

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teks cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra prosa yang bersifat fiksi dan memiliki satu konflik dalam ceritanya. Tujuannya adalah untuk mencerminkan perasaan pengarang dalam menuangkan imajinasi atau fantasi ke dalam sebuah cerita, serta untuk menyenangkan pembaca sehingga mereka dapat terhibur, ditegur, atau diberi nasihat dari sebuah cerita pendek. Sumardjo (2007:202) menyatakan bahwa “Cerita pendek adalah fiksi yang bisa dibaca sekali duduk. Akibatnya, cerita yang dituturkan dalam cerpen terbatas pada satu cerita atau kejadian saja”.

Kosasih (2004:222), menyatakan “Cerpen adalah cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek, mempunyai tema yang sederhana, jumlah tokohnya terbatas, jalan ceritanya sederhana dan latarnya melingkupi ruanglingkup yang terbatas. Pada umumnya cerpen merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit dan setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-10.000 kata”. Pembelajaran cerpen dalam bahasa Indonesia sangat penting karena akan mendorong siswa untuk senang menulis dan tentunya akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan bahasa Indonesia dengan benar.

Maka dari itu, kegiatan pembelajaran menulis teks cerpen disekolah harus lebih diperhatikan. Karena pada kenyataannya siswa masih terkendala dalam pembelajaran menulis Teks cerpen. Fakta yang didapatkan mengenai tidak tercapainya kemampuan menulis teks cerpen oleh siswa SMP Swasta Gajah Mada Medan yaitu (1) Kurangnya minat siswa dalam menulis teks cerpen karena siswa

menganggap menulis merupakan hal yang membosankan dan rumit, (2) Siswa kesulitan membedakan jenis teks karangan apa yang mereka tulis apakah itu teks cerpen atau karangan lainnya, (3) Kurangnya pengetahuan dan motivasi pada siswa dalam menulis teks cerpen. (4) Penggunaan metode pembelajaran yang kurang kreatif atau kurang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang mampu dalam menulis teks cerpen.

Dengan demikian, penulis fokus kepada salah satu masalah pada poin pertama yaitu, kurangnya minat siswa dalam menulis teks cerpen karena siswa menganggap menulis merupakan hal yang membosankan dan rumit. Penulis akan menggunakan suatu metode pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen. Metode yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis Teks Cerpen adalah metode *Problem Based Learning*.

Menurut Stepien, dkk (dalam Ngalimun, 2013: 89) *problem based learning* adalah gaya mengajar yang menuntut siswa untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan fase-fase proses ilmiah sehingga mereka dapat mempelajari topik sekaligus juga mengembangkan masalah-masalah dan memecahkan masalah. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (khususnya menulis) metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk menciptakan dan mengembangkan suatu ide yang dapat dikembangkan menjadi sebuah cerpen. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Penerapan bantuan media audiovisual dapat mengembangkan imajinasi siswa dalam berpikir secara rasional dan membantu memilih kata-kata yang tepat untuk menulis teks cerpen. Penggunaan audiovisual dapat membantu siswa dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran menulis teks cerpen.

Metode pembelajaran *Problem Based Learning* akan tercapai dengan optimal, jika dalam penelitian ini dipadukan dengan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menggunakan media audiovisual. Media audiovisual tersebut dapat berupa video. Metode *Problem Based Learning* dengan menggunakan audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ditandai dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, respon siswa dan hasil belajar siswa terutama dalam kemampuan menulis Teks cerpen. Beberapa media audiovisual seperti gambar bergerak dan suara yang jelas agar memudahkan siswa untuk melihat dan mendengarnya. Media tersebut diharapkan dapat menggugah minat siswa dalam menulis cerpen. Media audiovisual merupakan sumber belajar yang diharapkan dapat mengatasi hambatan-hambatan yang ada dalam proses belajar mengajar terutama dalam kemampuan menulis Teks cerpen dan untuk memberikan variasi dalam proses belajar mengajar siswa, sehingga perhatian siswa pada pembelajaran lebih besar dan mudah dipahami.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut sebagai topik yang diteliti. Adapun judul yang dipilih, **“Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat siswa dalam menulis Teks Cerpen.

2. Siswa kesulitan membedakan jenis teks karangan apa yang mereka tulis apakah itu teks cerpen atau karangan lainnya
3. Kurangnya pengetahuan dan motivasi siswa dalam menulis Teks Cerpen
4. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang kreatif atau kurang bervariasi dalam proses pembelajaran dalam menulis teks cerpen.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan sebuah penelitian ini maka adanya batasan masalah agar cakupannya tidak menjadi luas. Peneliti melakukan pembatasan masalah pada "Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan siswa menulis teks cerpen sebelum menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual ?
2. Bagaimana kemampuan siswa menulis teks cerpen sesudah menggunakan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual ?
3. Apakah terdapat pengaruh pada siswa menulis teks cerpen sebelum dan sesudah menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian memiliki tujuan tersendiri bagi seorang peneliti. Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan siswa menulis teks cerpen sebelum menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan siswa menulis teks cerpen sesudah menggunakan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual
3. Untuk mendeskripsikan Apakah ada pengaruh pada siswa menulis teks cerpen sebelum dan sesudah menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 1. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi, khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yaitu mengenai "Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen".
 2. Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan dalam bidang pendidikan.
 3. Untuk menambah karya tulisan teks cerpen bagi peneliti.
2. Manfaat Praktis
 1. Bagi guru: Dapat membantu guru mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen dan meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Bagi siswa: Dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen dengan menggunakan media audiovisual dengan tujuan agar siswa bisa kreatif dalam pembelajaran menulis cerpen.
3. Bagi sekolah: Meningkatkan mutu sekolah terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran serta sebagai masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti: Sebagai pemerikarya wawasan mengenai penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi atau pedoman bagi peneliti selanjutnya. Dan untuk memenuhi gelar sajana pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Landasan Teoritis

Landasan teoritis merupakan sebuah uraian definisi, konsep, yang digunakan peeneliti untuk menjelaskan variabel-variabel penelitiannya. Dilihat dari rumusan masalah dapat di ketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya adalah *Problem Based Learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis teks cerpen. Lebih jelasnya tentang kedua variabel tersebut, maka digunakan teori-teori relevan. Teori ini yang akan menghubungkan hakikat penelitian untuk menjelaskan pengertian-pengertian variabel dan menjelaskan ciri-ciri variabel yang teliti.

2.1.1 Metode Pembelajaran *Problem Based Learning*

Metode yang digunakan guru penting dalam proses pembelajaran, metode yang tepat akan membantu siswa belajar secara efektif. Kata 'metode' berasal dari kata Yunani "methodos", yang berarti "jalan". Sudjana (2005:76) menyatakan bahwa metode adalah suatu proses terencana yang menyeluruh untuk menawarkan materi pembelajaran secara teratur, tanpa bagian yang saling bertentangan dan segala sesuatunya berdasarkan pendekatan yang konsisten.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, teknik pembelajaran *Problem Based Learning* mendidik dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah berdasarkan tantangan otentik dari kehidupan sehari-hari siswa. Budaya yang kondusif, terbuka, bernegosiasi, demokratis, serta lingkungan yang nyaman dan menyenangkan harus dipertahankan agar siswa

dapat berpikir secara optimal. Istilah Pengajaran Berdasarkan Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris Problem Based Instruction (PBI). Sekarang dikenal dengan istilah *Problem Based Learning (PBL)*. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Istarani (2011: 32) mengatakan, “Model pembelajaran berbasis masalah bukan hanya sekedar model mengajar, tetapi juga merupakan suatu model berpikir, sebab dalam memecahkan masalah dapat menggunakan model lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai pada menarik kesimpulan”.

Duch dalam Shoimin (2014: 130), menyatakan “*Problem Based Learning (PBL)* atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan”. Finkle dan Torp 1995 dalam Shoimin (2014 : 130) menyatakan,

“PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik”.

Arends dalam Trianto (2011: 92) menyatakan, “Pengajaran berbasis masalah adalah pendekatan pendidikan di mana siswa bekerja pada masalah nyata dengan tujuan mengumpulkan pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan inkuisitorial dan berpikir tinggi, dan mengembangkan kemandirian, dan kepercayaan diri.”

Dari pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa metode *Problem Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang menuntut peserta didik mampu memecahkan masalah dengan hasil pikiran peserta didik

yang kritis sehingga peserta didik mampu menghasilkan solusi sehingga dapat memperoleh pengetahuan.

2.1.1.1 Langkah-langkah Problem Based Learning

Untuk mencapai hasil yang terbaik dalam proses belajar mengajar, seorang guru menetapkan terlebih dahulu hal-hal apa saja yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru atau pengajar harus merencanakan langkah-langkah yang harus dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dan terlaksana dengan baik.

Menurut Istarani (2011:33) langkah-langkah *PBL* sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan keterampilan dan pengetahuan apa yang siswa perlukan untuk dicapai dan menyebutkan sumber daya (fasilitas, alat, dll.) yang akan membantu mereka guna untuk mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang menarik minat mereka..
2. Guru membantu siswa dalam mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan masalah.
3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang akurat, melakukan eksperimen untuk memverifikasi hipotesis, dan memecahkan masalah dengan menggunakan data yang telah mereka kumpulkan.
4. Guru membantu siswa merencanakan dan mempersiapkan pekerjaan mereka sesuai dengan laporan, dan membantu mereka berkolaborasi dengan temannya dalam mengerjakan tugas.
5. Guru membantu siswa untuk berpikir kritis tentang eksperimen mereka dan metode yang mereka gunakan.

2.1.1.2 Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

Adapun yang menjadi keunggulan dan kelemahan metode *Problem Based Learning* menurut Shoimin (dalam 2014 : 132) adalah:

Kelebihan metode *Problem Based Learning*, yaitu :

1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan belajar..
3. Siswa tidak perlu mempelajari mata pelajaran tersebut karena pembelajaran berfokus pada masalah. Ini meringankan beban siswa dengan memungkinkan mereka untuk menghafal atau menyimpan informasi. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
4. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
5. Siswa mampu mengevaluasi kemajuan belajarnya sendiri.
6. Siswa memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara ilmiah dalam kegiatan kelompok atau pada saat presentasi hasil karyanya.
7. Kesulitan belajar siswa individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.

Kekurangan metode *Problem Based Learning* menurut Shoimin (2014:132) adalah:

1. PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok untuk

pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.

2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Sedangkan menurut Wina Sanajaya dalam Istarani (2011: 34) kelebihan dari pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
2. Pembelajaran berbasis masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
3. Pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
4. Pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Pembelajaran berbasis masalah menunjukkan kepada siswa bahwa setiap topik (matematika, IPA, bahasa Indonesia, dan sebagainya) pada hakekatnya merupakan gaya berpikir yang harus dikuasai siswa, bukan sekadar belajar dari guru atau dari buku.

7. Pembelajaran berbasis masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
8. Pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
9. Pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
10. Pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Dan kelemahan dari pembelajaran berbasis masalah menurut Wina Sanajaya dalam Istarani (2011: 35) adalah sebagai berikut

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan pembelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

2.1.2 Media Pembelajaran Audiovisual

Di kelas, kegiatan belajar-mengajar merupakan ranah komunikasi yang berbeda di mana guru dan siswa saling bertukar pikiran untuk meningkatkan

konsep dan pemahaman. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya untuk menghidupkan kembali upaya penerapan temuan teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran audiovisual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi (Wati, 2016: 44). Audiovisual adalah produksi yang menggunakan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Arsyad, 2011: 30).

Menurut Anzaku dalam Ashaver, dkk. (2013:44) "materi audio visual biasanya digunakan untuk merujuk pada materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan makna tanpa ketergantungan penuh pada simbol verbal atau bahasa". Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya (Wina Sanjaya 2010:172).

Media audiovisual ini terbagi menjadi dua macam, yaitu audiovisual murni dan audiovisual tidak murni. Audiovisual murni merupakan sebuah media yang memiliki unsur suara maupun unsur gambar yang berasal dari satu sumber, seperti video kaset. Diantaranya film bersuara, video, dan televisi.

Berdasarkan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa audiovisual merupakan media yang dapat menghasilkan pesan yang dapat dilihat dan juga didengar untuk mendukung proses pembelajaran.

2.1.2.1 Manfaat Media Audiovisual

Manfaat menggunakan audio visual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan untuk berkomunikasi dan menerima pembelajaran atau informasi, mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahpahaman.
2. Mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak, Hal ini disebabkan oleh kualitas audio visual yang menarik, yaitu menampilkan gambar-gambar yang semenarik mungkin untuk memancing minat anak-anak dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka.
3. Pembelajaran yang diserap melalui penglihatan (visual) dan pendengaran (audio) dapat membantu siswa dalam memahami ajaran yang disampaikan.
4. Tidak membosankan, maksudnya ialah karena sifatnya yang variatif, siswa dalam pembelajaran tidak merasa bosan.

Sedangkan manfaat media pembelajaran audio visual menurut Rayandra Asyhar dalam Wulanda Khairunisa, dkk adalah :

- a. Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang dibahas.
- b. Membantu guru menyampaikan materi lebih cepat dan mudah.
- c. Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktifitas dan kreatifitas belajar peserta didik dapat menghibur peserta didik sendiri.
- d. Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali.
- e. Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek.
- f. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
- g. Membentuk sikap peserta didik (aspek afektif) meningkatkan keterampilan (psikomotor).

Media audiovisual dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu:

- 1) Dilengkapi oleh suara dan gambar seperti televisi, dan video
- 2) Media audiovisual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide.

Karena itu film adalah alat yang ampuh sekali di tangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak (Munadi, 2013: 113-114).

Menurut Arsyad (2011: 49), film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual. Sama halnya dengan video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Media dapat merangsang siswa untuk belajar dan siswa juga akan lebih mudah untuk menyusun kerangka tulisan yang akan dibuat dalam bentuk cerpen. Dengan menyaksikan, menonton, dan menikmati Video yang ditayangkan diharapkan siswa mendapatkan sebuah rangsangan untuk menulis sebuah cerpen dengan mengangkat topik-topik yang ada dalam video (Ayu, 2015: 3).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media audiovisual adalah media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan sebuah pembelajaran.

2.1.2.2 Macam-Macam Media Pembelajaran Audiovisual

Macam-macam media pembelajaran audio visual tentu berangkan dari kategorisasi yang mengingat di dalamnya. Dalam konteks ini, Rudy Bretz dalam Hamidulloh Ibda, membagi media pembelajaran audio visual menjadi dua bagian; media audio visual diam dan media audio visual gerak .

Jenis media pembelajaran audio visual, antara lain:

a. Media Video

Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Sama halnya dengan media audio, unsur suara yang ditampilkan berupa narasi, dialog, sound effect dan musik, sedangkan unsur visual berupa gambar/foto diam (still image), animasi dan teks .

b. Media Televisi Pendidikan

Media televisi pendidikan adalah media yang menyajikan informasi pendidikan dengan jam tayang yang diagendakan .

c. Media PPT (*Powerpoint*)

Media PPT (*powerpoint*) adalah media yang menggunakan software Microsoft Office PowerPoint. Unsur audio bisa hadir pada setiap slide dari Powerpoint sebagai bagian utuh media pembelajaran atau hanya sebagai pendukung dari sebuah visual atau gambar yang ditampilkan.

d. Media Virtual *Classroom*

Media Virtual *Classroom* adalah media pembelajaran yang dimanfaatkan saat proses pembelajaran dilakukan secara online. Beberapa aplikasi yang biasa digunakan masa sekarang, adalah google classroom dan aplikasi *zoom*.

2.1.2.3 Keuntungan dan Keterbatasan Video

Karakteristik video banyak kemiripannya dengan media film seperti mengatasi keterbatasan jarak dan waktu. Video dapat menambah kejelasan, mengembangkan pikiran, dan siswa menjelaskan suatu proses dan keterampilan mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa (Munadi, 2013: 127).

Menurut Arsyad (2011: 49-50), kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan.

Adapun keuntungan video adalah sebagai berikut.

1. Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
2. Dengan alat perekam pita video, sebagian besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis.
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya. Sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
4. Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Keras dan lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipkan komentar yang akan didengar.
6. Guru dapat mengatur penghentian gerak gambar. Maksudnya, kontrol sepenuhnya di tangan guru.
7. Saat penyajian, ruang tidak perlu digelapkan

Adapun keterbatasan video adalah sebagai berikut.

1. Perhatian audien sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikan.
2. Komunikasi yang bersifat satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
3. Video tidak cukup mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

4. Peralatan yang mahal dan kompleks (Wati, 2016: 62 – 63).

Berdasarkan teori dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media audiovisual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan untuk mengomunikasikan suatu pesan atau informasi. Media audiovisual tentunya memiliki beberapa jenis diantaranya adalah video. Video digunakan dalam penelitian untuk menunjang pembelajaran menulis teks cerpen. Kelebihan dari penggunaan video adalah video bisa menghemat waktu dan dapat diatur penggunaannya sesuai kebutuhan, guru dapat mengatur waktu penghentian video apabila diperlukan. Video juga tentunya tidak luput dari kekurangan yaitu tidak mampu menampilkan objek secara detail atau sempurna.

2.1.3 Menulis Cerita Pendek

Kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik yakni mampu menulis cerita pendek. Dalam mencapai hal tersebut siswa harus mampu mencapai pengetahuan tentang pengertian cerita pendek, ciri-ciri cerita pendek, struktur cerita pendek, dan kaidah kebahasaan.

2.1.3.1 Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu penulis sebagai sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembaca. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan. Misalnya memberitahukan, meyakinkan, dan

menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan.

Menurut Dalman (2014:3), “Menulis adalah jenis komunikasi di mana seseorang mengirimkan pesan (informasi) tertulis kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tertulis sebagai alat atau media”. Selanjutnya, menurut Tarigan (dalam Dalman, 2014:4), “Orang lain dapat membaca dan memahami bahasa dan gambar karena tulisan menurunkan atau menggambarkan simbol grafis yang menghasilkan bahasa yang dipahami oleh orang lain”.

Sedangkan Menurut Akhadiah, dkk (dalam Permanasari 2017:158),

Menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai medianya. Menulis juga sebagai proses untuk menuangkan perasaan, ide, pikiran, gagasan, dan keinginan dalam bentuk bahasa tulis. Bahasa tulis dapat digunakan untuk menceritakan, memberitahu, meyakinkan, menggambarkan atau melukiskan, dan menghibur.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide dan gagasan untuk dibaca oleh orang lain. Kegiatan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menggunakan media tulis untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, perasaan, dan pesan untuk memberitahu, meyakinkan, dan menghibur pembaca.

2.1.3.2 Tujuan, Fungsi, dan Manfaat Menulis

Pada umumnya, setiap kegiatan yang dilakukan tentu mempunyai tujuan tertentu, demikian juga halnya dengan menulis, penulis bertujuan agar tulisannya dibaca oleh orang lain dan sekaligus untuk mendapatkan respon atau jawaban dari pembaca. Sehubungan dengan hal tersebut secara garis besar tujuan menulis sebagai berikut:

1. Memberitahu atau mengajar,
2. Meyakinkan atau mendesak,
3. Menghibur atau menyenangkan,
4. Mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi, dan
5. Memecahkan permasalahan.

Berdasarkan tujuan di atas maka dapat dikatakan bahwa tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajarkan disebut wacana informatik, tulisan yang bertujuan meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif, tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan mengandung tujuan estetis disebut tujuan literer, tulisan yang bertujuan untuk mengekspresikan perasaan atau emosi disebut wacana ekspresif.

Pada prinsipnya fungsi utama dari menulis adalah salah satu cara berkomunikasi yang tidak langsung atau dengan tulisan. Menulis sangat penting artinya dalam dunia pendidikan untuk perkembangan ilmu pengetahuan karena menulis merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan pelajar, mahasiswa, pemerintah maupun masyarakat lainnya.

Adapun manfaat menulis sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan dan potensi kita tentang suatu topik,
2. Mengembangkan berbagai gagasan yang belum kita ketahui,
3. Menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis
4. Mengorganisasikan gagasan secara sistematis,
5. Meninjau serta menilai gagasan sendiri secara objektif,

6. Terlatih memecahkan permasalahan,
7. Mendorong kita belajar serta aktif, dan
8. Membiasakan kita berpikir secara logis dan sistematis.

2.1.3.3 Pengertian Teks Cerpen

Cerita pendek merupakan jenis tulisan yang penulisannya menggunakan kata-kata indah tetapi bentuknya padat, singkat dan yang ditulis berdasarkan pengalaman hidup. Penggunaan bahasa dalam cerita pendek berbeda dengan bahasa sehari-hari.

Menurut Nadjua (2014:7), “Cerita Pendek adalah karangan sastra yang cara penulisannya terikat oleh cerita yang mempunyai bagian awal, bagian tengah dan bagian akhir”. Selanjutnya menurut Kosasih (2011:206), “Cerita Pendek adalah bentuk karya sastra yang menggunakan kata-kata yang indah dan kaya makna”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek adalah suatu karya yang ditulis dengan indah dalam beberapa bait dan memiliki makna yang padat.

2.1.3.4 Ciri-Ciri Teks Cerpen

Cerita Pendek tentunya memiliki ciri-ciri, Menurut Nurhayati (2019, 117), “Cerita pendek mengandung ciri-ciri sebagai berikut: a) bentuk tulisannya singkat, padat, lebih pendek daripada novel ; 2) terdiri kurang dari 10.000 kata; 3) sumbercerita dari kehidupan sehari-hari, baik pengalaman penulis sendiri maupun orang lain ; 4) tidak melukiskan seluruh kehidupan pelakunya karena mengangkat masalah tunggal atau intisarinya saja ; 5)

tokoh yang dilukiskan mengalami konflik sampai penyelesaiannya ; 6) penggunaan kata-kata ringkas (ekonomis) dan mudah dimengerti atau dikenal oleh masyarakat luas ; 6) dapat meninggalkan kesan mendalam dan mampu menggugah perasaan pembaca ; 7) menceritakan satu peristiwa atau kejadian dari perkembangan dan kegundahan jiwa suatu tokoh ; 8) beralur tunggal dan biasanya lurus ; 9) beralur tunggal (hanya memiliki satu alur) ; 10) penokohnya cenderung singkat dan tidak terlalu mendalam.

Sedangkan menurut Kosasih (2011:206),

“Cerita pendek dapat dirumuskan sebagai berikut a) memiliki plot atau pengaluran yang terbatas ; 2) penokohan cenderung lebih singkat namun tetap padat ; 3) tetap dapat meninggalkan kesan dan amanat yang dalam seperti novel ; 4) hanya mengangkat beberapa peristiwa tertentu yang spesifik ; 5) bersifat fiksi/ rekaan namun tetap dapat menjadi cerminan suatu kebenaran”.

2.1.3.5 Struktur Teks Cerpen

Cerita pendek memiliki susunan tersendiri. Kosasih (2017:113-116) menyatakan bahwa struktur cerpen terbagi atas beberapa bagian, yakni.

- a. Abstrak (sinopsis) merupakan bagian cerita yang menggambarkan keseluruhan isi cerita.

Keberadaan abstrak seperti itu bersifat opsional, mungkin ada dan mungkin bisa tidak muncul. Lebih-lebih kisah dalam cerpen cenderung langsung pada peristiwa yang penting, tidak bertele-tele, langsung berpusat pada konflik utamanya.

- b. Orientasi atau pengenalan cerita, baik itu berkenaan dengan penokohan ataupun bibit-bibit masalah yang dialaminya.
- c. Komplikasi atau puncak konflik, yakni bagian cerpen yang menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh utama. Dalam bagian ini, sang tokoh menghadapi dan menyelesaikan masalah yang menegangkan itu yang kemudian timbul konsekuensi atau akibat-akibat tertentu yang meredakan masalah sebelumnya.
- d. Evaluasi, yaitu bagian yang menyatakan komentar pengarang atas peristiwa puncak yang telah diceritakannya. Komentar yang dimaksud dapat dinyatakan langsung oleh pengarang atau diwakili oleh tokoh tertentu. Pada bagian ini alur ataupun konflik cerita agak mengendur, tetapi pembaca tetap menunggu implikasi atau konflik selanjutnya, sebagai akhir dari cerita.
- e. Resolusi merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian cerita. Bedanya, dengan komplikasi, pada bagian ini ketegangan mulai mereda.
- f. Koda ialah komentar akhir terhadap keseluruhan isi cerita, mungkin juga diisi kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama kemudian.

2.1.3.6 Tujuan dan Fungsi Cerpen

Cerpen adalah salah satu varian dari genre sastra, yaitu prosa. Sehingga secara alami cerpen juga memiliki fungsi yang sama dengan karya sastra, antara lain:

1. Fungsi Rekreatif (hiburan).

Tujuan utama cerita pendek adalah untuk menghibur; Namun demikian, cerpen seringkali mengandung berbagai materi pembelajaran yang disampaikan secara tidak langsung melalui alur, tokoh, dan peristiwa yang terkandung di dalamnya.

2. Fungsi Didaktif (Pendidikan).

Hakikat karya sastra yang diciptakan dengan memperhatikan bentuk dan substansi sepenuhnya adalah pendidikan. Sehingga dapat memberikan amanat, pengetahuan, wawasan, atau cakrawala baru yang relevan dengan situasi kehidupan nyata.

3. Fungsi Sosial.

Cerpen dapat awareness pembacanya terhadap isu-isu sosial yang tengah terjadi jika ditulis dengan benar. Pendidikan merupakan jantung karya sastra yang memperhatikan baik bentuk maupun isinya. Sehingga dapat menawarkan persyaratan, informasi, wawasan, atau pemandangan segar yang dapat diterapkan pada keadaan dunia nyata.

4. Fungsi Sejarah.

Sejarah zamannya sering dipengaruhi oleh kepentingan orang-orang yang lebih unggul saat itu. Melalui karya sastra dan beberapa karya, sejarah dapat dituliskan dalam bentuk cerminan realitas fiktif, sehingga sebuah cerita dalam cerpen dapat menjadi saksi bisu peristiwa yang telah atau sedang terjadi dalam sepengetahuan pengarang.

5. Fungsi Estetis.

Pembaca mungkin mengalami keinginan batin sebagai akibat keindahan rangkaian kata dan jenis bahasa yang digunakan dalam narasi pendek. Dalam puisi yang ditulis dengan baik, bahasa puitis dan makna yang dalam selalu ada.

2.1.3.7 Langkah-Langkah Menulis Cerpen

Menurut Komaidi (2016:168), langkah-langkah menulis cerita pendek 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), uneg-unegmu, kegelisahanmu, tulislah perasaan dengan bebas tanpa beban ;
- e) baca dan perbaikilah ; dan
- f) atau kalau ceita Anda tidak dikirim karena suatu alasan, bisa disimpan sebagai kenang-kenangan”.

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

- a. Buatlah catatan berdasarkan pengalaman, baik pengalaman diri sendiri maupun pengalaman yang diceritakan orang lain.

- b. Buanglah kalimat yang dianggap kurang penting.
- c. Buanglah kalimat yang kurang penting. Sisakan kalimat yang kira-kira layak untuk cerita pendek.
- d. Susunlah baris-baris tersebut berdasarkan kalimat. Satu baris tidak boleh lebih dari satu kalimat.
- e. 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.
- f. Beri judul jika cerita pendek yang ditulis dirasa sudah “memuaskan”.

2.1.3.8 Unsur-unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerpen

Menurut Kosasih (2014), unsur-unsur cerita pendek terbagi ke dalam dua macam yakni unsur intrinstik dan unsur ekstrinstik.

a. Unsur Intrinstik

1. Penokohan

Usaha pengarang untuk menjadikan tokoh tokoh tersebut dikenal dengan penokohan. Penokohan sebagian besar tergantung pada imajinasi dan keinginan penulis. Tidak ada aturan seperti itu yang signifikan. Namun, jika Anda ingin menulis naratif pendek yang berhasil dan memiliki konflik yang memancing emosi, pastikan untuk memasukkan karakter lain yang saling melengkapi, saling bertentangan untuk dukungan dan tandingan, sehingga pembaca dapat saling mendukung.

2. Latar

Latar yang dimaksud di sini adalah penentuan tempat dan waktu. Cerpen yang ditulis tanpa menggunakan tempat dan waktu, akan terasa membosankan bagi pembaca. Meskipun waktu dan tempat tersebut hanya fiktif, setidaknya tetap memberikan pemahaman bagi pembaca.

Membaca cerpen yang tidak menentukan waktu dan tempat, dan hanya menggunakan “di sini” dan “di sana” tanpa menunjuk spesifik. Pembaca akan kebingungan yang dimaksud “di sini dan “di sana” itu dimana?

3. Alur

Berbeda dengan penokohan dan latar, pada alur kamu dituntut untuk membuat sebuah kronologi cerita. Kronologi cerita dalam hal ini bisa kronologi berdasarkan urutan waktu, atau berdasarkan pengalaman si tokoh yang akan diceritakan.

Alur cerita pendek meliputi alur maju, alur mundur, dan alur maju mundur. Lebih disukai bagi penulis cerita pendek pemula untuk menggunakan kiasan. Mereka yang terbiasa menulis dapat memilih sesuai dengan preferensi masing-masing penulis. Jika Anda akan menggunakan aliran bolak-balik, jaga agar tetap rapi. Sehingga pembaca tidak dibiarkan dalam kegelapan tentang apa yang penulis coba katakan.

4. Tema

Tema adalah gagasan atau pokok cerita yang akan kamu angkat.

Tema yang baik adalah tema yang sesuai dengan karakter atau sesuai dengan kesenangan kamu. Tidak perlu mencari tema yang jauh dan kamu sendiri tidak mengenalinya. Jika masih kesulitan menentukan tema, kamu bisa kok mengambil tema yang ada di sekeliling kamu. “Menurut Kokasih (2014), tema itu bukan faktor penentu terbesar cerpen kamu akan baik atau tidak. Baik tidaknya sebuah cerita pendek tergantung pada kemampuan kamu menyampaikan lewat bahasa tulis, alur dan kemampuan imajinatif kamu”.

5. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. tentu saja setiap pembuatan cerita pendek harus ada amanat yang akan disampaikan.

Menurut Kosasih (2014), ada delapan unsur ekstrinsik, yakni: Latar belakang masalah, pandangan hidup pengarang, latar belakang penulis, keadaan subjektivitas pengarang, amanat cerpen, dan unsur biografi.

b. Unsur Ekstrinsik

1. Latar Belakang Masalah

Disebutkan bahwa latar belakang masyarakat termasuk ke dalam unsur ekstrinsik cerita pendek. Karena latar belakang masyarakat sering dijadikan sebagai landasan dasar penulis sebagai referensi penulisan cerita pendek.

Latar belakang masyarakat memang ada banyak faktornya. Misalnya, fokus pada ideologi negara, fokus pada kondisi ekonomi, fokus pada situasi keuangan, bisa mengambil dari sisi politik dan sosial budayanya.

2. Pandangan Hidup Pengarang

Pandangan hidup pengarang juga menjadi hal fundamental. Jika diperhatikan, banyak cerpen-cerpen yang kritis dan berbobot, karena penulis memiliki pandangan dan prinsip sendiri, yang mungkin tidak umum bagi penulis lain.

3. Latar Belakang Penulis

Latar belakang penulis juga disebut-sebut termasuk di dalamnya. Jadi rasa cerita pendek yang dituliskan, tidak jauh dari kemampuan, penguasaan, pengalaman, ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh si penulis. Contoh faktor latar belakang penulis yang akan mempengaruhi jenis cerita pendeknya berdasarkan faktor riwayat hidup, aliran sastra penulis, keterampilan yang dimiliki dan kondisi psikologis atau perspektif yang dikuasai oleh penulis.

4. Keadaan Subjektivitas Pengarang

Entah disadari atau tidak, keadaan subjektivitas pengarang juga menentukan kualitas dan gaya penulisan cerpen. Seperti yang kita ketahui bahwa cerita pendek ditulis secara subjektif. Karena subjektivitas inilah yang menjadikan cerita pendek memiliki jangkauan dan kebebasan menulis lebih luas lagi.

5. Amanat Cerita pendek

Aspek ekstrinsik terakhir adalah amanat cerita pendek, atau pesan dan cita-cita yang disampaikan di dalam cerita pendek. Padahal, ada berbagai nilai yang mungkin ditekankan dalam cerpen, seperti nilai agama, nilai sosial budaya, dan nilai moral.

6. Unsur Biografi

Unsur biografi juga termasuk ke dalam unsur ekstrinsik cerita pendek. Jadi biografi penulis menentukan kualitas dan gaya dari penulisan cerita pendek.

Karena saat menulis cerita pendek, terutama bagi pemula, saat menuliskan cerita membutuhkan referensi.

2.2 Kerangka Konseptual

Kemampuan menulis cerpen adalah kecakupan seseorang dalam membuah karya seni imajinatif yang singkat dan padat melalui tulisan secara kreatif. Pada saat ini kemampuan menulis cerpen pada siswa masih rendah dan banyak yang siswa belum dapat memenuhi standar yang dicapai. Hambatan yang biasanya muncul dalam pembelajaran menulis cerpen adalah siswa tidak percaya diri (merasa tidak berbakat), takut salah, merasa tidak punya ide, kurang mempunyai perbendaharaan kosa kata, sulit membuat pembukuan, dan kesulitan dalam memilih kata.

Metode *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu metode pembelajaran yang layak dikembangkan seiring dengan tuntutan pembelajaran dalam penerapan Kurikulum 2013. Penggunaan metode *Problem Based Learning* dapat membantu memudahkan siswa mengingat materi pembelajaran, karena langsung pada permasalahannya. Penggunaan metode *Problem Based Learning* dapat membangkitkan keaktifan, motivasi dan kreatifitas, siswa dalam pembelajaran, dan suasana kelas menjadi menyenangkan.

Untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan berbantuan Audiovisual. Audiovisual merupakan media yang bukan hanya dapat dilihat tapi juga dapat didengar secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan dengan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Audiovisual juga memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu film bersuara, video, dan televisi. Mengingat begitu pentingnya peranan media untuk

mendukung proses pembelajaran, peneliti sepakat untuk menggunakan video sebagai media. Dengan menggunakan media video kesulitan yang dihadapi siswa ketika menulis cerpen dapat berkurang. Siswa akan lebih mudah untuk memilih dan mengembangkan tema ke dalam tulisan. Hal ini dikarenakan dalam satu video memiliki banyak permasalahan yang bisa diangkat menjadi sebuah cerpen oleh siswa.

Berdasarkan landasan teori yang telah dijelaskan, maka dirumuskan kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu metode *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual berupa media video untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen pada siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016: 64) menyatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dikemukakan dalam bentuk pertanyaan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengambilan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan pada landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka penulis memiliki dugaan atau hipotesis sebagai dasar pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut: “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen” dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media audiovisual.

1. Hipotesis Alternatif (H_a) : Ada pengaruh yang signifikan *Problem Based Learning* Berbantuan Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Cerpen.
2. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak ada pengaruh yang signifikan *Problem Based Learning* Berbantuan Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Cerpen.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Alasan menggunakan penelitian eksperimen karena ada suatu model yang diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Dalam hal ini, model tersebut akan memberi pengaruh atas perlakuan yang dilakukan pada pembelajaran. Maka dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Gajah Mada Medan tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil. Adapun yang menjadi alasan penulis memilih lokasi dengan pertimbangan.

1. Sekolah tersebut merupakan tempat peneliti melaksanakan jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama.
2. Sekolah belum pernah memiliki penelitian yang sama dengan penelitian yang dilakukan peneliti.
3. Sekolah tersebut merupakan sekolah dengan pendidikan yang formal dan tentunya bersedia menerima segala bentuk penelitian yang bersangkutan dengan pendidikan dengan tujuan mengembangkan kualitas di sekolah tersebut.
4. Penggunaan metode *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dalam penulisan teks cerpen belum pernah dilakukan.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil kelas VIII SMP Gajah Mada Medan tahun ajaran 2022/2023.

3.3 Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017:80), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah pada keseluruhan siswa/siswi kelas VIII SMP Gajah Mada Medan tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 3.1

Rincian Populasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Gajah Mada Medan

No	Kelas	Jumlah
1.	VIII 1	20 orang
2.	VIII 2	20 orang
3.	VIII 3	20 orang
	Jumlah	60 orang

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:81), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling* karena jumlah peserta didik dalam setiap kelas sama dan tidak perlu ada persentase. Salah satu kelas yang dijadikan sampel memiliki populasi dengan syarat bahwa peneliti akan memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel dalam penelitian ini. Jadi dalam menentukan kelas yang menjadi sampel,

peneliti melakukan sistem acak supaya adil. Berikut cara yang dilakukan untuk memilih kelas yang akan menjadi sampel.

- a. Kertas yang telah berisikan nama-nama kelas (VIII 1, VIII 2, VIII 3) digulung dan dimasukkan ke dalam tabung.
- b. Kemudian, tabung yang berisi gulungan kertas tersebut dikocok dan gulungan kertas dipilih salah satu yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini.
- c. Setelah melakukan pemilihan kertas, yang didapatkan adalah kelas VIII 1 sebagai sampel yang berjumlah 20 orang.

3.4 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *One Grup Pretest-posttest Design*. Pada penelitian ini terdapat *pretest* yang diberi perlakuan sebelum menggunakan metode *Problem Based Learning*. Dengan demikian hasil perlakuan sesudah menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudahnya. Adapun desain eksperimen dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2

Desain Eksperimen One Grup Petest-Posttest Design

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksprimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pemberian tes awal sebelum perlakuan dikelas eksprimen

O₂ = Pemberian tes akhir sesudah perlakuan di kelas eksperimen

X = Pemberian perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran tipe *Problem Based Learning*

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian merupakan alat bantu mengumpulkan data untuk peneliti (Sugiyono 2016:92). Instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *Problem Based Learning* terhadap kemampuan menulis cerpen. Adapun tahapan yang harus dilalui untuk memperoleh data penelitian ini ialah dengan memberikan tes penugasan. Tes ini akan diberikan untuk *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* untuk mengambil data keterampilan siswa menulis cerpen dengan tema “Buruh”, sedangkan pada *posttest* siswa menulis cerpen dengan tema “Bebas”. Adapun aspek penilaian dalam keterampilan menulis cerpen sesuai dengan teori unsur pembangunnya yakni tertera sebagai berikut.

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Menulis Teks Cerpen

NO.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR
1	Tema	1. Dalam cerpen terdapat delapan (seluruh) paragraf mendukung tema.	5
		2. Dalam cerpen terdapat enam yang mendukung tema.	4

		3. Dalam cerpen terdapat empat paragraf yang mendukung tema.	3
		4. Dalam cerpen terdapat dua paragraf yang mendukung tema.	2
		5. Dalam cerpen tidak terdapat paragraf yang mendukung tema.	1
2	Tokoh/Penokohan	1. Tokoh yang terdapat dalam cerpen memenuhi syarat yang meliputi: tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh protagonis, dan tokoh protagonis.	5
		2. Terdapat satu syarat yang tidak mendukung tokoh.	4
		3. Terdapat dua syarat yang tidak mendukung tokoh.	3
		4. Terdapat tiga syarat yang tidak mendukung tokoh.	2
		5. Dalam cerpen tidak terdapat syarat yang mendukung tokoh.	1
3	Latar	1. Latar yang terdapat dalam cerpen memenuhi syarat dan kriteria yang meliputi latar tempat, waktu, suasana, dan sosial.	5
		2. Dalam cerpen terdapat satu syarat yang tidak mendukung cerpen.	4
		3. Dalam cerpen terdapat dua syarat yang tidak mendukung cerpen.	3
		4. dalam cerpen terdapat tiga syarat yang tidak mendukung cerpen.	2
		5. Dalam cerpen tidak terdapat syarat yang mendukung cerpen.	1
4	Alur	1. Rangkaian peristiwa runtun, memiliki hubungan kasual, terdapat pengenalan tokoh, dan permasalahan sampai penyelesaian (akhir cerita).	5
		2. Rangkaian peristiwa kurang runtun, memiliki hubungan kasual, terdapat pengenalan tokoh, dan permasalahan sampai penyelesaian (akhir cerita).	4

		3. Rangkaian peristiwa kurang runtun, memiliki hubungan kasual, terdapat perkenalan tokoh, tetapi tidak ada kejelasan permasalahan sampai penyelesaian (akhir cerita tidak jelas).	3
		4. Rangkaian peristiwa tidak runtun, terdapat perkenalan tokoh, tidak memiliki hubungan kasual dan permasalahan sampai penyelesaian (akhir cerita) tidak jelas.	2
		5. Rangkaian peristiwa tidak runtun, tidak memiliki hubungan kasual, tidak terdapat perkenalan tokoh, dan permasalahan sampai penyelesaian (akhir cerita) tidak jelas.	1
5	Amanat	1. Amanat yang disampaikan relevan dengan tema yang diberikan dan mampu mengajak pembaca terlibat ke dalam cerita.	5
		2. Amanat yang disampaikan relevan dengan tema yang diberikan, tetapi belum sepenuhnya mampu mengajak pembaca terlibat ke dalam cerita.	4
		3. Amanat yang disampaikan kurang relevan dengan tema yang diberikan, tetapi sudah mampu mengajak pembaca terlibat ke dalam cerita.	3
		4. Amanat yang disampaikan kurang relevan dengan tema yang diberikan dan belum mampu mengajak pembaca terlibat ke dalam cerita.	2
		5. Amanat yang disampaikan tidak relevan dengan tema yang diberikan serta tidak mampu mengajak pembaca terlibat ke dalam cerpen.	1
6	Sudut pandang	1. Penggunaan sudut pandang relevan dengan seluruh (delapan) paragraf dalam cerpen	5
		2. Penggunaan sudut pandang relevan dengan enam paragraf dalam cerpen	4
		3. Penggunaan sudut pandang relevan dengan empat paragraf dalam cerpen	3
		4. Penggunaan sudut pandang relevan dengan dua paragraf dalam cerpen	2

		5. Tidak terdapat penggunaan sudut pandang yang relevan dengan seluruh isi cerpen	1
7	Gaya bahasa	1. penggunaan gaya bahasa sangat baik	5
		2. penggunaan gaya bahasa baik	4
		3. penggunaan gaya bahasa cukup baik	3
		4. penggunaan gaya bahasa kurang baik	2
		5. penggunaan gaya bahasa tidak baik	1
8	Struktur cerpen	1. Struktur cerpen yang disajikan sangat lengkap.	5
		2. Struktur cerpen yang disajikan lengkap.	4
		3. Struktur cerpen yang disajikan cukup Lengkap	3
		4. Struktur cerpen yang disajikan kurang lengkap.	2
		5. Struktur cerpen yang disajikan tidak lengkap.	1
9	Kaidah Kebahasaan	1. Penggunaan kaidah kebahasaan cerpen sangat sesuai.	5
	Cerpen	2. Penggunaan kaidah kebahasaan cerpen sesuai.	4
		3. Penggunaan kaidah kebahasaan cerpen cukup sesuai.	3
		4. Penggunaan kaidah kebahasaan cerpen kurang sesuai.	2
		5. Penggunaan kaidah kebahasaan cerpen tidak sesuai.	1
	Jumlah		45

Untuk mengetahui kategori pengaruh metode *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual terhadap kemampuan menulis cerpen, digunakan standar skor menurut Sugiyono (2012:144), sebagai berikut.

$$\text{Skor total} = \frac{\text{jumlah skor pemerolehan}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$$

Untuk mengetahui kategori pengaruh metode *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual terhadap kemampuan menulis cerpen, digunakan standar skor penilaian menurut Sugiyono (2012:144), sebagai berikut.

Tabel 3.4 Penilaian Kemampuan Menulis teks cerpen

Kategori	Penilaian
Sangat baik	85-100
Baik	70-84
Cukup	60-69
Kurang	50-59
Sangat kurang	0-49

3.6 Jalannya Eksperimen

Pembelajaran menyajikan sebuah data dalam bentuk teks cerpen dan terjadinya dalam penelitian tersebut, maka akan lebih baik jika dapat disusun terlebih diawal dengan teratur dalam kerangka jalan penelitian.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian tersebut:

- a. Pelaksanaan *pretest* dikelas VIII-A pada hari pertama.
- b. Pelaksanaan perlakuan dalam pembelajaran dengan penggunaan metode *problem based learning* pada hari kedua.
- c. Pelaksanaan *posttest* pada hari ketiga.

Tabel 3.5
Jalannya Eksperimen One Grup Pre-test dan post-test Pengaruh Problem Based Learning
Berbantuan Audiovisual Terhadap Kemampuan
Menulis Cerpen

No.	Kegiatan		Alokasi
	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Waktu
1	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Mengucapkan salam diri kepada peserta didik, memperkenalkan diri kepada peserta didik</p> <p>2. Menjelaskan kompetensi pembelajaran yang dicapai</p>	<p>1. Menjawab salam dari guru</p> <p>2. Mendengarkan dan memahami penjelasan yang disampaikan</p>	10 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Menugaskan siswa menulis cerpen (pretest) dengan tema “Buruh”.</p>	<p>Mengerjakan tugas yang diberikan guru yakni menulis cerpen dengan tema “Buruh”</p>	70 Menit

3	Kegiatan Akhir Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam	Siswa menjawab salam dari guru	10 Menit
---	---	--------------------------------	-------------

Tabel 3.6 Jalannya Post-test

No.	Kegiatan		Alokasi
	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Waktu
1	Kegiatan Awal 1. Mengucapkan salam kepada peserta didik 2. Menjelaskan kompetensi pembelajaran yang dicapai	1. Menjawab salam dari guru 2. Mendengarkan dan memahami penjelasan yang disampaikan	10 Menit
2	Kegiatan Inti Mengamati Guru menyuruh siswa untuk mengamati materi teks cerpen yang telah dijelaskan Mempertanyakan Guru menanyakan tentang hal yang berhubungan dengan teks cerpen	Siswa mengamati materi teks cerpen yang dijelaskan guru a. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru	70 Menit

	<p>Mengeksplorasi</p> <p>Guru akan mulai menanamkan konsep atau materi yang sesuai dengan kompetensi yang dicapai berdasarkan teks cerpen dan penjelasan struktur dan ciri teks cerpen yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Orientasi yang merupakan pengenalan awal situasi b. Komplikasi yang berarti pengungkapan peristiwa c. Resolusi yakni penyelesaian konflik <p>Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memerintahkan peserta didik untuk fokus terhadap teks cerpen sambil mencari hal-hal yang telah ditugaskan mengenai pembahasan tentang teks cerpen b. Guru menugaskan peserta didik untuk dapat menulis teks cerpen (<i>post-test</i>) c. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat saling mengoreksi hasil dari team atau temannya d. Mengumpulkan hasil <i>pre-test</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Guru menyuruh peserta didik untuk dapat menjelaskan hasil kerjanya kepada orang lain</p>	<p>Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dan materi teks cerpen dari berbagai sumber mengenai materi yang dibahas</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa fokus memerhatikan materi teks cerpen yang di sampaikan dan sambil mencatat hal-hal yang berhubungan dengan teks cerpen yang mereka temukan b. Siswa menulis teks cerpen secara individu berdasarkan yang dijelaskan c. Saling mengoreksi hasil dari pekerjaan teman d. Mengumpulkan hasil 	
--	---	---	--

		kerjanya	
		Siswa membacakan hasil kerjanya	
3	Kegiatan Akhir 1. Guru mengakhiri pelajaran dengan melakukan refleksi 2. Guru mengucapkan salam	1. Siswa menyampaikan kepada guru tentang kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi dalam pelajaran 2. Siswa menjawab salam	10 Menit

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis untuk mencapai hasil yang maksimal. Langkah-langkah analisis tersebut dapat dilakukan dengan:

1. Memeriksa tugas siswa
2. Memberikan skor terhadap tugas siswa
3. Menstabilisasi skor tugas *pre-test* dan *post-test* siswa
4. Menghitung nilai rata-rata hitung untuk data sampel yaitu *pre-test* dan *post-test* siswa

Sudjana (2005:70), menghitung nilai rata-rata digunakan rumus:

$$M_x = \frac{FX}{n}$$

Keterangan:

M_x = Mean (rata-rata)

FX = Jumlah skor

n = jumlah siswa

Sudjana (2005:195), menghitung simpangan baku S_1 dan S_2 dari varians sebelum dan sesudah diberikan perlakuan digunakan dengan rumus:

$$SDx = \sqrt{\frac{FX^2}{N}}$$

$$SE_{MX} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

Varians gabungan dengan rumus:

$$S^2 = \sqrt{\frac{n \int_1 X_1^2 - (X_1)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

S^2 = simpangan baku (standar deviasi)

X_i = jumlah skor

f_i = jumlah dari frekuensi untuk nilai X_i

f_i = frekuensi untuk nilai x_i

n = jumlah sampel

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sudjana (2005:466), “uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Lilifors dengan langkah-langkah sebagai berikut”.

1. Data pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s} \quad (\bar{x} \text{ dan } s \text{ masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel}).$$

2. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan data distribusi normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus : $F(Z_i) = F(Z \leq Z_i)$.

3. Selanjutnya dihitung proporsi Z_i, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_1)$, maka $S(Z_1) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n, \text{ yang } \leq Z_1}{n}$

4. Hitunglah selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian menentukan harga mutlaknya.
5. Menentukan harga terbesar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Harga terbesar itu disebut L_o . Untuk menerima dan menolak distribusi normal penelitian dapat dibandingkan nilai L_o dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji Lilifors dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian $L_o \leq L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ populasi tidak berdistribusi normal.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan atau perbedaan dua telah berulang kali ditekankan adanya asumsi bahwa populasi mempunyai varians yang sama agar menaksir dan menguji dapat berlangsung. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian mengenai kesamaan dua varians masing-masing data *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus :

$$f_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

3.7.3 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:273), untuk melakukan uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{S^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Dengan rumus varians gabungan :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S^2X_1 + (n_2 - 1)S^2X_2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t : distribusi t

\bar{x}_1 : nilai rata-rata kelas *pretest*

\bar{x}_2 : nilai rata-rata *posstest*

S_1^2 : standar deviasi *pretest*

S_2^2 : standar deviasi *posstest*

n_1 : jumlah sampel pada *pretest*

n_2 : jumlah sampel pada *posstest*

Untuk menguji hipotesis penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan t_0 dengan t tabel pada derajat $N-1$ dan tingkat kepercayaan $\alpha 0,05$ 5% . Berdasarkan t_{tabel} dapat ditemukan bahwa H_0 diterima apabila t hitung $\leq t$ tabel yang sekaligus menolak H_a . H_a diterima apabila t hitung $> t$ tabel yang sekaligus menolak H_0 .