

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Anelia Histi Harianja  
NPM : 20110007  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Judul : Pengaruh Penggunaan Metode *Examples Non-examples* Berbasis Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen pada Siswa Siswi Kelas IX SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2023/2024

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 20 April 2024 dan memperoleh nilai A

Dewan Penguji :

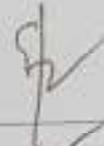
1. Pembimbing I

Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si

: 

2. Pembimbing II

Dr. Elza L.L. Saragih, S.S., M.Hum

: 

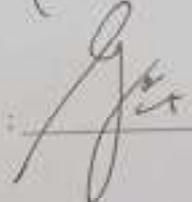
3. Penguji 1

Martua Reynhat Sitanggung Gosar, S.Pd., M.Pd

: 

4. Penguji 2

Dr. Sarma Panggabean, S.Pd., M.Si.

: 

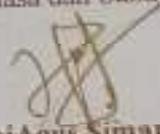
Mengesahkan  
Dekan FKIP,



Dr. M. M. Sigiros, M.Si, Ph.D.

Mengetahui.

Ketua Program Studi Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia,

  
Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan tindakan terorganisir untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan cara yang terencana. Menurut (Simanjuntak H. , 2021) pendidikan adalah tindakan terstruktur Allah Tritunggal (upaya ilahi dan manusiawi yang memberi dampak perubahan dalam keterampilan pengetahuan, nilai-nilai, sikap-sikap, keterampilan, sensitivitas, tingkah laku yang konsisten. Pendidikan memiliki kemampuan untuk mengubah dan mempengaruhi pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai-nilai, serta tingkah laku individu. Melalui pendidikan, guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, sehingga menghasilkan siswa yang memiliki kualitas baik. Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang mampu membimbing siswa menuju pencapaian tujuan pendidikan mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan penyusunan kurikulum yang sesuai dan tepat.

Menurut (Salabi, 2020) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta evaluasi yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut (Wati, 2022) kurikulum pada hakikatnya suatu program yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Fungsi kurikulum adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang pada dasarnya kurikulum memiliki komponen

pokok dan komponen penunjang yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan (Simaremare, 2023). Dapat disimpulkan, Kurikulum adalah sistem rencana dan pengaturan bahan ajar sebagai pedoman dalam pembelajaran. Kurikulum berperan penting dalam membentuk arah dan kualitas pendidikan. Saat ini, di Indonesia masih sebagian menggunakan kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menghasilkan lulusan yang lebih siap menghadapi tuntutan masyarakat dan dunia kerja. Dalam pembelajaran kurikulum juga bertujuan untuk membentuk siswa menjadi lebih aktif, inovatif, mandiri, dan kreatif. Salah satu kompetensi yang harus tercapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan berbahasa.

Menurut (Fitria, 2023) Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terdiri atas empat aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik yaitu kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis. Salah satu aspek yang paling penting dalam mempelajari bahasa Indonesia adalah kemampuan menulis. Hal ini karena kegiatan menulis umumnya dilakukan setelah siswa menyelesaikan pembelajarannya. Dari keempat kemampuan tersebut keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dilakukan. Hal ini dikarenakan kurang mampu mengeluarkan ide pokok cerita. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Musyafa, 2020) “Keterampilan menulis seringkali sulit dikuasai, karena dalam menulis membutuhkan wawasan yang luas mengenai materi yang akan disampaikan serta perlu kepiawaian dalam menyampaikan gagasan atau informasi yang akan dituangkan ke dalam sebuah tulisan, dengan menggunakan bahasa sebagai medianya”.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia, siswa dituntut agar terampil dalam menulis. Menurut (Agustina, 2019) menulis dapat diartikan sebagai proses keterampilan menuangkan pikiran dengan bahasa tulis yang tertata. Menulis dapat diartikan kegiatan menyampaikan ide, gagasan, tanggapan mengungkapkan pikiran, perasaan dalam bentuk tulisan. Menurut (Lestari, 2022) menjelaskan Menulis adalah sebuah kegiatan yang produktif dalam menghasilkan sebuah teks berdasarkan dari gagasan, pemikiran juga perasaan kita. Dalam menulis tentu harus mengungkapkan ide, respons, dan emosi secara tertulis sesuai dengan situasi atau konteks yang sesuai. Siswa perlu menguasai kemampuan menulis dengan baik dan tepat, mereka harus melalui tahapan proses dan latihan yang memadai.

Dalam proses pengajaran bahasa Indonesia, ada banyak kegiatan menulis yang dilakukan, termasuk menulis cerita pendek. (Novita, 2020) mengungkapkan menulis cerpen adalah suatu keterampilan yang melibatkan kegiatan produktif dan ekspresif. Artinya menulis cerpen bukan hanya tentang menciptakan karya, tetapi juga mengungkapkan diri secara pribadi dan kreatif yang dapat menyampaikan ide, emosi, dan pemikiran melalui tulisan dengan cara yang kreatif. Selain itu, cerpen juga dapat menjadi wadah untuk mengeksplorasi imajinasi, menyampaikan pesan moral serta mengembangkan kemampuan bahasa. Struktur naratif (cerita) dan keterampilan berpikir kritis. Melalui pembelajaran menulis teks cerpen siswa diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam menggunakan imajinasi, mengekspresikan diri dengan pemikiran, perasaan, ide-ide dan meningkatkan pemahaman tentang penggunaan tata bahasa dan gaya bahasa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia SMP Negeri 37 Medan bahwa siswa belum mampu menulis khususnya menulis cerpen.

Hal ini dibuktikan dengan nilai yang didapatkan yaitu masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dari 32 siswa di kelas IX memperoleh nilai diatas KKM adalah 14 siswa, sedangkan dibawah KKM adalah 18 siswa. KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IX yaitu 75. Hal itu terjadi karena adanya beberapa faktor yang menjadi permasalahannya yaitu: Kurangnya motivasi dan minat siswa dalam menulis teks cerpen karena siswa menganggap remeh bahwa menulis itu tidak penting, siswa sulit mengungkapkan ide atau gagasan, siswa masih belum terlalu memahami unsur-unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, siswa sulit menentukan alur cerita, siswa kurang memahami struktur cerita. Selain itu, guru masih menggunakan jam pelajaran yang terlalu singkat hanya menjelaskan teori tanpa adanya latihan menulis cerpen, dan guru belum memanfaatkan secara optimal penggunaan teknologi pembelajaran baru.

Salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode *examples non-examples* berbasis aplikasi canva. Penelitian ini akan mencoba meningkatkan kemampuan menulis cerpen dengan menggunakan metode *examples non-examples* berbasis aplikasi canva. Metode *examples non-examples* adalah metode yang menggunakan media gambar seperti poster, komik, foto, infografis, dan lain-lain dengan bantuan aplikasi canva dengan bentuk visul dalam penyampaian materi pembelajaran yang merangsang siswa dalam berpikir secara kritis dengan memecahkan masalah yang dihadapi melalui contoh-contoh gambar visual yang disajikan. (A. Najib, 2019) menyatakan bahwa metode pembelajaran *examples non-examples* menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan

sendiri materi pelajaran, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar. Metode *examples non-examples* menggunakan media canva yang berbentuk media gambar yang membuat siswa menjadi lebih mudah untuk mengamati gambar secara langsung dan menuangkan apa yang dilihatnya ke dalam bentuk tulisan teks cerpen. Dengan memanfaatkan media ini, metode *examples non-examples* membantu siswa dalam mengartikulasikan ide-ide mereka dengan lebih lancar ketika menulis cerpen.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Examples Non-Examples* Berbasis Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen Kelas IX SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2023/2024”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa belum mampu menulis khususnya menulis teks cerpen.
2. Kurangnya motivasi dan minat siswa dalam menulis teks cerpen.
3. Siswa sulit mengungkapkan ide atau gagasan
4. Siswa masih belum terlalu memahami unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik.
5. Siswa sulit menentukan alur cerita.
6. Siswa kurang memahami struktur cerita.
7. Guru masih menggunakan jam pelajaran yang terlalu singkat hanya menjelaskan teori tanpa adanya latihan menulis cerpen.
8. Guru belum memanfaatkan secara optimal penggunaan teknologi pembelajaran baru.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *examples non-examples* dengan menggunakan Aplikasi canva.
2. Materi pokok yang diajarkan adalah kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan menulis teks cerpen tanpa menggunakan metode *examples non-examples* berbasis aplikasi canva?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan menulis teks cerpen menggunakan metode *examples non-examples* berbasis aplikasi canva?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan metode *examples non-examples* berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan menulis teks cerpen sebelum menggunakan metode *examples non-examples* berbasis media canva.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan menulis teks cerpen sesudah menggunakan metode *examples non-examples* berbasis media canva.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *examples non-examples* berbasis media canva terhadap kemampuan menulis teks cerpen kelas IX SMP Negeri 37 Medan

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Suatu penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara dari segi teoritis maupun praktis. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini.

### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat secara teoritis, antara lain:

- 1) Menyajikan informasi yang tepat dan akurat sebagai acuan bagi peneliti di masa mendatang.
- 2) Meningkatkan pemahaman pembaca tentang manfaat metode contoh non-contoh dengan memanfaatkan Canva sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa.
- 3) Memberikan kontribusi berharga bagi peneliti dan guru bahasa Indonesia dengan memberikan masukan yang berarti.

## b. Manfaat Praktis

### 1) Bagi Penulis

Melalui penelitian ini, penulis mendapatkan pengalaman berharga dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran menulis cerpen. Penelitian ini juga memperluas wawasan penulis terkait penggunaan metode examples non-examples dengan media Canva.

### 2) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dengan mempermudah dan memotivasi mereka dalam keterampilan menulis cerpen di kelas IX SMP Negeri 37 Medan. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman baru yang menarik minat peserta didik dalam proses belajar.

### 3) Bagi Pendidik Bahasa Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan masukan dalam pemilihan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran examples non-examples untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran, terutama dalam menulis naskah cerpen.

### 4) Bagi Peneliti

Selanjutnya Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan manfaat sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam penggunaan metode examples non-examples dalam proses pembelajaran menulis cerpen.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan fondasi yang digunakan untuk mendekati sebuah masalah penelitian. Dasar teori ini mencakup berbagai teori yang berkaitan dengan variabel yang sedang diteliti. Teori ini berperan sebagai arahan untuk mendukung variabel-variabel yang akan diteliti.

##### **2.1.1 Metode Pembelajaran**

(Sa'diyah, 2020) menyatakan bahwa metode adalah sebuah cara yang berperan dalam memastikan tercapainya kegiatan secara optimal, efektif, dan efisien. Metode pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dengan memastikan bahwa proses dilakukan dengan optimal agar dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran, metode pembelajaran harus tepat agar dapat meningkatkan kualitas dan produktivitas pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Menurut (Adib, 2021) “Metode belajar adalah suatu strategi yang digunakan dalam menyampaikan materi atau pelajaran dengan tujuan mencapai hasil tertentu”. Sejalan dengan pendapat (Marlina, 2018) langkah-langkah yang digunakan untuk menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun adalah untuk mengintegrasikannya ke dalam aktivitas konkret dan praktis dengan maksud mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu pendekatan atau sistematisasi yang digunakan dalam proses pengajaran untuk membantu siswa dalam pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Metode ini mencakup berbagai strategi, teknik, dan

pendekatan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan dan karakteristik siswa.

#### **2.1.1.1 Pengertian Metode *Examples Non-Examples***

Menurut (Najib, 2019) “*Metode examples non-examples* merupakan metode yang mengajarkan pada siswa untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep”. Pada umumnya, konsep dipelajari melalui dua cara yaitu didalam sekolah maupun diluar sekolah. *Examples non-examples* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Tujuan dari metode ini untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *examples* dan *non-examples* dari suatu definisi dengan konsep yang ada. *Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non-examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.

Menurut (Putu, 2022) metode *examples non-examples* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan media gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan cara menyelesaikan masalah yang disajikan melalui contoh-contoh gambar. Metode *examples non-examples* melibatkan penggunaan gambar atau foto yang mengandung permasalahan dalam penyampaian materi pembelajaran. Metode pengajaran *examples non-examples* mengarahkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang baik dalam masalah dengan menganalisis contoh yang relevan dan tidak relevan, yang bisa berupa gambar atau kasus yang mengandung masalah. Dalam metode pembelajaran ini, guru memberikan

gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang nantinya akan dianalisis oleh siswa.

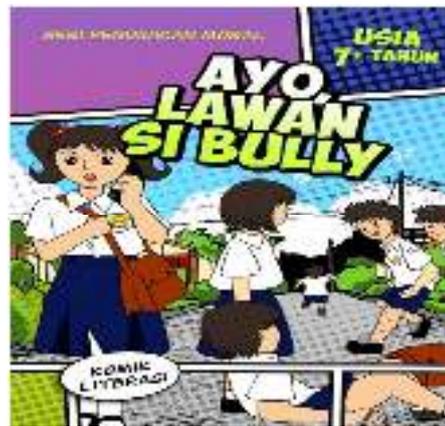
Menurut (Merdekawati, 2023) “Metode pembelajaran *examples non-examples* adalah metode pembelajaran yang menggunakan media berupa gambar, foto, diagram, atau tabel yang berisi permasalahan”. Penggunaan media disusun dan dirancang oleh guru supaya siswa dapat mengidentifikasi masalah, menemukan alternatif pemecahan masalah yang paling efektif, dan menarik kesimpulan tentang permasalahan yang disampaikan. Media tersebut dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam memecahkan permasalahan dengan cara yang menarik dan efektif.

Menurut (Merdekawati, 2023) Metode pembelajaran *examples non-examples* melibatkan penggunaan media seperti gambar, foto, diagram, atau tabel yang menggambarkan situasi atau permasalahan tertentu. Media ini disiapkan dan disusun oleh guru untuk membantu siswa dalam mengenali masalah, menemukan solusi yang efektif, dan membuat kesimpulan tentang permasalahan yang dihadapi. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam mencari solusi yang menarik dan efektif.

Berdasarkan dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *examples non-examples* adalah metode pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran.



**Gambar poster bullying**



**Gambar komik bullying**

Gambar tersebut dirancang spesifik buat agar peserta didik bisa menganalisis gambar tersebut untuk dideskripsikan secara singkat isi dari gambar.

#### **2.1.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Example Non-Examples***

Dalam setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh metode tersebut yang akan menjadi pedoman untuk melakukan pembelajaran yang lebih baik. Berikut kelebihan dan kekurangan metode *examples non-examples* sebagai berikut.

##### **Kelebihan Metode *Examples Non-Examples*:**

(Yusrita, 2023) menyebutkan kelebihan dan kekurangan dari metode *examples non-examples* sebagai berikut.

Pertama, siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks. Kedua, siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *examples non-examples* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *examples*. Ketiga, metode ini mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan analisis yang

lebih kritis terhadap gambar. Keempat, siswa dapat mengamati penerapan materi melalui contoh gambar. Kelima, metode ini memberikan peluang kepada siswa untuk menyatakan pendapat mereka.

Sedangkan menurut (Faridah, 2021), mengemukakan bahwa Metode *examples non-examples* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a) Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
- b) Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *examples* dan *non-examples*.
- c) Siswa diberi sesuatu hal yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non-examples* yang dimungkinkan masih terdapat bagian yang merupakan karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *examples*.

Berdasarkan pemaparan diatas yang dikemukakan oleh para peneliti mengenai kelebihan metode *examples non-examples* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan gagasan atau pendapat.
2. Siswa menjadi lebih aktif mencurahkan pendapat, berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, dapat belajar dari pengamatan sendiri.
3. Siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar dan memecahkan permasalahan.
4. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.

5. Siswa memperoleh pengalaman belajar dengan mengeksplorasi suatu konsep.

### **Kekurangan Metode *Examples Non-Examples***

(Yusrita, 2023) menyebutkan kekurangan dari *metode examples non-examples* sebagai berikut:

Pertama, tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar. Kedua, memakan waktu yang lama. Sedangkan menurut (Sulistyawati, 2018) menyebutkan beberapa kekurangan dari metode *examples non-examples* yaitu:

- 1) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk gambar,
- 2) persiapan pembelajaran membutuhkan waktu lama.

Berdasarkan pemaparan diatas yang dikemukakan oleh para peneliti mengenai kekurangan metode *examples non-examples* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Diperlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan diskusi. Proses diskusi yang terjadi pada siswa yang terjadi karena memerlukan waktu untuk memahami dan mempertimbangkan setiap contoh dan bukan contoh yang disajikan oleh guru.
2. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar. Beberapa konsep atau informasi mungkin lebih kompleks atau abstrak, sehingga sulit untuk diilustrasikan secara visual. Selain itu, ada beberapa materi memerlukan penjelasan yang lebih mendalam atau penggunaan kata-kata untuk menggambarkan ide atau konsep yang kompleks.
3. Metode ini memakan waktu yang lama karena beberapa faktor seperti tingkat kesulitan, pemahaman, dan pengalaman. Materi yang lebih sederhana bagi siswa mungkin dapat dipelajari dengan cepat, sedangkan

materi yang kompleks atau baru bagi siswa mungkin memerlukan lebih banyak waktu untuk dipahami sepenuhnya.

4. Tidak semua siswa terbiasa belajar kelompok merasa asing dan sulit untuk kerja sama karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda yang dapat mempengaruhi kenyamanan siswa dalam situasi belajar kelompok. Beberapa siswa lebih suka belajar sendiri karena merasa lebih fokus dan efektif tanpa dari orang lain.

#### **2.1.1.3 Langkah-Langkah Metode *Examples Non-Examples***

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *examples non-examples* adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran;
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui media proyeksi;
3. Guru membentuk kelompok yang dapat terdiri dari 2-3 orang siswa;
4. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan dan menganalisis gambar bersama-sama dalam diskusi kelompok;
5. Melalui diskusi kelompok, kemudian siswa mencatat pada kertas konsep yang telah dikonstruksi dari hasil analisis gambar;
6. Tiap kelompok diberi kesempatan mempresentasikan hasil diskusinya;
7. Mulai dari komentar atau hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai dengan memperhatikan hasil analisis gambar yang telah dilakukan kelompok;
8. Guru dan siswa menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

Menurut (Haryadi, 2021) menjelaskan bahwa “Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran”. (Audie, 2019) menyebutkan bahwa “Dalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting dalam proses mengajar yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Dalam kegiatan proses mengajar, kelima komponen ini sangat mempengaruhi satu sama”. Misalnya, dalam proses menyampaikan materi pembelajaran pemilihan metode akan berpengaruh dengan media pembelajaran yang kita gunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan minat, kebutuhan, dan karakteristik siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman siswa supaya siswa lebih interaktif dan lebih aktif di dalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap guru dan siswa.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi dan memfasilitasi pemahaman siswa. Media tersebut berupa bentuk cetak maupun visual, audio, serta perangkat dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih efektif. Media pembelajaran dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep, serta memfasilitasi pemahaman materi pelajaran.

### **2.1.2.1 Pengertian aplikasi Canva**

Menurut (Nuraeni, 2023) “Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul *ebook* dan masih banyak desain lainnya. Dalam Canva ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya”. (Widiyastuti, 2022) berpendapat Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya.

Canva adalah platform desain grafis yang menawarkan berbagai template dan fitur desain menarik. Dengan menggunakan Canva, guru dapat meningkatkan kreativitas dalam menyiapkan materi pembelajaran, mempermudah proses penyampaian materi, dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran baik dalam bentuk teks maupun video. Menurut (Sirait, 2023) Penggunaan aplikasi Canva dapat menginspirasi dan memotivasi dalam pembelajaran, terutama yang berfokus pada elemen visual, sehingga memudahkan dalam mengungkapkan ide-ide, terutama dalam menulis teks. Keberadaan aplikasi Canva ini memberikan manfaat dalam memberikan pengalaman yang menginspirasi baik bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

### **2.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva**

Kelebihan media canva menurut (Kharissidqi, 2022) adalah sebagai berikut:

**Kelebihan Aplikasi Canva:**

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau dipikirkan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi canva mudah dijangkau semua kalangan karena bisa didapat melalui android ataupun iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya adalah dengan membuka *chrome* atau web canva dan masuk pada aplikasi canva tanpa harus mendownload.

**kekurangan aplikasi Canva yakni:**

kekurangan Media Canva menurut (Kharissidqi, 2022) adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bilamana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi canva, canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu template, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.

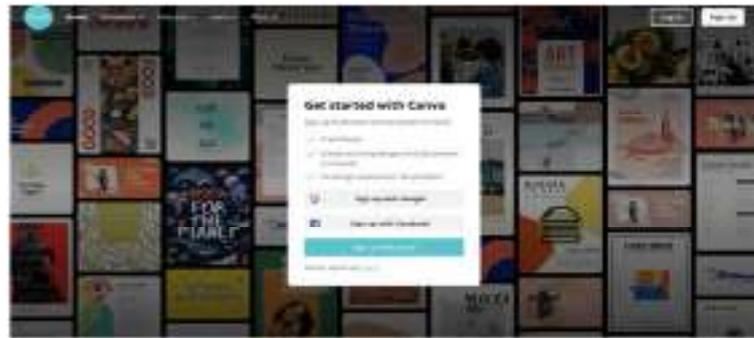
### **2.1.2.3 Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Canva**

Adapun langkah-langkah menggunakan canva menurut (Resmini, 2021) sebagai berikut:

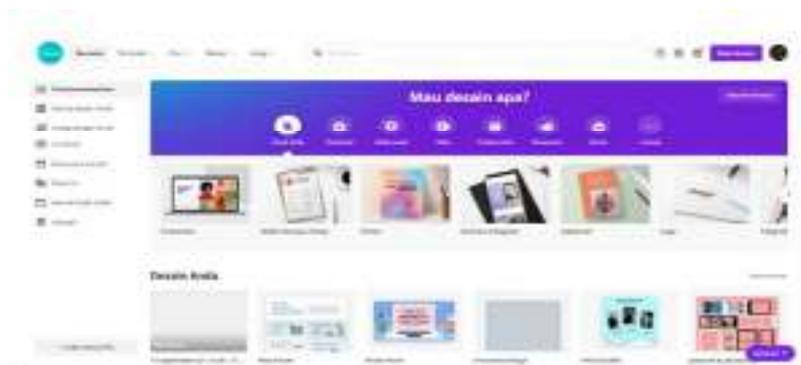
1. Sign-up ke canva dengan login di <https://www.canva.com> Ada beberapa cara untuk sign-up di canva menggunakan *Facebook*, *Gmail* maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun canva.
2. Pilih kebutuhan. Canva menyediakan berbagai pilihan seperti presentation, video, instagram post, dll. Dalam pengabdian ini, pengguna diarahkan untuk memilih presentation untuk membuat presentasi bahan ajar.
3. Pilih lembar kosong (template). Disini terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain template sesuai keinginannya. Pilihan lain yang tersedia adalah bermacam template yang sudah tersedia sehingga memudahkan pengguna untuk memilih template yang sesuai.
4. Gunakan fitur-fitur canva. Canva memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain dalam hal ini membuat bahan ajar.
5. Menyimpan hasil. Canva juga memiliki fungsi auto save, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakannya. Selain itu ada juga fungsi bagikan, unduh, dan tampilkan.

Sedangkan menurut (Pratiwi, 2023) Penggunaan Canva dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut;

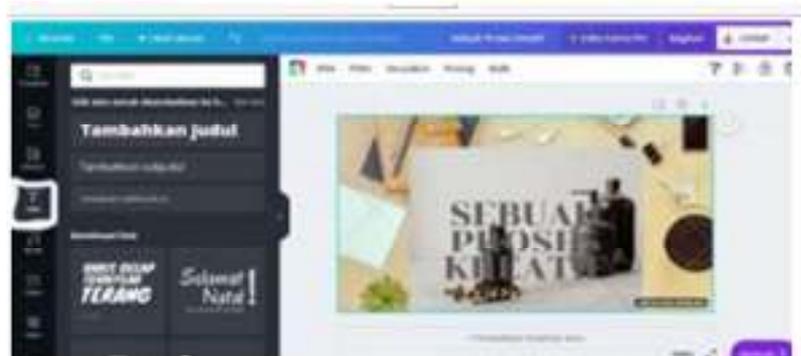
1. Unduh aplikasi canva dari *play store*
2. Setelah membuka aplikasi canva, login menggunakan facebook atau alamat email anda dan masukkan nomor telepon Anda sebagaimana mestinya sesuai negara



3. Untuk melanjutkan, setelah terdaftar tekan tombol buat desain lalu pilih desain yang ingin dibuat



4. Pilih *background* dan masukan gambar atau teks yang diinginkan



5. Langkah terakhir klik unduh atau bagikan desain yang sudah dibuat



### 2.1.3 Kemampuan Menulis

#### 2.1.3.1 Pengertian Kemampuan Menulis

Menulis dapat diartikan sebuah perasaan, ide, emosi, gagasan, dan imajinasi seseorang. Menulis merupakan kegiatan penyampaian ide, informasi, serta gagasan melalui media tulis. Menulis artinya mampu mengembangkan pokok-pokok pikiran yang akan disampaikan kepada pembaca. (Chamidah, 2022) mengemukakan, “Menulis adalah suatu kegiatan yang memerlukan kemampuan mengekspresikan pendapat, gagasan, ide, dan imajinasi dalam bahasa tulis”. Kegiatan menulis memerlukan kemampuan menyampaikan pendapat, gagasan, ide, dan imajinasi melalui penggunaan bahasa tulis. Dalam kegiatan menulis ada tiga unsur pokok, yaitu penulis, pesan, dan pembaca. Penulis merupakan seseorang memproduksi tulisan. Pesan yakni hal-hal yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Pembaca yaitu seorang yang membaca tulisan dari penulis.

Menurut (Simaremare, 2023) “Menulis adalah salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang menyampaikan ide, dan pikiran penulis dalam bentuk rangkaian kata, frasa, kalimat, paragraf, bahkan wacana yang memiliki makna”. Menulis adalah segenap kegiatan seseorang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis untuk dibaca dan dimengerti oleh orang lain.

Buah pikiran itu dapat berupa pengalaman, pendapat, pengetahuan, keinginan, perasaan sampai gejolak kalbu seseorang. Menulis adalah kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tulis kepada pembaca (Reynhat, 2019). Sedangkan menurut (Marganingsih, 2022) “keterampilan menulis adalah kemampuan mengekspresikan pendapat atau ide sebagai salah satu keterampilan bahasa untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Produktif artinya dapat menghasilkan tulisan yang bisa dinikmati oleh pembaca, sedangkan ekspresif maksudnya ungkapan hati maupun pikiran penulis yang tertuang dalam tulisan”. Karangan atau tulisan merupakan hal-hal atau istilah yang sudah diproduksi oleh pengarang atau penulis. Maka itu menulis bersifat produktif. Penulis mampu mengeksplorasi kemampuan dan pengetahuan agar dapat memproduksi tulisan yang berkualitas.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide, gagasan, atau informasi melalui kata-kata secara tertulis. Hal ini melibatkan pemahaman tata bahasa, dan kemampuan menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif sehingga dapat diterima dengan mudah dan jelas oleh pembaca. Menulis juga mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki seseorang.

### **2.1.3.2 Tujuan Menulis**

Menulis merupakan hal yang penting dalam keterampilan berbahasa. Menulis bersifat produktif yang mengakibatkan seseorang yang ingin menulis dan memiliki pengetahuan yang luas. Beberapa tujuan menulis yang penting untuk dipahami, antara lain sebagai berikut.

1. Menulis bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan jelas dan mudah dipahami oleh pembaca.

2. Menulis dapat memberikan sarana bagi penulis untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan pandangan pribadi mereka melalui tulisan.
3. Menulis dapat membantu dalam proses pembelajaran dan refleksi diri. Melalui penulisan, seseorang dapat memproses dan memahami lebih baik materi atau pengalaman tertentu.
4. Menulis dapat digunakan untuk meyakinkan atau mempengaruhi pembaca terhadap suatu pandangan atau argumen tertentu.
5. Tujuan menulis juga dapat bersifat hiburan, menghibur pembaca melalui cerita, puisi, atau tulisan kreatif lainnya.

Jika ditinjau dari sudut kepentingan pengarang, menulis memiliki beberapa tujuan, yaitu.

#### 1) Tujuan Penugasan

Menulis sebagai tujuan penugasan berarti menulis yang bertujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisannya bisa berupa makalah, laporan atau karangan bebas.

#### 2) Tujuan Estetis

Menulis dengan tujuan estetis membutuhkan kemampuan penulis dalam memperhatikan pilihan kata serta penggunaan gaya bahasa. Hal ini demi menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam suatu tulisan. Tujuan estetis dalam suatu tulisan dapat ditemukan pada karya sastra, seperti puisi, cerpen, dan novel.

#### 3) Tujuan Penerangan

Menulis dengan tujuan penerangan ialah untuk memberi informasi kepada pembaca. Tujuan ini bisa ditemukan dalam surat kabar maupun majalah.

#### 4) Tujuan Pernyataan Diri

Menulis dengan tujuan pernyataan diri digunakan untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat. Bentuk tulisan ini misalnya surat perjanjian yang bertujuan untuk pernyataan diri.

#### 5) Tujuan Kreatif

Pada kegiatan menulis dengan tujuan kreatif, dibutuhkan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisannya, mulai dari penokohan, melukiskan latar, dan lainnya.

#### **2.1.3.2 Manfaat Menulis**

Menurut (Ekasari, 2020) “Manfaat dari menulis yaitu, dapat menambah wawasan dan pengetahuan melalui proses berpikir, siswa dapat berpikir kritis, menuangkan imajinasi ke dalam suatu tulisan sehingga menjadi suatu tulisan yang layak untuk dibaca”. Seorang penulis dapat mengasah kemampuan menulis mulai tata bahasa, struktur kalimat serta gaya dan jenis tulisan. Selain itu menulis juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk pengembangan keterampilan menulis serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menulis.

Menulis memiliki manfaat dalam kehidupan, diantaranya adalah.

- 1) Peningkatan kecerdasan.
- 2) Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas.
- 3) Penumbuhan keberanian.
- 4) Pendorongan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Sebagai proses kreatif yang berlangsung secara kognitif, dalam komunikasi tulis terdapat empat unsur yang terlibat, yakni sebagai berikut.

- 1) Penulis sebagai penyampai pesan.
- 2) Pesan atau isi tulisan.

- 3) Saluran atau media berupa tulisan.
- 4) Pembaca sebagai penerima pesan.

## **2.1.4 Teks Cerpen**

### **2.1.4.1 Pengertian Teks Cerpen**

Cerpen merupakan singkatan dari cerita pendek yang mempunyai jumlah kata kurang dari 10.000 kata. Cerpen juga bisa disebut sebagai fiksi karena cerita yang disajikan hanya berfokus pada satu konflik permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan karakter hingga penyelesaian permasalahan yang dialami oleh tokoh. Menurut (Nurhayati, 2022) “Cerpen adalah sebuah cerita fiksi yang dapat ditulis berdasarkan suatu peristiwa atau pengalaman yang dapat dibaca selesai dalam sekali duduk”. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (K. Sihalo, 2022) “Cerita pendek pada umumnya merupakan cerita yang habis dibaca sekita sepuluh menit atau setengah jam. Oleh karena itu, cerita pendek sering diungkapkan sebagai cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk”. Maksud dari habis dibaca sekali duduk adalah tidak membutuhkan waktu yang berlama-lama untuk menyelesaikan satu cerita.

Pada umumnya cerita pada cerpen bisa memberikan kesan dominan dan berkonsentrasi pada permasalahan satu tokoh. Menurut (Martini, 2019) “Cerpen adalah jenis karya sastra yang berbentuk prosa naratif fiktif/fiksi dimana isinya menceritakan atau menggambarkan kisah suatu tokoh beserta segala konflik dan penyelesaiannya, yang ditulis secara ringkas dan padat”. Teks cerpen menceritakan kisah cerita dari suatu tokoh yang di dalamnya terdapat permasalahan serta solusi dari masalah tersebut. Selain itu, teks cerpen hanya fokus pada satu konflik atau peristiwa utama. Teks cerpen mengandung suatu

kejadian atau masalah yang sangat dibatasi dengan unsur-unsur intrinsik yang menjalin cerita tersebut.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks cerpen adalah cerita yang bentuk karangan fiksi pendek yang menggambarkan suatu cerita dengan karakter tokoh dan fokus pada satu konflik. Teks cerpen adalah karya sastra yang bersifat imajinatif yang berupa cerita pendek yang umumnya berisi tentang cerita fiksi. Oleh karena itu, teks cerpen Sebagian hanya ditampilkan dari kehidupan tokoh dan pengalaman seseorang yang memiliki cerita sesuai fakta yang ada, dengan berupa bentuk fiksi.

#### **2.1.4.2 Ciri-ciri Teks Cerpen**

Adapun ciri-ciri sebuah cerita pendek sebagai berikut menurut (Pasaribu, 2019):

- a. Bentuk tulisan singkat, padat, dan lebih pendek dari pada novel.
- b. Tulisan kurang dari 10.000 kata.
- c. Sumber cerita dari kehidupan sehari-hari, baik pengalaman sendiri maupun orang lain.
- d. Tidak melukiskan seluruh kehidupan pelakunya karena mengangkat masalah tunggal atau sarinya saja.
- e. Habis dibaca sekali duduk dan hanya mengisahkan sesuatu yang berarti bagi pelakunya.
- f. Tokoh-tokohnya dilukiskan mengalami konflik sampai pada penyelesaiannya.
- g. Penggunaan kata-katanya sangat ekonomis dan mudah dikenal masyarakat.
- h. Meninggalkan kesan mendalam dan efek pada perasaan pembaca.

- i. Menceritakan satu kejadian dari terjadinya perkembangan jiwa dan krisis, tetapi tidak sampai menimbulkan perubahan nasib.
- j. Beralur tunggal dan lurus.

#### **2.1.4.3 Unsur-unsur Teks Cerpen**

Cerpen sebagai salah satu karya imajinasi (fiksi) adalah satu kesatuan yang terdiri dari berbagai unsur. Cerpen mengandung unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan bagian suatu karya sastra yang berhubungan dengan realita-realita di dalam karya sastra. Unsur intrinsik meliputi tema, plot, penokohan, latar, setting, gaya bercerita, sudut pandang, amanat, dan sebagainya.

(Ila Septeria, 2020) mengemukakan unsur-unsur intrinsik sebagai berikut:

- 1) Tema merupakan ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tokoh pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakan.
- 2) Alur merupakan peristiwa-peristiwa yang mempunyai penekanan pada hubungan kausalitas. Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2013: 167) mengemukakan bahwa alur merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.
- 3) Dalam latar atau *setting* ini meliputi tempat, waktu, dan budaya yang digunakan dalam suatu cerita. Latar merupakan suatu cerita bisa bersifat faktual atau bisa pula imajinatif. Maka cerpen dikatakan baik apabila tepat dalam memilih tempat yang mengukuhkan terjadinya peristiwa, tepat memilih waktu yang memiliki tampak atmosfer dan mampu menggambarkan suasana yang mendukung cerita.

- 4) Tokoh merupakan salah satu unsur yang penting dalam suatu novel atau cerita rekaan. Menurut Baldic (dalam Nurgiyantoro, 2013: 247) mengemukakan bahwa tokoh merupakan orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedangkan penokohan merupakan kehadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan sistem langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya.
- 5) Sudut pandang merupakan salah satu kaidah pengarang menampilkan tokoh-tokoh cerita dalam cerita yang dipaparkannya. Sudut pandang adalah pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Hal ini dikemukakan menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2013: 338). Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi memang milik pengarang, pandangan hidup, dan tafsirannya terhadap kehidupan.
- 6) Dalam karya sastra bahwa kedudukan bahasa sangat penting karena itu bahasa tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk mengungkapkan maksud dari cerita tersebut, tetapi tidak berfungsi sebagai sarana yang dapat menimbulkan kesan imajinatif terhadap pembacanya. Dalam sebuah cerpen bahwa gaya bahasa ini sangatlah menarik untuk dipelajari. Oleh karena itu, gaya bahasa bisa menjadi suatu ciri khas tersendiri yang menggambarkan kepribadian setiap penulisnya. Dalam gaya bahasa ini juga bahasa-bahasa indah yang dipakai atau digunakan dalam tulisan untuk meningkatkan nilai suatu karangan tersebut.

Berikut unsur intrinsik dalam cerpen adalah sebagai berikut:

1. Tema. Tema adalah ide atau gagasan utama yang ingin disampaikan oleh penulis melalui cerpen. Tema dalam cerpen dapat mengangkat masalah persahabatan, cinta kasih, permusuhan, dan lain-lain.
2. Sudut Pandang. Sudut pandang merupakan perspektif dari mana cerita diceritakan. Unsur ini menjadi naratif orang pertama atau naratif orang ketiga untuk menentukan bagaimana pembaca memahami inti dari cerita.
3. Tokoh dan Penokohan. Tokoh adalah orang atau karakter dalam cerita. Sedangkan, penokohan adalah penentuan karakter atau watak dari tokoh yang dapat digambarkan melalui ucapan, pemikiran, pandangan, tindakan, dan penggambaran fisik tokoh.
4. Latar. Latar adalah unsur intrinsik cerpen yang menggambarkan tempat, waktu, dan suasana saat cerita berlangsung. Unsur ini dapat mempengaruhi suasana cerita serta menciptakan latar belakang cerita.
5. Alur (plot). Alur adalah jalan cerita yang rangkaian perjalanan cerita mengisi dengan kejadian. Alur memiliki beberapa tahapan mulai dari konflik, klimaks, dan penyelesaian cerita.
6. Gaya. Gaya bisa dikatakan dengan penggunaan gaya bahasa yang khas dari tiap pengarang. Gaya bahasa itu menyangkut metafora, personifikasi, metonimia, dan lain-lain. Gaya tersebut digunakan untuk memperindah kalimat.
7. Amanat. Amanat merupakan bagian akhir yang merupakan pesan dari cerita yang dibaca. Hal ini, pengarang menitipkan nilai-nilai kehidupan

yang dapat diambil dari cerpen yang dibaca. Pesan-pesan kehidupan yang ada dalam cerpen hadir secara tersirat dalam keseluruhan isi cerpen.

Sedangkan unsur ekstrinsik terdiri atas beberapa unsur sebagai berikut.

- 1) Keadaan subjektivitas individu pengarang misalnya: keyakinan, dan pandangan hidup.
- 2) Keadaan psikologis, pengarang, pembaca, atau penerapan prinsip psikologis dalam karya.
- 3) Keadaan lingkungan pengarang, seperti ekonomi, sosial, dan politik.
- 4) Pandangan hidup suatu bangsa, berbagai karya seni, agama, dan sebagainya.

#### **2.1.4.4 Struktur Teks Cerpen**

Kosasih (dalam Bagus, 2017), menjelaskan struktur teks cerita pendek secara umum sebagai berikut:

- a. Abstrak (sinopsis) merupakan bagian cerita yang menggambarkan keseluruhan isi cerita.
- b. Orientasi atau pengenalan cerita, baik itu berkenaan dengan penokohan ataupun bibit masalah yang dialaminya.
- c. Komplikasi atau puncak konflik, yakni bagian teks cerpen yang menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh utama.
- d. Evaluasi, yakni bagian yang menyatakan komentar pengarang atas peristiwa puncak yang telah diceritakannya.
- e. Resolusi merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian cerita.

- f. Koda merupakan komentar akhir terhadap keseluruhan isi cerita, mungkin juga diisi dengan kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama kemudian.

Struktur teks cerpen adalah sebagai berikut:

1. Abstrak. Abstrak adalah gambaran awal dari sebuah cerita yang menggambarkan keseluruhan isi cerita, namun keberadaan abstrak dalam teks cerpen bersifat opsional, mungkin ada dan mungkin bisa tidak muncul.
2. Orientasi. Orientasi adalah mengenalkan masalah yang dialami tokoh. Hal-hal yang berkaitan dengan latar cerita, seperti tempat, suasana, dan waktu. Bagian ini pengarang mengatur adegan dan menginformasikan hubungan antar tokoh.
3. Komplikasi. Komplikasi mencakup urutan kejadian atau permasalahan yang memiliki hubungan sebab akibat. Komplikasi menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh, bagian ini merupakan bagian yang paling menegangkan dan rasa penasaran pembaca tentang cara sang tokoh di dalam menyelesaikan masalahnya bisa terjawab.
4. Evaluasi. Evaluasi merupakan komentar atas peristiwa puncak yang diceritakannya, komentar yang dimaksud dapat dinyatakan langsung oleh pengarang atau diwakili oleh tokoh tertentu. Dalam struktur ini juga mulai disebutkan penyelesaian masalah yang terjadi.
5. Resolusi. Resolusi mencakup bagian yang menerangkan pemecahan masalah. Resolusi ketegangan sudah lebih mereda, karena bagian ini hanya

terdapat masalah-masalah kecil yang tersisa yang perlu mendapat penyelesaian.

6. Koda. Bagian ini merupakan komentar akhir keseluruhan isi cerita atau kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama. Amanat, pesan, atau pembelajaran dalam hidup semua hal tersebut termasuk ke dalam koda.

#### **2.1.4.5 Kaidah Kebahasaan Teks Cerpen**

Cerpen memiliki ciri-ciri kebahasaan yang dapat dilihat melalui pemilihan gaya bahasa dan diksi yang digunakan. Pada cerpen umumnya penulis menggunakan deskripsi fisik tokoh secara kuat. Hal ini akan membantu menggambarkan suasana yang tepat dan sesuai dengan ceritanya.

Pada cerpen juga menggunakan frasa adverbial atau kata keterangan yang membantu menunjukkan latar tempat atau waktu seperti di pagi hari, sore hari atau di sebuah tempat pada peristiwa kejadian. Selain itu juga harus menerapkan penggunaan kalimat langsung dan tak langsung atau berupa dialog. Cerpen juga identik dengan penggunaan kata-kata kiasan atau konotatif untuk menambah kesan keestetikan sehingga akan menambah nilai kepuasan para pembaca.

Cerpen banyak menggunakan verba, konjungsi, kalimat tidak langsung, kalimat langsung, dan kata lampau. Adapun ciri-ciri cerpen menurut (Turrahmayani, 2018) yaitu sebagai berikut: (1) pronomina, (2) adjektiva, dan (3) konjungsi (kata hubung). Sedangkan menurut (Akbar, 2022) ciri-ciri kebahasaan cerpen sebagai berikut:

- 1) Mengandung kalimat bermakna lampau, seperti *ketika*, *beberapa tahun lalu*, *telah terjadi*, dan sebagainya.

- 2) Menyatakan urutan waktu dengan konjungsi kronologis, seperti *sejak saat itu, mula-mula, kemudian, sebelum, lalu*, dan sebagainya.
- 3) Menggunakan kata kerja (verba) yang mengandung tindakan, seperti *melompat, melirik, membaca*, serta kata kerja yang berhubungan dengan perasaan, seperti *berharap, mencintai*, atau *menginginkan*.
- 4) Menggunakan kalimat tak langsung seperti *menanyakan, mengungkapkan, mengatakan bahwa*, serta kalimat langsung berupa percakapan antar tokoh dengan tanda kutip.

Kaidah kebahasaan teks cerpen adalah pertama, banyak menggunakan kalimat bermakna lampau, yang ditandai oleh fungsi-fungsi keterangan yang bermakna kelampauan. Kedua, banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu (konjungsi kronologi). Ketiga, banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi. Keempat, banyak kata kerja yang menunjukkan kalimat tidak langsung sebagai cara menceritakan tuturan seorang tokoh oleh pengarang. Kelima, banyak kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh. Keenam, menggunakan banyak dialog. Ketujuh, menggunakan kata-kata sifat (*descriptive language*) untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana (Sumiati, 2020).

#### **2.1.4.6 Langkah-Langkah Menulis Cerpen**

Langkah-langkah menulis cerita pendek menurut (Komaidi (2016:168 dalam (Siagian, 2022) adalah sebagai berikut:

- a) Sebelum menulis cerita pendek, pahami dulu apa itu cerita pendek.

Cobalah sebanyak mungkin membaca dongeng-dongeng yang ada di buku, majalah, atau media massa dan pengalaman pribadi;

- b) Cari inspirasi. Pengalaman estetik sebagai pendorong pembuatan cerita pendek;
- c) Coba bawalah catatan atau buku kecil ke mana kamu pergi;
- d) Tulislah cerita kamu, jangan ragu, takut, atau malu. Tulis apa yang ada di pikiranmu, perasaanmu (sedih, gembira), gelisah, tulislah perasaan dengan bebas tanpa beban;
- e) Baca dan perbaikilah; dan
- f) Atau kalau cerita Anda tidak dikirim karena suatu alasan, bisa disimpan sebagai kenang-kenangan”.

Sedangkan Menurut (Sugiarto (2017:29 dalam (Siagian, 2022)), menulis cerita pendek dapat dilakukan dengan bantuan catatan pribadi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Buatlah catatan berdasarkan pengalaman, baik pengalaman diri sendiri maupun pengalaman yang diceritakan orang lain.
- 2) Buanglah kalimat yang dianggap kurang penting.
- 3) Buanglah kalimat yang kurang penting. Sisakan kalimat yang kira-kira layak untuk cerita pendek.
- 4) Susunlah baris-baris tersebut berdasarkan kalimat. Satu baris tidak boleh lebih dari satu kalimat.
- 5) Padatkan lagi baris-baris kalimat tersebut dengan cara kembali membuang kata- kata lain yang tidak perlu atau cari kata-kata lain yang kira-kira lebih tepat dan memiliki makna yang sama atau hampir sama.
- 6) Beri judul jika cerita pendek yang ditulis dirasa sudah “memuaskan”.

## **2.2 Penelitian Relevan**

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian ini. Adapun penelitian-penelitian tersebut antara lain:

Pertama, (Khalida, 2022) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Model Examples Non-Examples terhadap Keterampilan Menulis Peserta Didik* diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *examples non-examples* terhadap keterampilan menulis peserta didik pada pembelajaran tematik tema 8 kelas IV SD Negeri 22 Pontianak Barat. Hal ini dibuktikan dengan hasil *posttest* dan hasil uji t penelitian ini. Terdapat 30 peserta didik yang mencapai kategori tuntas dengan persentase 88,24% dan terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan kategori tidak tuntas dengan persentase 11,76% dan memiliki rata-rata 80,44. Selain itu juga, perhitungan hasil uji-t pada hasil analisis uji paired sample t-test menggunakan aplikasi SPSS yang diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 mengartikan bahwa 0,000 lebih kecil daripada 0,05 maka hipotesis dimana nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < taraf signifikansi 0,05, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test* dari penggunaan model *examples non-examples* terhadap keterampilan menulis peserta didik pada pembelajaran tematik tema 8 kelas IV. Berdasarkan penelitian di atas beda dengan penelitian ini. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya pada objek penelitian keterampilan menulis dan subjek penelitian siswa kelas IV. Sedangkan penelitian ini pada objek penelitian tentang kemampuan menulis teks cerpen dan subjek penelitian ini siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan.

Kedua, (Rodiyah, 2021) dalam penelitiannya *Pendekatan Metode Examples Non-Examples Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan*

*Menulis Siswa Kelas 2 SDN 002 Harapan Baru Indragiri hilir* menyimpulkan bahwa penerapan metode Examples Non-Examples menggunakan media gambar dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas 2 SDN 002 Harapan Baru Indragiri hilir. Hal ini dibuktikan hasil belajar menulis siswa pada data awal nilai rata-rata hasil belajar siswa berjumlah 60, kemudian setelah dilakukan refleksi pembelajaran pada ulangan harian I didapat nilai rata-rata hasil belajar siswa berjumlah 80 terjadi peningkatan 33,3% dibanding dengan data awal, dan pada ulangan harian ke II nilai rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan jumlah nilai rata-rata hasil belajar berjumlah 88 terjadi peningkatan 46,6% dibanding dengan data awal. Berdasarkan penelitian di atas beda dengan penelitian ini. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya pada objek penelitian keterampilan menulis dan subjek penelitian siswa kelas 2. Sedangkan penelitian ini pada objek penelitian tentang kemampuan menulis teks cerpen dan subjek penelitian ini siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan.

Ketiga, (Andrianto, 2023) *Pengaruh Model Pembelajaran Example Non-Examples Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII SMP Alhusna Pabuaran* dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *examples non-examples* mempengaruhi kemampuan menulis teks berita siswa kelas kelas VIII SMP Alhusna Pabuaran. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang telah dilakukan. Pada uji hipotesis dibandingkan t hitung dengan t tabel. Hasilnya t hitung yaitu lebih besar dari t tabel yaitu  $7,006 > 1,675$ . Berdasarkan penelitian di atas beda dengan penelitian ini. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya pada objek penelitian keterampilan menulis teks berita dan subjek penelitian siswa kelas VIII. Sedangkan penelitian ini pada objek penelitian tentang

kemampuan menulis teks cerpen dan subjek penelitian ini siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual adalah dasar dari masalah penelitian. Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan ataupun kaitan yang terjadi antara konsep yang satu dengan konsep yang lainnya yang berasal dari masalah yang akan diteliti. Kerangka ini memiliki tujuan untuk menerangkan jalan pikiran, dan mendapatkan sebuah keadaan masalah yang dijumpai secara efisien, yang dapat dipakai untuk memiliki pengertian yang berbeda.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam menulis khususnya menulis cerita pendek tingkat SMP masih relatif rendah dan perlu dilakukan peningkatan agar mencapai hasil yang maksimal. Hal ini dapat mempengaruhi yang sering dijumpai dari beberapa factor, antara lain (1) Sebelum memulai pembelajaran guru kurang melatih siswa literasi seperti membaca artikel, karya sastra sehingga sulit menciptakan konflik suatu cerita, (2) Siswa sulit mengungkapkan ide atau gagasan dan menentukan alur cerita maju mundur yang terkandung di dalam cerpen, (3) siswa masih belum terlalu memahami unsur-unsur yang terkandung dan sulit mendeskripsikan suatu peristiwa, (4) Guru masih menggunakan jam pelajaran yang terlalu singkat hanya menjelaskan teori tanpa adanya latihan menulis cerpen, dan (5) Guru belum memanfaatkan secara optimal penggunaan teknologi pembelajaran baru.

Dalam pembelajaran menulis cerpen, penting untuk menggunakan metode yang memanfaatkan berbagai media. Guru, sebagai sumber daya utama bagi siswa, memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan ini untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Metode *examples non-examples* yang memanfaatkan aplikasi Canva. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen mereka. Selain itu, penggunaan metode ini akan meningkatkan minat belajar siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efisien. Penggunaan metode ini memiliki potensi untuk memberikan pengaruh positif pada proses pembelajaran menulis cerpen.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2019) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, karena rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis penelitian harus dibuktikan lagi kebenarannya melalui berbagai teori dan hasil penelitian. Oleh karena itu, hipotesis ini yang menjadi dasar dan landasan atau pegangan sementara peneliti sampai pada sebuah teori dan hasil penelitian yang dilaksanakan.

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (Ha) : Metode *examples non-examples* berbasis aplikasi canva berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa Kelas IX SMP Negeri 37 Medan T.A 2023/2024.

Hipotesis Nihil (Ho) : Metode *examples non-examples* berbasis aplikasi

canva tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 37 Medan T.A 2023/ 2024.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengaruh Metode *examples non-examples* berbasis aplikasi Canva terhadap peningkatan keterampilan menulis teks cerpen pada siswa - siswi kelas IX SMP Negeri 37 Medan Tahun pembelajaran 2023/2024. Sesuai dengan tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan mengambil data dari populasi atau sampel tertentu. (Sugiyono, 2019) berpendapat “Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi terkendalikan. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka dalam penelitian eksperimen menggunakan kelas kontrol”. Hal ini berarti penelitian eksperimen bertujuan untuk mendefinisikan hubungan sebab akibat dari suatu variabel yang dipengaruhi (terikat) dengan manipulasi variabel yang mempengaruhi (bebas) pada suatu keadaan yang terkendali. variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh *metode examples non-examples berbasis aplikasi canva* (X) sedangkan variabel terikat adalah keterampilan menulis teks cerpen pada siswa-siswi (Y).

#### **3.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 37 Medan Kelas IX Semester Genap. Pemilihan lokasi penelitian di sekolah yang mendasari antara lain:

1. Sekolah tersebut memenuhi persyaratan untuk dilaksanakannya penelitian terutama dari populasi siswanya.
2. Sekolah yang bersangkutan belum pernah dilakukan penelitian dengan materi yang sama

3. Sekolah yang dilakukan penelitian merupakan keadaan yang mewakili sekolah formal di kota Medan.
4. Keadaan atau situasi sekolah dan jumlah siswa mendukung untuk diadakan penelitian.
5. Sekolah ini memiliki perpustakaan untuk ketersediaan siswa dan guru mencari referensi dan menyediakan buku-buku bahasa Indonesia khususnya buku variabel terikat.
6. Setiap siswa memiliki variasi kemampuan berpikir, sehingga diharapkan terjadi interaksi dan pertukaran ide diantara mengenai materi penelitian. berbeda-beda ada yang menonjol dan ada yang kurang.

### **3.3 Waktu Penelitian**

Sebelum melaksanakan penelitian, ada baiknya peneliti memastikan waktu agar pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar dan teratur. Memberi Batasan waktu penelitian supaya dapat membantu karena waktu yang telah ditetapkan peneliti dapat menyiapkan yang akan diperlukan dalam penelitian. Hal ini dapat menjadi bahan pendapat yang baik dan buruk. Bagi pihak sekolah, penelitian dapat dilakukan sesuai dengan waktu yang disepakati pihak sekolah sesuai dengan waktu yang disepakati pihak sekolah sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan sekolah sebagai tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 37 Medan pada Tahun Ajaran 2023/2024 Semester Genap. Adapun proses penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dimulai dari persiapan, pelaksanaan penelitian, dilanjutkan dengan pengumpulan data lapangan dan tahap penyelesaian.

1. Tahap persiapan meliputi tahap pengajuan judul, meninjau lapangan kondisi awal di lapangan kemudian mewawancarai salah satu guru bahasa Indonesia. Setelah itu penyusunan proposal, bimbingan bab I, II, dan III sama dosen pembimbing 1 dan dosen

pembimbing 2, perbaiki dan ACC bab I, II, dan III, seminar proposal, perbaiki revisi bab I, II, dan III, dan pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 37 Medan.

2. Tahap Pelaksanaan adalah Tindakan yang terjadi di lokasi penelitian meliputi pengujian instrument melalui tes bentuk penugasan. Setelah itu pengumpulan data, pengolahan data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.
3. Tahap penyelesaian bab IV dan V. Bimbingan bab IV dan V sama dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2, ACC, siding meja hijau, dan Revisi dan akhirnya wisuda.

### **3.4 Populasi Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat di atas peneliti menentukan yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa-siswi kelas IX SMP Negeri 37 Medan Semester Genap, yaitu 240 siswa.

**Tabel 3.2**

**Populasi Kelas IX SMP Negeri 37 Medan**

No	Kelas	Jumlah
1	IX-A	30 Siswa
2	IX-B	30 Siswa
3	IX-C	30 Siswa
4	IX-D	30 Siswa

5	IX-E	30 Siswa
6	IX-F	30 Siswa
7	IX-G	30 Siswa
8	IX-H	30 Siswa
	<b>Jumlah</b>	<b>240 Siswa</b>

### 3.5 Sampel Penelitian

Sampel adalah kelompok kecil yang diambil dari populasi yang diteliti. (Sugiyono, 2019) berpendapat “Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* (sampling acak sederhana). *Cluster random sampling* merupakan daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas.

*Cluster random sampling* ini mengambil dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas IX C dan IX D. Kedua kelas tersebut dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas IX C digunakan kelas kontrol dengan proses pembelajaran hanya menggunakan media gambar dari canva. Sedangkan kelas IX D digunakan kelas eksperimen dan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Examples Non-Examples* dengan Aplikasi Canva.

### 3.6 Variabel Penelitian

Dalam penelitian terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (sebab) dan variabel terikat (akibat). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *examples non-examples*.
- b. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis teks cerpen.

### 3.7 Desain Eksperimen

Model desain penelitian jenis eksperimen yang digunakan oleh peneliti adalah *posttest-only design*. Dalam design ini terdapat dua

Kelas	Perlakuan	Posttest
R	X	O <sub>2</sub>
R		O <sub>4</sub>

kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol (Sugiyono, 2019).

Pelaksanaan penelitian melibatkan dua kelas yang dipilih secara random (acak) yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertama, dilakukan memberikan tes sebelum menggunakan metode pembelajaran *examples non-examples* berbasis media canva, dan kedua, dilakukan memberikan tes sesudah menggunakan metode pembelajaran *examples non-examples* berbasis media canva. Sehingga hasil perlakuan dapat lebih akurat, karena dapat membandingkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak ada perlakuan.

**Table 3.3**

**Desain Eksperimen Two Group *Posttest-only Control Design***

Keterangan:

R: Kelas yang dipilih secara *cluster sampling*

X: Perlakuan dengan metode *examples non-examples* berbasis media canva

O<sub>2</sub>: *Posttest* kelas sesudah menggunakan *examples non-examples* berbasis media canva

O4: *Posttest* kelas sebelum menggunakan *examples non-examples* berbasis media canva

### 3.8 Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dengan kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dalam penelitian. Instrumen digunakan untuk memperoleh data dan mengukur kemampuan berdasarkan hasil yang diperoleh melalui tes pada objek penelitian. Penelitian ini menggunakan tes bentuk penugasan menyuruh siswa-siswi menulis teks cerpen sebelum dan sesudah menggunakan metode *examples non-examples* berbasis media canva. Berikut aspek penilaian yang digunakan untuk menulis teks cerpen.

**Table 3.4 Aspek Penilaian Cerpen**

No	Aspek	Indikator	Skor
<b>UNSUR-UNSUR CERPEN</b>			
1	Tema	a. Siswa sangat mampu menulis cerita pendek sesuai tema/jalan cerita yang ditentukan.	5
		b. Siswa mampu menulis cerita pendek sesuai tema/jalan cerita yang telah ditentukan.	4
		c. Siswa cukup mampu menulis cerita pendek sesuai tema/jalan cerita yang telah ditentukan.	3
		d. Siswa kurang mampu menulis cerita pendek sesuai tema/jalan cerita yang telah ditentukan.	2
		e. Siswa tidak mampu menulis cerita pendek sesuai tema/jalan cerita yang telah ditentukan.	1
2	Alur	a. Siswa sangat mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa runtut memiliki	5

		<p>hubungan kausalitas, konflik, klimaks, dan permasalahan sampai penyelesaian cerita.</p> <p>b. Siswa mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa kurang runtut memiliki hubungan kausalitas, konflik, klimaks, dan permasalahan sampai penyelesaian cerita.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa kurang runtut memiliki hubungan kausalitas, konflik, klimaks, tetapi tidak ada kejelasan permasalahan sampai penyelesaian cerita.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa tidak runtut memiliki hubungan kausalitas, dan permasalahan sampai penyelesaian cerita.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa tidak runtut, tidak memiliki hubungan kausalitas, tidak terdapat konflik, klimaks.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
3	Penokohan	<p>a. Siswa sangat mampu menulis cerita pendek memenuhi syarat yang meliputi: tokoh utama, protagonis, antagonis, tritagonis dan figuran.</p> <p>b. Siswa mampu menulis cerita pendek yang tidak memenuhi satu tokoh dalam cerita pendek yang meliputi: tokoh protagonis, antagonis, tritagonis dan figuran.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis cerita pendek yang tidak memenuhi dua tokoh dalam cerita pendek yang meliputi: tokoh protagonis,</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>

		<p>antagonis, dan tritagonis.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis cerita pendek yang tidak memenuhi tiga tokoh dalam cerita pendek yang meliputi: tokoh protagonis dan, antagonis.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis cerita pendek yang tidak memenuhi syarat yang mendukung tokoh.</p>	1
4	Latar / <i>Setting</i>	<p>a. Siswa sangat mampu menulis cerita dengan memenuhi syarat dan kriteria meliputi latar tempat, waktu, suasana, dan sosial.</p> <p>b. Siswa mampu menulis cerita dengan tidak memenuhi satu syarat meliputi latar tempat, waktu, dan suasana.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis cerita dengan tidak memenuhi dua syarat meliputi latar tempat, dan waktu</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis cerita dengan tidak memenuhi tiga syarat meliputi latar tempat.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis cerita dengan tidak memenuhi syarat yang mendukung latar cerita pendek.</p>	5 4 3 2 1
5	Sudut pandang	<p>a. Siswa sangat mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada unsur orang pertama atau orang ketiga sesuai dengan cerita.</p> <p>b. Siswa mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada unsur orang pertama atau orang ketiga sesuai dengan cerita.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada unsur orang pertama atau orang ketiga sesuai dengan cerita.</p>	5 4 3 2

		<p>d. Siswa kurang mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada unsur orang pertama atau orang ketiga sesuai dengan cerita.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada unsur orang pertama atau orang ketiga sesuai dengan cerita.</p>	1
6	Gaya bahasa	<p>a. Siswa sangat mampu menentukan gaya bahasa pada cerita pendek</p> <p>b. Siswa mampu menentukan gaya bahasa pada cerita pendek</p> <p>c. Siswa cukup mampu menentukan gaya bahasa pada cerita pendek</p> <p>d. Siswa kurang mampu menentukan gaya bahasa pada cerita pendek</p> <p>e. Siswa tidak mampu menentukan gaya bahasa pada cerita pendek</p>	5 4 3 2 1
7	Amanat	<p>a. Siswa sangat mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.</p> <p>b. Siswa mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.</p>	5 4 3 2 1
8	Struktur	<p>a. Siswa sangat mampu menulis cerita pendek memenuhi lima struktur yang meliputi: orientasi, abstrak, komplikasi, resolusi, dan koda</p> <p>b. Siswa mampu menulis cerita pendek memenuhi empat struktur yang meliputi: orientasi, abstrak, komplikasi, dan koda.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis cerita pendek memenuhi tiga struktur yang meliputi: orientasi, abstrak, dan koda.</p>	5 4 3 2

		<p>d. Siswa kurang mampu menulis cerita pendek memenuhi dua struktur yang meliputi: orientasi, dan komplikasi.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis cerita pendek dengan tidak memenuhi struktur yang mendukung cerita pendek.</p>	1
9	Kaidah Kebahasaan	<p>a. Siswa sangat mampu menulis cerita pendek memenuhi lima kaidah yang meliputi: kalimat lampau, konjungsi urutan waktu, kata kerja, kalimat tak langsung, isi percakapan (dialog).</p> <p>b. Siswa mampu menulis cerita pendek memenuhi empat kaidah yang meliputi: kalimat lampau, konjungsi urutan waktu, kata kerja, dan kalimat tak langsung.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis cerita pendek memenuhi tiga kaidah yang meliputi: kalimat lampau, konjungsi urutan waktu, kata kerja.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis cerita pendek memenuhi lima kaidah yang meliputi: kalimat lampau, dan konjungsi urutan waktu.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis cerita pendek dengan tidak memenuhi kaidah yang mendukung cerita pendek.</p>	5 4 3 2 1

(Ila Septeria, 2020)

Menurut (Sugiyono, 2019) “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut dengan variabel penelitian. Dengan Skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan”.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata seperti,

- a. Sangat mampu
- b. Mampu
- c. Cukup
- d. Kurang
- e. Tidak mampu

Keperluan penelitian kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberikan skor, misalnya:

- a. Sangat mampu/sangat setuju dapat diberikan skor 5
- b. Mampu/setuju dapat diberikan skor 4
- c. Cukup/ragu-ragu dapat diberikan skor 3
- d. Kurang/tidak setuju dapat diberikan skor 2
- e. Tidak mampu/sangat tidak setuju dapat diberikan skor 1

Menurut Sugiyono, (2019:94) “Untuk menghitung skor dari hasil yang dianalisis dapat menggunakan rumus dan penilaian sebagai berikut”:

- a. Rumus untuk mencari skor yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

- b. Untuk penilaian dapat digunakan tabel berikut ini.

**Tabel 3.5**  
**Penilaian Kemampuan Teks Cerpen**

<b>Kategori</b>	<b>Penilaian</b>
Sangat baik	85-100
Baik	75-84

Cukup	65-74
Kurang	55-64
Sangat Kurang	≤ 55

### 3.9 Jalannya Eksperimen

Jalannya eksperimen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.6**

**Jalannya Eksperimen di Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Metode *Examples Non-Examples* Berbasis Media Canva**

Pertemuan Pertama (65 Menit)			
Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	a. Guru memberikan salam. b. Guru mempersilahkan berdoa c. Guru mengabsen siswa dan memberi motivasi kepada siswa.	a. Siswa merespon salam guru. b. Siswa berdoa. c. Siswa merespon hadir ketika namanya dipanggil guru.	10 Menit
Kegiatan Inti	a. Guru memberikan pertanyaan tentang teks cerpen b. Guru menjelaskan materi tentang teks cerpen tanpa menggunakan metode ceramah. c. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang diajarkan.	a. Siswa menjawab pertanyaan guru. b. Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru. c. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.	40 Menit
Kegiatan Akhir	a. Guru memberikan <i>posttest</i> kepada siswa yaitu menulis teks	a. Siswa mengerjakan <i>posttest</i> yang diberi guru. b. Siswa mengumpulkan	

	<p>cerpen.</p> <p>b. Guru menyuruh siswa mengumpulkan lembar hasil <i>posttest</i>.</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberi salam</p>	<p>hasil <i>posttest</i>.</p> <p>c. siswa merespon salam guru.</p>	15 Menit
--	--	--	----------

**Tabel 3.6**

**Jalannya Eksperimen di Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Metode *Examples Non-Examples* Berbasis Media Canva**

<b>Pertemuan Kedua (80 Menit)</b>			
<b>Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Waktu</b>
Kegiatan Awal	<p>a. Guru memberikan salam</p> <p>b. Guru mempersilahkan berdoa</p> <p>c. Guru mengabsen siswa dan memberi motivasi kepada siswa.</p> <p>d. Guru melakukan apresiasi tentang materi yang lalu.</p> <p>e. Guru menyampaikan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang dipelajari.</p>	<p>a. Siswa merespon salam guru.</p> <p>b. Siswa berdoa.</p> <p>c. Siswa merespon hadir ketika namanya dipanggil guru.</p> <p>d. Siswa memahami apresiasi.</p> <p>e. Siswa mendengarkan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran</p>	10 Menit
Kegiatan Inti	<p><b>1. Mengamati</b></p> <p>Guru menjelaskan materi pembelajaran yakni teks cerpen dengan menggunakan metode <i>examples non-examples</i> dan menunjukkan gambar dengan menggunakan media canva.</p>	<p><b>1. Mengamati</b></p> <p>Siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru mengenai teks cerpen.</p>	60 Menit

	<p><b>2. Menanya</b> Guru dan siswa saling tanya jawab mengenai materi teks cerita pendek yang telah diamati (bertanya mengenai unsur intrinsik, struktur cerpen yang terdapat pada media.</p>	<p><b>2. Menanya</b> Siswa memberikan pertanyaan kepada guru mengenai materi teks cerita pendek seperti: tema, latar, alur, dan lainnya.</p>	
	<p><b>3. Mengumpulkan informasi</b> Guru menyuruh siswa untuk menentukan unsur intrinsik, struktur yang terdapat pada gambar di media canva.</p>	<p><b>3. Mengumpulkan informasi</b> Siswa menentukan unsur intrinsik, struktur yang terdapat pada gambar pada media canva.</p>	
	<p><b>4. Mengasosiasi Informasi</b> Guru meminta siswa untuk menguraikan informasi mengenai unsur intrinsik yang didapat dari gambar pada media gambar.</p>	<p><b>4. Mengasosiasi Informasi</b> Siswa memberikan pendapat dan menguraikan informasi mengenai unsur intrinsik yang didapat dari gambar pada media gambar.</p>	
	<p><b>5. Mengomunikasikan</b> Guru menjelaskan kembali materi-materi mengenai cerpen yang kurang dipahami.</p>	<p><b>5. Mengomunikasikan</b> Siswa menyimpulkan Kembali materi yang sudah dijelaskan guru.</p>	
Kegiatan Akhir	<p>a. Guru Memberikan kesimpulan b. Guru Menutup pembelajaran dan memberikan salam.</p>	<p>a. Siswa memberikan respon dari kesimpulan yang diberikan guru. b. Siswa merespon salam yang diberikan guru.</p>	10 Menit

<b>Pertemuan Ketiga (70 Menit)</b>			
<b>Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Waktu</b>
Kegiatan Awal	<p>a. Guru memberikan salam b. Guru mempersilahkan berdoa c. Guru mengabsen siswa dan memberi motivasi kepada</p>	<p>a. Siswa merespon salam guru. b. Siswa berdoa. c. Siswa merespon hadir ketika namanya</p>	10 Menit

	siswa. d. Guru melakukan apresiasi tentang materi yang lalu. e. Guru menyampaikan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang dipelajari.	dipanggil guru. d. Siswa memahami apresiasi. e. Siswa mendengarkan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran	
Kegiatan Inti	a. Guru menjelaskan topik pembelajaran yang disampaikan. b. Guru menjelaskan materi yang disampaikan. c. Guru menerapkan materi yang disampaikan kepada siswa melalui metode <i>examples non-examples</i> berbasis canva. d. Guru menugaskan siswa untuk menuliskan teks cerpen dengan tema persahabatan.	a. Siswa mendengarkan topik pembelajaran yang disampaikan guru. b. Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru. c. Siswa mulai mengamati dan menyimak materi pembahasan dengan metode <i>examples non-examples</i> berbasis media canva. d. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	50 Menit
Kegiatan Akhir	a. Guru mengumpulkan tugas-tugas yang telah dikerjakan siswa. b. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	a. Siswa memberikan hasil lembar kerja kepada guru. b. Siswa berdoa dan merespon salam	10 Menit

### 3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan metode yang digunakan untuk memproses data penelitian dengan tujuan mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Setelah data terkumpul, analisis data dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memeriksa lembar jawaban siswa untuk koreksi.
2. Memberikan penilaian pada jawaban siswa.
3. Melakukan tabulasi data.

4. Melakukan perhitungan rata-rata skor dari variabel tes dengan menggunakan rumus.

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

Keterangan:

M : nilai rata-rata

$\sum fx$  : jumlah frekuensi

N : jumlah sampel

5. Menghitung standar deviasi dan variabel hasil test dengan menggunakan rumus:

$$SDx = \frac{\sum fx^2}{N}$$

Keterangan:

SD : standar deviasi

$\sum fx^2$  : jumlah kuadrat nilai frekuensi

N : jumlah sampel

6. Menghitung standar error variabel hasil test dengan menggunakan rumus:

$$SEM_{x1} = \frac{SDx}{\sqrt{N - 1}}$$

Keterangan:

SDx : standar deviasi

$SEM_{x1}$  : standar error

N : jumlah sampel

7. Setelah hasil standar error kelompok sampel diperoleh, maka langkah terakhir dan standar error adalah mencari perbedaan hasil standar error pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) dengan menggunakan rumus:

$$SE M_1 - M_2 = \sqrt{SEM_1^2 + SEM_2^2}$$

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji liliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Uji normalitas variabel penelitian digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

$x_i$  : tanda kelas

$\bar{x}$  : nilai rata-rata

$s$  : simpangan baku/standar deviasi

$z_i$  : bilangan baku

b. Uji Homogenitas

Uji homogen bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas mempunyai yang mempunyai variasi yang homogen atau tidak, maka dilakukan uji kesamaan dua varians. Rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Keterangan:

Varians terbesar = data terbesar

Varians terkecil = data terkecil

Pengujian homogenitas dilakukan dengan kriteria seperti berikut ini. Ho diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan Ho ditolak jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yang menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Untuk menguji apakah kebenaran dapat diterima atau ditolak, maka peneliti menggunakan persamaan untuk menguji statistika uji “t” uji kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dengan rumus sebagai berikut.

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}$$

Dalam pengujian test t,  $dk = n_1 + n_2 - 2$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  : Nilai rata-rata kelas kontrol

$\bar{x}_2$  : Nilai rata-rata kelas eksperimen

$s$  : simpangan baku

$n_1$  : Jumlah siswa yang mengikuti tes pada kelas eksperimen

$n_2$  : Jumlah siswa yang mengikuti tes pada kelas control

Hal yang perlu diperhatikan dalam uji-t adalah:

1.  $H_0$  diterima apabila  $t_{hitung} \leq t_{tabel} (t_t)$  tentu menolak  $H_a$ .
2.  $H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel} (t_t)$  tentu menolak  $H_0$ .