berdiskusi dengan kelompoknya mengenai materi yang diajarkan oleh guru dan dapat mengerjakan soal-soal yang ada di buku siswa melalui metode diskusi bersama kelompok.

Menurut Trianto, (2009:23) menjelaskan model pembelajaran sebagai suatu pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan

berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya. Model pembelajaran adalah metode yang digunakan oleh seorang guru secara luas yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik yang di dalam proses pembelajaran tersebut terdapat sintak atau langkah-langkah pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam menyampaikan materi kepada siswa yang dianggap sulit serta dalam menjelaskan materi melalui kehidupan nyata atau lingkungan sekitar. Peserta didik dalam proses belajar mengajar jika terdapat materi yang belum dimengerti dapat menanyakan kepada guru dengan menggunakan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce dan Weil dalam Rusman, 2011:133). Jadi model pembelajaran adalah sebuah pola pedoman yang digunakan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran dengan melalui pendekatan yang menyeluruh serta didalamnya terdapat sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang disusun dengan suatu rencana pembelajaran (kurikulum) untuk merancang bahan-bahan pelajaran maupun materi pembelajaran dan guru dapat membimbing proses pembelajaran di kelas dengan tepat.

Menurut Rogers, guru menghubungkan pengetahuan akademik ke dalam pengetahuan terpakai seperti mempelajari mesin dengan tujuan untuk

memperbaiki mobil. Model *Experiential learning* menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan siswa, kesulitan belajar eksperimental learning mencakup keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri, dan efek membekas pada siswa.

Model pembelajaran *experiential learning* dengan media *spinnecer* (Spinner cerpen) adalah model pembelajaran sebagai pedoman guru dalam merencanakan pembelajaran dilakukan secara sungguh-sungguh mengenai pengertian, penghargaan, maupun perasaan dalam karya sastra sebagai pesan perantara yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **D. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar**

##### **1. Media *Spinnecer* (Spinner Cerpen)**

Berawal dari pengertian Media *spinnecer* (Spinner cerpen) adalah sejenis media yang dibuat sebagai sarana perantara untuk menyampaikan materi cerpen pada peserta didik. Media tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam memecahkan permasalahan ataupun keterampilan dalam menulis puisi. Media *Spinnecer* (Spinner cerpen) tersebut cukup menarik perhatian peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menulis cerita pendek.

Berdasarkan penjelasan media pembelajaran pendidikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti buat yaitu media *Spinnecer* (Spinner Cerpen) termasuk ke dalam media pembelajaran alat bantu lihat tiga dimensi. Media tersebut dapat terlihat oleh indera mata dan

dapat digunakan oleh siswa sebagai sarana penyampaian pesan materi pembelajaran dari guru kepada siswa.



**Gambar 1**  
**Media Spinnacer**

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan di sekolah dasar secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses pembelajaran banyak berakar pada berbagai pandangan dan konsep serta perwujudan proses itu sendiri dapat terjadi dalam berbagai model. Maka dari itu untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan media atau alat peraga agar siswa dapat memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Mengingat begitu pentingnya alat peraga pada proses belajar, maka guru berperan penting dalam memanfaatkan media dan sumber belajar tersebut. Hakikatnya kegiatan

belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi (penyampaian pesan) harus diciptakan atau diuji menggunakan kegiatan penyampaian pesan tukar-menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Melalui proses komunikasi pesan atau informasi dapat diserap oleh orang lain untuk memudahkan proses komunikasi dapat menggunakan berbagai media sebagai sarannya (Hamiyah, 2014:4).

Media merupakan salah satu sarana komunikasi yang dapat digunakan oleh setiap orang termasuk pedidik yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan Kustandi (2011:29). Media pembelajaran adalah sebuah alat peraga yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi mengenai materi yang akan diajarkan kepada peserta didik agar peserta didik dengan mudah memahami materi yang diajarkan dan dapat diingat secara terus-menerus. Media sebagai perantara atau pengantar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, media yang digunakan dapat berupa media konkret, alat peraga edukatif, alat peraga konvensional yang bisa dibuat oleh guru dengan menyesuaikan materi pelajaran serta media pembelajaran berbasis teknologi seperti audio, visual serta media pembelajaran berupa video bergambar.

Sanjaya (2012:70-72) mengungkapkan bahwa media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, koran, buku, majalah dan sebagainya. Jadi media

ialah pesan perantara yang dapat disampaikan oleh guru kepada peserta didik baik alat maupun bahan yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti radio, televisi, buku dan lain sebagainya. Melalui media tersebut seorang guru secara kreatif dapat membuat media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi, sehingga peserta didik dengan mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Sudjana (2009:2) pengertian alat peraga pendidikan adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan sebuah alat peraga yang dapat di buat atau digunakan oleh guru dengan mudah dilihat dan di dengar oleh peserta didik sehingga dapat membantu proses belajar mengajar di kelas dengan memanfaatkan bahan-bahan yang terdapat di sekolahan sehingga pembelajaran di kelas lebih efektif dan efisien serta mempermudah ingatan siswa mengenai materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru.

Faizal (2010:2) pengertian alat peraga pendidikan sebagai instrumen audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi. Media pembelajaran adalah alat audio atau visual yang di gunakan oleh guru dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada dan dapat menarik perhatian kepada siswa sehingga pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan meningkatkan minat belajar terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berdasarkan proses belajar mengajar ada unsur yang amat penting yaitu media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Media mempunyai manfaat dan fungsi sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Siswa tidak hanya diajak untuk berhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat sesuai dengan pengalaman pribadi siswa melalui media yang peneliti gunakan. .

2. Sasaran yang dicapai Penggunaan Media Pembelajaran *Spinncer* (Spinner Cerpen)

Penggunaan media pembelajaran *Spinncer* (Spinner Cerpen) harus di dasari oleh pengetahuan tentang sasaran yang akan dicapai alat peraga tersebut, antara lain:

- a. Individu atau kelompok. Media pembelajaran *Spinncer* (Spinner Cerpen) tersebut dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas baik secara individu maupun kelompok.
- b. Sasaran berdasarkan kategori seperti kelompok unsur, pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan berdasarkan unsur-unsur materi pembelajaran yang ingin dicapai, jenjang pendidikan atau tingkatan kelas dan pekerjaan yang dilakukan oleh siswa.

- c. Bahasa yang digunakan. Bahasa yang digunakan dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Spinncer* (Spinner Cerpen) menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
  - d. Minat dan perhatian sasaran. Media pembelajaran *Spinncer* (Spinner Cerpen) di buat dengan tujuan untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan perhatian bagi siswa.
  - e. Pengetahuan dan pengalaman mereka tentang pesan yang akan diterima. Media pembelajaran *Spinncer* (Spinner Cerpen) dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam proses belajar mengajar di kelas melalui pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa.
3. Perencanaan dan Penggunaan Media Pembelajaran *Spinncer* (Spinner Cerpen)
- Biasanya guru menggunakan media pembelajaran sebagai pengganti objek-objek yang nyata sehingga dapat memberikan pengalaman yang tidak langsung bagi sasaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran *Spinncer* (Spinner Cerpen) yaitu untuk memperjelas pesan-pesan yang disampaikan kepada siswa. Benda-benda media pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengerti dan memahami, karena media pembelajaran *Spinncer* (Spinner Cerpen) merupakan benda-benda dengan bahan-bahan sering di jumpai oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu sebelum mempergunakan media pembelajaran lain sebagai pengganti benda-benda asli, perlu ditelaah terlebih dahulu apakah

penggunaan benda-benda asli menungkingkan atau tidak. Sebaliknya kalau tidak ada benda-benda asli maka dibuatlah media pembelajaran dari benda-benda pengganti.

Sebelum menggunakan media pembelajaran kita harus merencanakan dan memilih media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Untuk itu perlu diperhatikan antara lain hal-hal sebagai berikut:

1. Tujuan pendidikan
  - a. Mengubah pengetahuan, pendapat dan konsep-konsep
  - b. Mengubah sikap dan persepsi
  - c. Menanamkan tingkah laku/kebiasaan yang baru
2. Tujuan penggunaan media pembelajaran
  - a. Sebagai alat bantu dalam latihan, penataran dan pendidikan
  - b. Untuk menarik perhatian sasaran terhadap sesuatu masalah
  - c. Untuk mengingat suatu informasi
  - d. Untuk menjelaskan fakta-fakta, prosedur dan tindakan

Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran ditentukan sebagian besar oleh tujuan tersebut. Jika tujuannya rumit maka diperlukan lebih dari satu macam media pembelajaran. Kemampuan penyampaian pesan setiap media pembelajaran berbeda-beda. Media pembelajaran yang dipergunakan untuk meningkatkan pengetahuan akan berbeda dengan media pembelajaran yang dipergunakan untuk meningkatkan keterampilan.

Manfaat media menurut (Yamin, 2012:151-154), ada delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- c) Proses pembelajaran siswa menjadi lebih interaktif
- d) Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi
- e) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- f) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
- g) Sikap positif siswa pada bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan
- h) Peran guru akan berubah kearah yang lebih positif dan produktif

#### **E. Model *Experiential Learning* dengan Media *Spinncer* (Spinner Cerpen)**

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang meliputi model pembelajaran langsung, model pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran kooperatif. Selanjutnya Suprijono, (2010:20) berpendapat

bahwa model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran di mana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkan secara langsung kepada seluruh kelas. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar 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. Model pembelajaran *experiential learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan pengalaman kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa.

Adapun sintak dari model *Experiential Learning* adalah perasaan dimana guru dapat memberikan pemahaman dan pengalaman kepada siswa, mengamati dimana guru dapat meminta siswa mengamati terhadap suatu hal di lingkungan sekitar, berpikir dimana guru meminta siswa menganalisis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi, Membuat Kegiatan dimana dapat menggunakan kemampuannya untuk melakukan sesuatu berdasarkan peristiwa. Kelebihan dari model *Experiential Learning* adalah siswa lebih mudah memahami materi karena guru dapat mengaitkan pembelajarannya dengan pengalaman pribadi siswa. Sehingga siswa lebih cepat menyerap materi dengan benda-benda kongkret. Kekurangan model tersebut yaitu guru harus menyampaikan materi kepada siswa melalui benda kongkret yang berada di lingkungan sekitar siswa. Selain itu media atau benda yang digunakan biasanya

Pembelajaran ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Metode apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam setiap proses pembelajaran inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Salah satu model yang saat ini populer dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan pembelajaran yang berpijak pada pengalaman langsung siswa yang dapat diberikan melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri, demikian juga pengalaman itu bisa dilakukan dalam bentuk kerjasama dan interaksi dalam kelompok. Model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka karena dalam hal ini siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan suatu pengalaman. Hasil proses pembelajaran *experiential learning* tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga subjektif dalam proses belajar, pengetahuan yang tercipta dari model ini merupakan perpaduan antara memahami dan menstransformasi pengalaman

Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah model pembelajaran berdasarkan pengalaman siswa. Menurut Fathurrohman (2015: 129) menyatakan bahwa “*Experiential Learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik”. Sedangkan menurut Baharudin (2007:165) Model *experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Melalui model *Eksperiential Learning* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek berdasarkan pengalaman pribadi siswa.

Model *Exsperiential learning* adalah model pembelajaran yang sangat memperhatikan perbedaan atau keunikan yang dimiliki siswa, karenanya model ini memiliki tujuan untuk mengakomodasi perbedaan dan keunikan yang dimiliki oleh masing-masing individu. Menurut Rongers ada 2 tipe belajar model pembelajaran *Experiential Learning*, yaitu kognitif (kebermaknaan) dan *experiential* (pengalaman) guru dapat menghubungkan pengetahuan akademik ke dalam pengetahuan terpakai (kebermaknaan). *Experiential learning* melibatkan siswa secara personal, berinisiatif, termasuk penilaian terhadap diri sendiri atau *self assesment* (Suprihatiningrum, 2013:16). Jadi model *Experiential Learning* adalah model yang dalam proses pembelajarannya mengarah kepada perbedaan dan keunikan yang dimiliki

oleh seseorang, sehingga dengan adanya perbedaan dan keunikan tersebut menjadikan seseorang dapat mengembangkan ide lebih baik dan menarik.

#### **F. Kajian Penelitian Relevan**

Penelitian 1 sebelumnya yang dijadikan sebagai masukan adalah penelitian dengan judul “Pengaruh model *experiential learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu di kelas IV SD Negeri 3 sawah lama Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017” oleh Wakhidiani. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh model *experiential learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu di kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini masih terbatas pada penggunaan media saja tidak menggunakan metode saat proses pembelajaran.

Penelitian 2 dengan judul “Pengaruh model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Sayegan Pundong Bantul” oleh Irawati Ria (2015). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *experieental Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Sayegan Pundong Bantul. Penelitan ini masih terbatas pada penggunaan media saja dalam proses pembelajaran.

Penelitian 3 dengan judul “Pengaruh model *Experiential Learning* terhadap keterampilan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas V” SDN Cengkareng Timur Jakarta Barat oleh Putri Pratiwi Ana (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan keterampilan menulis karangan deskripsi antara sebelum dan

sesudah dilakukan perlakuan, artinya terdapat pengaruh model *Experiental Learning* terhadap keterampilan menulis karangan deskripsi. Penelitian ini masih terbatas pada penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Experiental Learning* mempunyai pengaruh yang positif terhadap keterampilan menulis ceita pendek. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian diatas adalah peneliti menggunakan media yang inovatif yaitu media *Spinncer* (Spinner Cerpen). Media yang peneliti buat diharapkan mampu membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dan siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran agar dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek.

**Tabel 1**  
**Model *Experiental Learning* dengan Media *Spinncer***

Fase	Perilaku guru	Perilaku siswa
1. Perasaan Guru menjelaskan cara menentukan tema menggunakan media <i>Spinncer</i> dengan meminta siswa untuk membacakan teks cerita pendek.	a. Memberikan pemahaman dan pengalaman kepada siswa mengenai lingkungan sekitar secara langsung. b. Menjelaskan cara penggunaan media <i>Spinncer</i> (spinner Cerpen).	a. Melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru
2. Mengamati Guru meminta kepada siswa untuk mengamati gambar yang terdapat dalam media <i>Spinncer</i> kemudian siswa menuliskan kerangka.	a. Memberikan gambaran kepada siswa untuk mengamati obyek yang ada di lingkungan sekitar secara langsung yang dijadikan tema dalam menulis cerpen. b. Meminta kepada siswa untuk mengamati gambar yang terdapat pada media <i>Spinncer</i> (Spinner Cerpen).	a. Mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi
3. Berpikir Guru menjelaskan menggunakan media gambar <i>Spinncer</i> cara mengembangkan kerangka dengan benar	a. Memfasilitasi siswa dengan memberikan contoh obyek untuk dijadikan tema dan dikembangkan menjadi sebuah tulisan cerpen. b. Meminta kepada siswa untuk mengungkapkan pikiran dalam karangan sederhana dan cerpen dengan menggunakan media <i>Spinncer</i> (Spinner Cerpen).	a. Menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat
4. Membuat Siswa diminta untuk menuliskan cerita pendek berdasarkan pengalaman pribadi.	a. Meminta siswa membuat karya cerpen sesuai dengan konsep yang telah dirancang. b. Meninta siswa untuk menuliskan sebuah cerpen berdasarkan peristiwa yang dipilih menggunakan media <i>Spinncer</i> (Spinner Cerpen)	a. Menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan

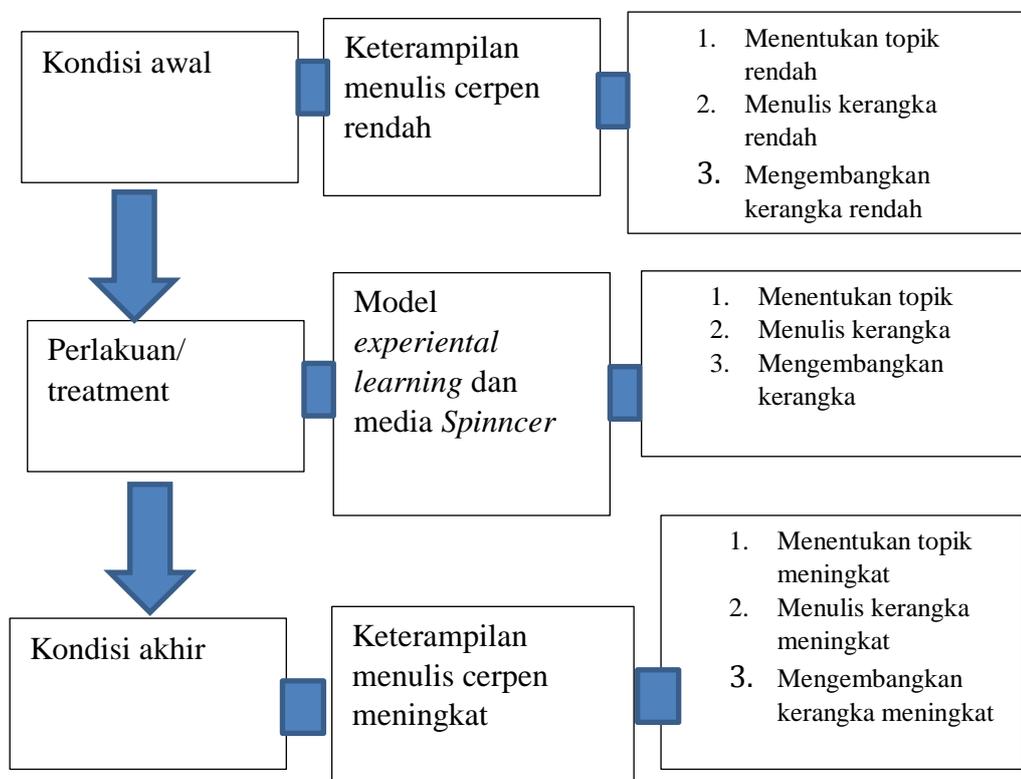
## G. Kerangka Pemikiran

Kondisi awal keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sumberarum 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang terdapat beberapa siswa yang keterampilan menulis cerita pendek rendah. Hal ini diakibatkan karena kurangnya pemahaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga keterampilan menulis belum maksimal. Hal ini perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan keterampilan menulis.

Pemecahan dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan Media *Spinnacer* (Spinner Cerpen) dengan harapan dilakukannya *treatment* dapat berpengaruh positif dari penerapan tersebut terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas V Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang pada materi cerita pendek.

Berdasarkan paparan tersebut, maka model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan Media *Spinnacer* (Spinner Cerpen) berpengaruh pada keterampilan menulis cerita pendek.

Kerangka berpikir dari penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2**  
**Kerangka Pemikiran**

## H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut, dapat disusun suatu hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara permasalahan penelitian yaitu sebagai berikut:

Model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner cerpen) berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V di Desa Jogomulyo.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Desain (Rancangan) Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *pre experimental* dengan jenis *One Group Pretest Posttest design*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok siswa yang sebelumnya dilakukan pengukuran awal (*Pretest*) menggunakan tes tulis keterampilan menulis cerita pendek yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen), selanjutnya diberikan pengukuran akhir (*Posttest*) dalam belajar Bahasa Indonesia. Jadi, pengaruh dari adanya perlakuan dapat dilihat hasilnya berdasarkan selisih pengukuran *pretest* dan *posttest*. Secara umum desain penelitian dapat digambarkan pada tabel berikut.

**Tabel 2**  
***Desain One Group Pretest Posttest***

<i>Pretest</i>	<b>Perlakuan</b>	<i>Posttest</i>
<b>0<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>0<sub>2</sub></b>

Keterangan :

0<sub>1</sub> = Pengukuran awal (*pretest*)

0<sub>2</sub> = Pengukuran akhir (*posttest*)

X =Perlakuan pada satu kelompok (menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen))

## 1. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yang menjadi fokus penelitian ini yaitu :

### a. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dilambangkan dengan huruf Y. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan menulis cerita pendek.

### b. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Variabel bebas dilambangkan dengan huruf X. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model *experiential learning* dengan berbantuan media *Spinncer* (Spinner cerpen).

## 2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

### a. Keterampilan Menulis Cerita Pendek (Gagasan, tuturan, tatanan dan wahana)

Keterampilan menulis cerita pendek adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menuangkan gagasan dengan lambang-lambang tulisan yang dimiliki dengan memperhatikan bahasa, kalimat dengan baik dan benar peristiwa yang diungkapkan, menentukan topik,

menulis kerangka cerita pendek berdasarkan gambar serta mengembangkan kerangka ke dalam bentuk teks cerita pendek.

- b. Model experiential learning dengan berbantuan media Spinncer (Spinner Cerpen)

Model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) adalah suatu model untuk mengajarkan keterampilan menulis cerita pendek melalui pengalaman siswa membuat tulisan kerangka yang dikembangkan menjadi paragraf, menggunakan media *Spinncer* yang cara penggunaannya memutarakan media *Spinncer* tersebut kemudian siswa akan mendapatkan nomor 1 sampai 6 di dalam amplop yang berisikan gambar-gambar untuk memudahkan siswa dalam menuliskan cerita pendek. Model *Experiential Learning* yang diterapkan di penelitian ini memiliki sintak yaitu perasaan dimana guru dapat memberikan pemahaman dan pengalaman kepada siswa, mengamati dimana guru dapat meminta siswa mengamati terhadap suatu hal di lingkungan sekitar, berpikir dimana guru meminta siswa menganalisis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi, Membuat Kegiatan dimana dapat menggunakan kemampuannya untuk melakukan sesuatu berdasarkan peristiwa

### **3. Populasi dan Sampel**

Menurut Sugiyono (2017:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 20 siswa.

Sugiyono (2017:62) menyebutkan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah 20 siswa di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

#### **4. Teknik Sampling**

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling dari penelitian ini adalah menggunakan sampling jenuh atau total sampling. Menurut Sugiyono (2017:124) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini yaitu teknik pengambilan sampel dengan mengambil keseluruhan dari desa.

#### **B. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data sangat diperlukan dalam penelitian, karena mengacu pada bagaimana cara data tersebut diperoleh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes tulis. Tes tulis digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes tulis dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar maupun pencapaian atau prestasi. Tes tulis ini berasal dari materi Bahasa Indonesia yaitu cerita pendek.

Soal tes tulis berupa tes dalam bentuk uraian, soal tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan/*treatment*. Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2013:308) yang mengungkapkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan prioritas utama yang memiliki nilai strategis dalam penelitian, hal ini diungkapkan dengan tujuan penelitian ialah mendapatkan data-data, baik primer, ataupun data skunder. Pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Menurut Arikunto (2006:126) data kuantitatif adalah data yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka-angka. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Soal Tes, data-data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode soal tes tulis, metode soal tes tulis yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk mengukur dan menilai keterampilan menulis cerpen menggunakan model *eksperiental learning* pada siswa kelas di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Pada penelitian ini tes perbuatan digunakan untuk mengukur keterampilan menulis cerita pendek pada subjek penelitian. Sedangkan bentuk tes yang digunakan adalah tes tulis uraian.

### **C. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes tulis. Lembar tes tulis untuk pengukuran awal (*Pretest*) diberikan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan/*treatment* sedangkan lembar tes tulis untuk pengukuran akhir (*Posttest*) diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan/*treatment* dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari perlakuan/*treatment* yang diberikan kepada siswa.

**Tabel 3**  
**Kisi-Kisi Keterampilan Menulis Cerita Pendek**

Aspek Pengamatan	Indikator	Sub Indikator	Instrumen Pengumpulan Data
Keterampilan menulis cerita pendek	<i>Menentukan topik/tema</i>	1. Mendeskripsikan tema/topik 2. Menulis cerpen dengan menggambarkan tema sesuai dengan gambar, tindakan dan kejadian 3. Menulis cerpen sesuai dengan tokoh tema cerita. 4. Menulis cerpen dengan memiliki kesesuaian tema.	Tes tulis
	Menulis kerangka	1. Menyusun paragraf dan kerangka 2. Mampu menulis cerpen dengan menggambarkan kerangka, isi pesan dengan jelas. 3. Menuliskan kerangka sesuai dengan pengalaman pribadi 4. Menulis kerangka dengan memilih kata dan penggunaan kalimat yang baik.	
	Mengembangkan kerangka	1. Mampu mengembangkan kerangka dengan memiliki kejelasan siapa yang diceritakan. 2. Mengembangkan kerangka dengan jelas 3. Mampu mengembangkan kerangka dengan memilih ungkapan yang mewakili sesuatu yang diungkapkan. 4. Menggunakan kaidah EYD, keajegan penulisan dan ragam bahasa dalam mengembangkan kerangka.	

Lembar tes (tulisi) pengukuran awal dan lembar tes (tulisi) pengukuran akhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang sama yaitu soal uraian. Lembar tes tulis dipilih untuk mengukur keterampilan menulis cerita pendek pada subjek penelitian sehingga peneliti dapat mengetahui seberapa jauh subjek penelitian dapat memahami dan menulis cerita pendek dengan baik dan benar. Individu dalam menerima pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinnker* (Spinner Cerpen) dan dapat melihat kegiatan yang dilakukan, oleh siswa untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki, serta hasil yang diperoleh oleh kegiatan langsung di desa Jogomulyo.

**Tabel 4**  
**Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Menulis Cerita Pendek**

No	Sub Indikator	Jumlah Soal	No Item
1.	a. Mendeskripsikan tema/topik b. Menulis cerpen dengan menggambarkan tema sesuai dengan gambar, tindakan dan kejadian c. Menulis cerpen sesuai dengan tokoh tema cerita. d. Menulis cerpen dengan memiliki kesesuaian tema	1	1 (a, b, c)
2.	a. Menyusun paragraf dan kerangka b. Mampu menulis cerpen dengan menggambarkan kerangka, isi pesan dengan jelas. c. Menuliskan kerangka sesuai dengan pengalaman pribadi d. Menulis kerangka dengan memilih kata dan penggunaan kalimat yang baik	2	2
3.	a. Mampu mengembnagkan kerangka dengan memiliki kejelasan siapa yang diceritakan. b. Mengembangkan kerangka dengan jelas. c. Mampu mengembnagkan kerangka dengan memilih ungkapan yang mewakili sesuatu yang diungkapkan. d. Menggunakan kaidah EYD, keajegan penulisan dan ragam bahasa dalam mengembangkan kerangka.	3 dan 4	3 dan 4
<b>Jumlah</b>			<b>4</b>

Berdasarkan indikator dan sub indikator lembar tes tulis keterampilan menulis cerita pendek tersebut, maka dapat di susun kisi-kisi instrumen penelitian tes tulis. Berdasarkan kisi-kisi tersebut peneliti dapat membuat soal yang berjumlah 4 butir dimana dalam nomor butir soal pertama siswa diminta

untuk menentukan tema, menuliskan cerita dan menentukan judul sesuai dengan gambar yang dipilih.

#### **D. Validitas dan Reliabilitas**

##### 1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan oleh validasi ahli. Pengujian validitas ini dilakukan dengan cara memvalidatorkan instrumen oleh dosen ahli Bahasa Indonesia dan guru yang mengajar di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang sebagai tempat penelitian. Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan lampiran materi ajar, kisi-kisi soal lembar tes, kunci jawaban dan teknik penilaian yang digunakan.

##### a. Validitas Ahli

Validitas ahli adalah validitas yang digunakan dengan bantuan ahli. Validitas dilakukan pada perangkat pembelajaran seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, modul pembelajaran, soal *pretest* dan *posttest*. Validator dalam uji validitas ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu bapak Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba atau *try out* instrumen penelitian yang bertempat tidak di tempat penelitian yaitu kepada responden siswa kelas V SD Jambu Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang

**Tabel 5**  
**Skor Validitas Ahli 1**

No	Lembar validasi	Skor
1.	Silabus	57
2.	RPP	192
3.	Materi ajar	45
4.	Media	43
5.	Lks	43
6.	Instrumen penelitian	85

Berdasarkan tabel validitas ahli tersebut didapat perolehan skor validitas yang menunjukkan nilai yang baik, maka peneliti dapat melakukan penelitian atau pengambilan data kepada responden yang telah ditentukan.

Di bawah ini hasil validitas tes tulis adalah sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Hasil Validitas**

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ 5 % dari 20	Kriteria
1.	0,856868	0,3061	VALID
2.	0,595871	0,3061	VALID
3.	0,541931	0,3061	VALID
4	-0,086171567	0,3061	TIDAK VALID
5.	0,610058209	0,3061	VALID

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas tersebut, didapatkan nilai koefisien sebesar 0.990. Nilai ini lebih besar dari  $r_{tabel}$  sebesar 0,3061. Maka dapat dikatakan bahwa tes tulis tersebut dinyatakan reliabel dengan kriteria reliabilitas sangat tinggi

## 2. Reliabilitas

Sugiono (2017: 175) Reliabilitas ialah untuk mengukur berkali-kali menghasilkan data yang sama (konsisten). Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.

Pengukuran reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS versi 26.0 for windows* dengan taraf signifikan 5% dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  dengan ketentuan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti reliabel dan  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak reliabel. Jika alat instrumen tersebut reliabel, maka dapat dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi ( $r$ ) sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Kriteria Reliabilitas**

Interval	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

**Tabel 8**  
**Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Alpha	N of Items
,990	4

Berdasarkan tabel reliabilitas tersebut dapat diketahui bahwa perhitungan reliabilitas menunjukkan nilai  $r = 0,990$ . Hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa reliabilitas instrumen penelitian ini masuk ke dalam kategori sangat tinggi.

## **E. Prosedur Penelitian**

Penelitian eksperimen yang dilakukan peneliti kali ini memiliki alur sebagai berikut:

### **1. Tahap Persiapan Pelaksanaan Penelitian**

a. Persiapan Materi Penelitian dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu menyiapkan materi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang digunakan. Materi yang akan diajarkan yaitu tentang cerita pendek. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Kompetensi Dasar, Indikator, dan tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran dilaksanakan 6 kali pertemuan. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang terdiri dari identitas sekolah, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode dan model pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, penilaian dan lampiran. Setelah merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, peneliti membuat kisi-kisi materi ajar yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator yang akan dicapai, kemudian menyiapkan materi yang akan disampaikan saat pembelajaran berlangsung.

**Tabel 9**  
**Jadwal Pemberian Perlakuan Keterampilan Menulis Cerita pendek**

No	Kegiatan Penelitian	Jam Pertemuan	Materi Pelajaran	Hari, Tanggal
1.	Pengukuran awal	-	-	Rabu, 24 Juni 2020
2.	Treatment I	Pertemuan ke-1	Cara menentukan tema	Jumat, 26 Juni 2020
3.	Treatment II	Pertemuan ke-2	Cara menentukan tema	Senin, 29 Juni 2020
4.	Treatment III	Pertemuan ke-3	Menuliskan kerangka	Rabu, 1 Juli 2020
5.	Treatment IV	Pertemuan ke-4	Menuliskan kerangka	Jumat, 3 Juli 2020
6.	Treatment V	Pertemuan ke-5	Cara mengembangkan kerangka	Senin, 6 Juli 2020
7.	Treatment VI	Pertemuan ke-6	Cara mengembangkan kerangka	Rabu, 8 Juli 2020
8.	Pengukuran akhir	-	-	Jumat, 10 Juli 2020

b. Persiapan Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Alat yang diperlukan untuk membuat media *Spinncer* (Spinner Cerpen) adalah gunting, lem, dan spidol. Bahan-bahan yang perlu dipersiapkan diantaranya adalah gambar, kertas HVS, kertas karton tebal. Kertas HVS digunakan sebagai media amplop dan alas media Spinner, sedangkan kertas karton tebal digunakan sebagai media Spinner dan kartu gambar. Persiapan yang dibutuhkan selain alat serta bahan untuk media pembelajaran, peneliti juga membutuhkan sumber belajar yang digunakan yaitu buku ajar “Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita” untuk sekolah dasar kelas V karya Heny Kusumawati. Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti membuat media *Spinncer* (Spinner Cerpen) yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

Media *Spinncer* (Spinner Cerpen) terdiri dari satu buah spinner, 6 amplop, dan kartu gambar perubahan lingkungan serta lembar jawaban.

Alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada penelitian ini berupa alat tulis dan buku paket. Bahan belajar yang digunakan berupa lembar kerja siswa yang akan digunakan untuk berdiskusi kelompok. Sumber belajar yang digunakan adalah buku guru dan siswa tema 8 Lingkungan Sahabat Kita yang diterbitkan oleh Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional 2017.

c. Persiapan Instrumen Penelitian

Penyusunan lembar tes tulis tersebut berdasarkan silabus di kelas V sekolah dasar. Berdasarkan silabus tersebut kemudian dikembangkan menjadi indikator dan sub indikator. Kemudian setelah kisi-kisi tersusun langkah selanjutnya yaitu validasi instrumen. Lembar tes tulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang sama yaitu soal dengan materi yang berkaitan dengan menulis cerita pendek. Sebelum digunakan untuk penelitian lembar tes perbuatan yang terdiri dari 1 butir soal uraian, soal tersebut terlebih dahulu diujikan kepada validator penelitian, guna mengukur validitas dan reliabilitas soal-soal tersebut.

**Tabel 10**  
**Penskoran Keterampilan Menulis Cerita Pendek**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Ketepatan penggunaan tulisan	4 = Sangat baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
2.	Penyusunan kalimat	4 = Sangat baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
3.	Kewajaran dalam mengaitkan pengalaman pribadi	4 = Sangat baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
4.	Kelancaran kriteria yang digunakan	4 = Sangat baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
5.	Keserasian penggunaan bahasa	4 = Sangat baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang

$$\text{Nilai} = \text{Jumlah Benar} \times 4$$

## 2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

### a. Pelaksanaan Pengukuran Awal *Pretest*

Kegiatan awal pada tahap ini yang dilakukan adalah memberikan *pretest* pada siswa. Pada kegiatan ini subjek penelitian mengerjakan soal berupa uraian. Subjek penelitian mengerjakan soal *pretest* pada awal pembelajaran sebelum diberikan pelajaran yang dilakukan di kelas V di Desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Kegiatan *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal subjek penelitian sebelum diberikan perlakuan/*treatment* dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning*.

b. Pelaksanaan *Treatment*

Kegiatan pada tahap ini yang dilakukan adalah memberikan *treatment* kepada peserta didik menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) pada siswa kelas V di desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Pada kegiatan *treatment* 1 dan 2 siswa diberikan materi mengenai cara menentukan tema, pada pembelajaran 3 dan 4 guru menjelaskan materi menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dengan materi menuliskan kerangka dalam cerita pendek, selanjutnya pada pembelajaran 5 dan 6 guru menjelaskan materi cara mengembangkan cerita pendek dengan mengaitkan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengalaman siswa, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami inti dari materi yang diberikan oleh guru. *Treatment* tersebut dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang peneliti rancang, *treatment* dilakukan karena untuk mengetahui keterampilan menulis cerita pendek pada subjek penelitian dengan menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen). Pelaksanaan *treatment* juga sama dengan kelas eksperimen yaitu sebanyak 6 kali *treatment*.

Pada tahap ini, awal pembelajaran pada kelas kontrol adalah menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) Proses belajar mengajar pada kelompok siswa tersebut menggunakan model pembelajaran *Experiential*

*Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen). Materi yang diajarkan kepada peserta didik menggunakan model *Experiental Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) yaitu materi “Perubahan Lingkungan” dengan melibatkan peserta didik sesuai dengan pengalaman diri sendiri.

c. Pelaksanaan Perlakuan Akhir (*Posttest*)

Kegiatan pada tahap ini yang dilakukan adalah memberikan *posttest* pada siswa di kelompok tersebut. Pada kegiatan ini subjek penelitian mengerjakan soal tes tulis berupa uraian. Subjek penelitian mengerjakan soal *posttest* pada akhir pembelajaran setelah diberikan pelajaran menggunakan model *Experiental Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) yang dilakukan di desa Jogomulyo Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Kegiatan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan/*treatment*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan akhir subjek penelitian setelah diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Experiental Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen)

1) Tahap Analisis data

Analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu pengumpulan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa pengolahan dan penganalisan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir keterampilan menulis siswa.

## 2) Tahap Penarikan Kesimpulan

Tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan.

## 3) Tahap Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dilakukan setelah mengetahui hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada tahap ini, hasil penelitian dijabarkan secara rinci sesuai dengan perhitungan atau hasil yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian.

## F. Metode Analisis Data

Penelitian ini dilakukan 2 pengujian data yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yaitu dengan pengujian normalitas, homogenitas dan linieritas satu kelompok dan selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

### 1. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik untuk mengetahui sebaran data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnow* dengan bantuan program *SPSS versi 26.0*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikan  $> 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal, namun sebaliknya apabila nilai signifikan  $< 0,05$  maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

#### b. Uji homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians-varians dalam populasi tersebut sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan program *SPSS versi 26.0*. Kriteria pengujian adalah jika data memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (Signifikansi  $> 0,05$ ) maka data memiliki varian yang sama atau homogen, sebaliknya jika data memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Signifikansi,  $< 0,05$ ) maka data memiliki varian yang tidak sama.

#### c. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linieritas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu regresi linier sederhana dengan bantuan komputersasi yaitu program *SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 26.0 for windows*.

Pengujian statistika dalam penelitian ini menggunakan uji statistik non-parametrik alasannya karena ukuran sampel yang digunakan  $> 30$ .

### 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengumpulan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun tidak terkontrol. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik yaitu *Wilcoxon*. Untuk melakukan Uji

*Wilcoxon*, data yang digunakan tidak harus berdistribusi normal, sehingga hipotesis yang dibuat dapat dilakukan analisis dengan uji *Wilcoxon*.. Uji *Wilcoxon*, menunjukkan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji *Wilcoxon*, ditentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian. Analisis *Wilcoxon*, dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS versi 26.0*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas V di desa Jogomulyo. Penerapan model model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas V. Peningkatan hasil tes tulis keterampilan menulis cerita pendek ditunjukkan dengan hasil analisis uji *Wilcoxon* jika nilai probabilitas atau *sig. (2-tailed)*  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara keterampilan menulis cerita pendek pada data *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas V, dimana model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) mengajak siswa untuk melihat gambar, mengamati gambar dengan menentukan tema berdasarkan media *Spinncer* (Spinner Cerpen).

#### B. Saran

##### 1. Bagi Guru

Guru yang berada di desa Jogomulyo V diharapkan dapat menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) sebagai salah satu strategi dalam menyampaikan

pelajaran atau dapat pula melakukan inovasi dalam penerapannya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di dalam rumah maupun kelas agar keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek meningkat tanpa adanya paksaan tapi karena keinginan belajar yang muncul pada diri siswa.

## 2. Bagi Orang tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan perhatian penuh kepada siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* yang dalam pembelajarannya mengaitkan dengan pengalaman pribadi anak berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) terhadap keterampilan menulis cerita pendek sehingga dapat memudahkan siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan memberikan dorongan, membimbing dan membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Orang tua juga diharapkan mampu untuk berkonsultasi dengan guru mengenai masalah belajar anak disekolah.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui model *Experiential Learning* berbantuan media *Spinncer* (Spinner Cerpen) dapat lebih meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek, sehingga diharapkan penliti selanjutnya yang sejenis dengan variabel media maupun model pembelajaran pada peneliti sebelumnya lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat mengatasi kendala pembelajaran terkait pengelolaan kelas serta dapat mengkaji lebih dalam lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. 2009. *Pengantar Apresiasi karya sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Arman, A. 2010. *Panduan Menulis Cerpen*. Lampung: Dewan Kesenian Lampung.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Budiningsih, A. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalman. 2015. *Menulis Karya Ilmiah*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Darmadi, H. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Darwis, d. 2011. *Terampil Berbahasa* . Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, S. B. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzi. 2017. Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. *Jurnal Teori dan Praktis Pembelajaran IPS*, 2(2),28-36.
- Gie, T. L. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Balai Pustaka.
- Keraf, G. 1993. *Komposisi Sebuah pengantar Kemahiran Berbahasa*. Ende: Nusa Indah.
- Kuntowijoyo. 2010. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Kustandi, C. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M, Y. 2013. *Strategi dan metode dalam model pembelajaran*. Jakarta: (GP Press Group).
- Margono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasional, D. P. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nurjamal, D. W. 2011. *Terampil Berbahasa menyusun karya Tulis Akademik Menandu Acara dan Menulis Surat*. Bandung: alfabeta.
- Nurudin. 2010. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pendidikan, J. 2017. *Jurnal Pendidikan Volume 2 Nomor 1. Jurnal Pendidikan*, 21-28.

- Pringgawidagda. 2002. *Strategi Penguasaan berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Sudjana, N. d. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Sumardjo. 2007. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Persuada Media Group.
- Suyanto, D. 2012. *Prosedur Uji Hipotesisi untuk Riset Ekonomi*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Suyanto, E. 2012. *Perilaku Tokoh Dalam Cerpen Indonesia*. Lampung: Bandar Lampung: Universitas Lampung. hlm 183.
- Tadulako, J. K. 2017. Online Vol. 61SSN 2354-614X. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 21-28.
- Tarigan, H. G. 2011. *Prinsip-prinsip dasar sastra*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Widiastuti Sri, N. R. 2010. *Peningkatan otivasi dan Keterampilan Menggiring Bola dalam Pembelajaran Sepak Bola melalui Kucing Tikus pada Siswa Kelas 4 SD Glagahombo*. tempel.
- Zabadi, F., Mu'jizah, & dan MurniH, D. 2014. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan, edisi ke-2*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Budaya.
- Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yunus, S. d. 2009. *Keterampilan Dasar menulis*. Jakarta: Universitas terbuka