

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk yang dapat disesuaikan berdasarkan fungsi dan penggunaannya seperti, berupa gambar, video, audio, benda dan lainnya. Media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru hendaknya harus dikuasai dan dipahami sehingga memudahkan pengaplikasiannya di kelas. Agar lebih efisien, media pembelajaran digunakan secara bersamaan dengan materi yang sedang diajarkan di kelas dengan tujuan peserta didik dapat melihat praktik langsung dari media tersebut. Guru juga dituntut untuk menjadi lebih kreatif dalam menggunakan media serta dapat membantu siswa agar lebih aktif di dalam kelas. Media ini juga dapat menjadi strategi alternatif yang dapat membantu meningkatkan keberhasilan belajar. Seperti menurut (Simanjuntak 2021:33) menyatakan “strategi dibuat dengan mempertimbangkan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki dalam tindakan mencapai tujuan”.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran *flip book*. Media pembelajaran *flip book* merupakan kumpulan gambar yang disusun dari tumpukan kertas sehingga memberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dalam sebuah buku kecil sederhana. Bentuk lain media *flip book* juga dapat dibuat dalam bentuk digital atau *ebook*. Media *flip book* dapat meningkatkan pemahaman dan juga dapat memengaruhi prestasi belajar siswa. Dengan media *flip book* yang menyediakan gambar, animasi yang beragam dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan ide kreatif dari gambar yang dilihat. Setelah

itu peserta didik dapat mengembangkan berbagai gambar atau animasi yang tersedia menjadi sebuah cerita pendek. Manfaat dari media *flip book* adalah memudahkan siswa untuk memahami teks fiksi, dapat digunakan di mana saja, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Teks cerpen adalah karya sastra dalam bentuk tulisan fiksi nonfaktual secara singkat dan padat. Menurut Ikbal (2021) “pembelajaran menulis cerpen di sekolah adalah pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir secara kreatif”. Cerpen dapat ditulis karena adanya penuangan ide atau gagasan dari seorang penulis. Cerita pendek biasanya berfokus pada satu kejadian, mempunyai satu plot, setting yang tunggal, serta jumlah tokohnya juga terbatas dan jangka waktu yang cukup singkat. Dalam menulis cerpen, terdapat dua unsur yang harus dipahami, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Komponen yang termasuk unsur intrinsik adalah tema, tokoh atau penokohan, alur cerita, latar, gaya bahasa, sudut pandang dan amanat. Sedangkan komponen unsur ekstrinsik adalah latar belakang masyarakat atau lingkungan penulis, latar belakang penulis, nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen. Memiliki imajinasi yang kreatif akan memudahkan peserta didik dalam menulis sebuah cerita pendek.

Akan tetapi, dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang tidak suka dan tidak mampu menulis teks cerpen dengan baik. Seperti siswa-siswi sulit menentukan sebuah topik dalam menulis cerpen karena siswa-siswi tidak memiliki imajinasi yang dapat dikembangkan menjadi tulisan. Kemudian guru tidak menggunakan media yang dapat membantu siswa menciptakan ide-ide yang kreatif sehingga pembelajaran membuat cerpen tidak diminati. Selain itu, kurangnya pemahaman materi mengenai cerpen cenderung membuat siswa-siswi tidak dapat membuat menciptakan sebuah cerpen sesuai dengan konsep yang telah diajarkan.

Berdasarkan ketiga masalah di atas, penelitian ini berfokus pada masalah yang kedua. Maka penulis berupaya melakukan penelitian untuk menemukan adanya pengaruh media *flip book* terhadap kemampuan menulis teks cerpen. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flip Book* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Pada Siswa- Siswi Kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun Ajaran 2023/2024”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa- siswi sulit menentukan sebuah topik dan mengekspresikan gagasannya dalam bentuk tulisan.
2. Guru tidak menggunakan media yang menarik minat siswa- siswi sehingga tidak dapat membantu siswa- siswi untuk memiliki ide yang kreatif dalam menulis sebuah cerpen.
3. Kurangnya materi pengetahuan tentang menulis teks cerpen dan siswa tidak dapat menerapkan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam menulis cerpen.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, perlu dilakukan pembatasan masalah untuk memudahkan penelitian. Adapun penelitian ini berfokus pada latar belakang yang telah dipaparkan, sehingga batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Media Pembelajaran *Flip Book* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Pada Siswa- Siswi Kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun Ajaran 2022/2023”.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan pemilihan masalah yang diuraikan di atas, maka beberapa masalah yang dapat penulis rumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menulis teks cerpen tanpa menggunakan media pembelajaran *flip book* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks cerpen dengan menggunakan media pembelajaran *flip book* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *flip book* terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks cerpen tanpa menggunakan media pembelajaran *flip book* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks cerpen dengan menggunakan media pembelajaran *flip book* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flip book* terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan pengembangan ilmu kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *flip book*.
- b. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan pengembangan ilmu peserta didik dalam menulis teks cerita pendek.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang relevan untuk kemudian hari.
- d. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran *flip book* terhadap kemampuan menulis teks cerpen.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pengetahuan bagi guru dan dapat dijadikan acuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya untuk diterapkan pada pembelajaran menulis teks cerpen dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

### b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat berdampak positif terhadap perkembangan dan kemajuan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *flip book* khususnya pada materi pembelajaran menulis teks cerpen.

### c. Bagi Mahasiswa dan Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan pengetahuan bagi peneliti dan pembaca tentang penggunaan media pembelajaran *flip book* terhadap kemampuan menulis teks cerpen.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **2.1 Landasan Teoritis**

Landasan teori sangat penting dalam sebuah penelitian. Tanpa adanya landasan teori peneliti tidak dapat mengembangkan masalah yang ditemui di lokasi penelitian. Landasan teori adalah rangkaian dari argumentasi yang tersusun secara sistematis dan signifikan serta berisi mengenai definisi, konsep dan juga proposisi yang telah tersusun secara sistematis memaparkan variabel penelitian. Landasan teori digunakan sebagai wadah untuk memberikan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diajukan terlebih dahulu. Pada pembahasan ini akan dibahas teori- teori yang mendukung penelitian ini.

##### **2.1.1 Media**

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Nizwardi, 2016:2). Media secara garis besar dapat dipahami seperti manusia, materi dan

kejadian yang membangun kondisi yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara psikologis media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa dan media dapat membuat hal-hal abstrak menjadi lebih konkrit. Menurut Pagarra (2021:11) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diinginkan.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Rohani (dalam Fikri & Madona 2018:25) “media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide dan gagasan sehingga tersampaikan pada penerima”. Sejalan dengan itu (Haryadi et al., 2021) mengatakan media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan informasi yang berasal dari sumber- sumber terpercaya kepada para peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

Dalam (Sarma & dkk, 2021) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat diperuntukkan bagi para peserta didik serta dapat memberikan bantuan untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Selain itu (Simanjuntak et al., 2020) mengemukakan penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat mempengaruhi hasil prestasi siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah wahana penyalur informasi belajar yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa- siswi di kelas. Pada hakikatnya, media sangat diperlukan dalam pembelajaran karena media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media memberikan kemudahan bagi guru dan memberikan manfaat yang dapat dirasakan secara langsung oleh peserta didik. Media pembelajaran mencakup keseluruhan apa saja yang digunakan oleh guru guna melibatkan panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan pada saat proses pembelajaran tersebut berlangsung.

### **2.1.3 Media *Flip Book***

Dunia pendidikan terus berkembang dan mengalami perubahan-perubahan yang signifikan. Perubahan tersebut diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tentu diperlukan sebuah inovasi yang mampu menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Salah satu hal yang dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang melibatkan siswa akan merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dalam proses pembelajaran. Salah satu media menarik yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *flip book*.

Menurut Aprillia dalam (Setiadi, 2021) “istilah *flip book* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar menarik yang berbeda-beda. Jika dibuka dari halaman satu ke halaman yang lainnya maka *flip book* akan memperlihatkan gambar-gambar yang seakan-akan bergerak. Menurut Nurwidiyanti (2022), “media pembelajaran *flip book* merupakan suatu alat atau sarana yang memiliki fungsi sebagai perantara guna untuk memudahkan pendidik



menyampaikan materi pelajaran selain dari buku cetak para peserta didik serta memotivasi peserta didik untuk selalu membaca buku di mana pun dan kapan pun”.

Media *flip book* terbagi menjadi dua wujud, yaitu dalam bentuk buku lembaran kertas dan bentuk buku digital atau *ebook*. Dalam bentuk buku lembaran *flip book* terbuat dari tumpukan kertas yang berisi tentang gambar yang saling berkaitan. Sedangkan dalam bentuk buku digital atau *ebook* yaitu buku dalam perangkat pintar seperti laptop/computer/gawai yang menyediakan fitur navigasi untuk mengganti ke halaman selanjutnya dan dipadukan dengan gambar, video yang dapat dibuat melalui aplikasi *Flip book Maker Pro*, *Canva* atau *flip book* online. Meskipun demikian, kedua jenis media *flip book* tetap memiliki fungsi dan manfaat yang sama. *Flip book* merupakan buku yang terdiri atas rangkaian bervariasi dan bertahap dari satu halaman ke halaman berikutnya. Halaman tersebut berubah dengan cepat, gambar-gambar terlihat seperti hidup karena adanya simulasi gerak atau perubahan lain”. Media *flip book* menyajikan gambar-gambar yang berkaitan dengan konsep pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Melalui gambar-gambar siswa dapat berimajinasi dan menciptakan ide-ide kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.

Beberapa kelebihan dan kelemahan media *flip book* antara lain:

Kelebihan media *flip book* yaitu:

1. Dapat digunakan di segala ruang, seperti ruang terbuka dan tertutup karena mudah, ringkas, dan praktis.
2. Mudah dibawa kemana-mana (*moveable*). Karena *flip book* hampir menyerupai buku sehingga dapat dibawa ke mana saja dan dapat digunakan kapan pun dibutuhkan.

3. Tampilan lebih menarik perhatian, karena media *flip book* banyak dibubuhkan beragam gambar-gambar sehingga ada rasa tertarik dan antusias peserta didik ingin membuka dari awal hingga akhir.
4. Media *flip book* berbasis digital dapat dikombinasikan dengan suara, video, musik, animasi yang membuat *flip book* menjadi lebih menarik dan dapat diakses setiap saat.
5. Dapat membantu siswa dalam menggambarkan hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak dapat dihadirkan di dalam kelas.

Kelemahan media *flip book* yaitu:

1. Hanya dapat digunakan dalam kelompok kecil, seperti 4-5 orang. Karena *flip book* terbuat dari lembaran kertas sehingga dibutuhkan beberapa *flip book* untuk kelompok lebih banyak.
2. Membutuhkan banyak gambar yang berkesinambungan satu sama lain.
3. Membutuhkan waktu untuk membuat media sebelum digunakan di dalam kelas.

#### **2.1.4 Manfaat *Flip Book***

Ada beberapa manfaat media pembelajaran *flip book*, diantaranya:

1. Membantu Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran  
Artinya melalui media *flip book* proses pembelajaran akan menjadi lebih aktif karena peserta didik akan diberikan waktu untuk memperoleh ide dan gagasan melalui gambar yang tersedia pada *flip book*. Kemudian peserta didik mengembangkan ide dan gagasan yang dimiliki untuk dijadikan sebuah karya.
2. Dapat Meningkatkan Hasil Pembelajaran

Artinya, media *flip book* dapat membantu mencapai target kompetensi pembelajaran yang hendak dicapai oleh peserta didik.

### 3. Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif

Melalui media *flip book*, peserta didik akan menjadi lebih terampil dan kreatif dalam menuliskan sebuah karya.

### 4. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Media *flip book* merupakan media yang menggunakan gambar sebagai alat utamanya. Pemilihan gambar yang tepat dapat memberikan motivasi sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu untuk belajar.

## 2.1.5 Pengertian Menulis

Menurut Helaluddin (2020:1) “menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya”. Dalam aktivitas menulis terjadi sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis. Menulis memiliki berbagai tujuan seperti, menyakinkan, memberitahukan, dan menghibur. Hasil dari proses menuangkan gagasan kreatif ini biasanya disebut karangan atau tulisan. Selain itu ia menyatakan kemampuan menulis berperan penting untuk karena menulis adalah salah satu dari empat kemampuan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut (dalam Nurma Pertiwi et al., 2019) menjelaskan menulis merupakan proses berkomunikasi secara tidak langsung antara penulis dengan pembacanya. Kegiatan menulis melibatkan segala aspek-aspek penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi dan kosakata, penataan kalimat, pengembangan paragraf, pengolahan gagasan dan juga pengembangan model karangan.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan memindahkan ide dan gagasan yang ada dipikiran penulis dalam bentuk tulisan yang dapat dibaca dan dinikmati oleh pembacanya. Isi dari tulisan sangat beragam seperti dapat berupa pengungkapan perasaan, pikiran dan pesan yang hendak diberitahukan, disampaikan, dan menghibur para pembacanya. Menulis memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks terstruktur. Menulis dapat juga diartikan memilih hal apa yang akan ditulis dan menemukan hasil imajinasinya sehingga pembaca dapat memahami sebuah tulisan dengan mudah dan jelas. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembacanya.

#### **4.1.6 Manfaat Menulis**

Beberapa manfaat yang didapat dari kegiatan menulis menurut Helaluddin (2020:5-6) yaitu: “1) penulis dapat mengetahui potensi dirinya yang harus dikembangkan; 2) mengembangkan gagasan sesuai dengan kemampuan penalaran; 3) mengembangkan wawasan dan fakta-fakta; 4) menumbuhkan ide-ide baru; 5) menumbuhkan rasa objektivitas; dan 6) membantu memecahkan permasalahan.

Selanjutnya Yulistiani (2020) mengemukakan manfaat menulis adalah: “1) meningkatkan kecerdasan; 2) mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas; 3) menumbuhkan keberanian; dan 4) mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis adalah dapat meningkatkan kreativitas dan menggali potensi diri untuk menjadi lebih berani, kritis dan aktif dalam mengembangkan ide dan gagasan yang dimiliki menjadi bentuk tulisan.

#### **4.1.7 Tujuan Menulis**

Kegiatan menulis harus memiliki tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ditulisnya. Karena melalui tujuan, pembaca akan mudah memahami maksud dari sebuah tulisan yang dibaca.

Beberapa tujuan menulis menurut Helaluddin (2020:6-7) adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Informasi atau Penerangan

Menulis untuk memberikan informasi kepada pembaca tentang isu-isu atau topik-topik yang layak untuk diberitakan.

2. Tujuan Penugasan

Menulis sengaja diperuntukkan sebagai tugas seperti berupa tulisan paragraph, karangan, esai, atau makalah.

3. Tujuan Estetis

Menulis untuk menciptakan keindahan (estetis) dalam puisi, cerpen atau novel.

4. Tujuan Kreatif

Menulis untuk menggunakan daya imajinasi secara maksimal dalam mengembangkan tulisan, mulai dari penokohan, melukiskan *setting*, maupun yang lain.

5. Tujuan Konsumtif

Menulis untuk berorientasi kepada bisnis dan bersinggungan dengan tujuan-tujuan yang lainnya.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan tujuan menulis adalah untuk membuat sebuah karangan yang dihasilkan oleh pikiran kita dapat dimengerti dan diterima oleh pembacanya. Tujuan yang terdapat dalam tulisan juga dapat memotivasi para pembaca serta memberikan nilai-nilai yang dapat mempengaruhi pembaca untuk memahami sebuah makna dari

tulisan. Selain itu, tulisan yang dihasilkan oleh seorang penulis harus memiliki manfaat yang dapat dirasakan bagi pembaca dan penulis sendiri.

#### **4.1.8 Pengertian Cerita Pendek**

Secara etimologis, cerita pendek adalah karya fiksi atau sesuatu yang dikonstruksikan, ditemukan, dibuat atau dibuat-buat. Artinya, cerita pendek dapat berasal dari pengalaman penulis sendiri, baik pengalaman langsung dirasakannya atau tidak langsung dirasakan. Kosasih (2020:111) menyatakan “cerita pendek adalah karangan yang termasuk ke dalam genre cerita atau naratif fiksional”. Cerita pendek tidak lepas dari nilai-nilai agama, budaya, sosial, ataupun moral. Selanjutnya menurut H.B Jassin (2008:123) menyatakan bahwa “cerpen ialah sebuah cerita singkat yang harus memiliki bagian terpenting yakni pengenalan, pertikaian, serta penyelesaian”. Cerpen dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan secara efektif dan efisien. Selanjutnya, Kusumaningtyas (2022) menyatakan “cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra Indonesia yang memiliki ciri mengandung kebahasaan yang erat kaitannya dengan situasi sosial pengarang, salah satunya tentu dilihat dari aspek deiksis sosial”.

Jadi, dari uraian di atas dapat disimpulkan cerpen merupakan suatu teks bacaan yang berisi tentang kisah dan memiliki komposisi yang singkat dan padat. Cerpen biasanya hanya memberikan kesan tunggal dan memusatkan fokus pada penokohan yang dipenuhi dengan konflik, peristiwa dan pengalaman. Seorang penulis cerpen harus memiliki ketangkasan dalam menulis dan menyusun cerita yang menarik agar cerpen dapat memberikan kesan kepada pembacanya. Kehidupan peristiwa yang beragam dalam cerpen merupakan hal yang penting untuk dapat menulis cerpen yang baik.

#### **4.1.9 Ciri-ciri Cerita Pendek**

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

1. Bentuk tulisan singkat dan padat
2. Tulisan kurang dari 10.000 kata.
3. Sumber cerita berasal dari kehidupan sehari-hari, seperti pengalaman sendiri dan orang lain.
4. Tidak melukiskan seluruh kehidupan pelakunya karena mengangkat masalah tunggal atau sarinya saja.
5. Hanya mengisahkan peristiwa yang berarti bagi pelakunya.
6. Tokoh-tokoh dilukiskan mengalami konflik hingga pada penyelesaian.
7. Penggunaan kata-katanya sangat ekonomis dan mudah dipahami oleh masyarakat.
8. Meninggalkan kesan mendalam dan efek pada perasaan pembacanya.
9. Beralur tunggal dan lurus.”

Sedangkan menurut Subaidah (2020), ciri-ciri cerita pendek adalah sebagai berikut:

1. Singkat, padu dan intensif (*brevity, unity, and intensity*)
2. Unsur- unsur cerita pendek adalah adegan, tokoh, dan gerak (*scene, character, and action*)
3. Bahasa cerita pendek harus tajam, sugestif dan menarik perhatian (*incisive, suggestive and alert*).

#### **4.1.10 Struktur Cerita Pendek**

Struktur dalam cerita pendek adalah susunan yang digunakan untuk membuat cerita pendek tersusun berdasarkan komponen yang tepat. Adapun beberapa struktur dalam cerita pendek menurut Kosasih (2020: 113-115) diantaranya:

1. Abstrak

Abstrak merupakan bagian dari cerita yang menggambarkan keseluruhan isi cerita.

Abstrak pada cerpen bersifat opsional, mungkin ada dan mungkin bisa tidak muncul.

## 2. Orientasi

Orientasi merupakan pengenalan cerita yang berkenaan dengan penokohan ataupun bibit masalah yang akan dialami.

## 3. Komplikasi

Komplikasi merupakan bagian cerita yang menceritakan puncak masalah yang dialami oleh tokoh utama.

## 4. Evaluasi

Evaluasi adalah bagian menyatakan komentar pengarang atas peristiwa yang terjadi pada cerita pendek. Pada bagian evaluasi konflik cerita telah mengendur, akan tetapi tetap menunggu penyelesaian.

## 5. Resolusi

Resolusi adalah tahap penyelesaian akhir pada seluruh rangkaian cerita. Pada tahap ini ketegangan sudah lebih mereda dan hanya perlu mendapat penyelesaian sebagai langkah “beres-beres”.

## 6. Koda

Koda merupakan bagian akhir terhadap keseluruhan isi cerita yang diisi dengan kesimpulan yang dialami oleh tokoh.

### **4.1.11 Unsur- Unsur Cerita Pendek**

Ada dua unsur dalam cerita pendek yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Menurut Nurgiyantoro (2010:12-16) ada beberapa unsur intrinsik yaitu:

#### a. Unsur Intrinsik



## 1. Tema

Tema adalah makna kehidupan yang berkaitan dalam sebuah cerita pendek. Tema biasanya tersembunyi atau tersirat pada pada suatu cerita pendek serta tema dapat dikatakan jiwa cerita dalam karya fiksi. Pembaca dapat mengetahui tema dalam cerita pendek dengan menafsirkan kesan yang timbul setelah membaca cerita pendek secara keseluruhan sampai selesai.

## 2. Alur/Plot

Alur/Plot adalah urutan peristiwa yang dimulai dari awal hingga timbul konflik sampai pada penyelesaian akhir. Plot menampilkan kejadian-kejadian yang mengandung konflik yang mampu menarik perhatian pembaca.

## 3. Penokohan

Penokohan adalah hal-hal yang berkaitan dengan perwatakan serta berhubungan dengan ciri-ciri fisik, keadaan sosial, tingkah laku antartokoh. Penokohan terdiri atas, 1) tokoh utama, tokoh bawahan dan tokoh tambahan; 2) tokoh protagonist dan antagonis; 3) tokoh sederhana dan tokoh bulat; 4) tokoh statis dan berkembang; 5) tokoh tipikal dan tokoh netral.

## 4. Latar/*Setting*

Latar/*Setting* berhubungan dengan tempat, waktu dan suasana dalam cerita pendek.

## 5. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara sebuah cerita dikisahkan. Sudut pandang adalah cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang dalam sebuah karya fiksi.

## 6. Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan ekspresi atau respon pengarang terhadap peristiwa-peristiwa melalui media bahasanya, seperti jenis bahasa yang digunakan, kata-kata dalam tulisan cerita pendek tersebut.

#### 7. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita.

Pesan dapat berupa ide, gagasan, ajaran moral dan nilai-nilai kemanusiaan secara tersirat dan tersurat.

#### b. Unsur Ekstrinsik

##### 1. Latar Belakang Masyarakat

Latar belakang masyarakat merupakan faktor yang terdapat di dalam lingkungan penulis itu sendiri yang mempengaruhi penulis dalam penulisan cerita pendek. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penulis antara lain, ideologi negara, kondisi politik, kondisi sosial, kondisi ekonomi.

##### 2. Latar Belakang Penulis

Hal ini berkaitan dengan faktor dari dalam penulis itu sendiri yang mempengaruhi dan memotivasi dalam menulis cerita pendek. Faktor-faktor ini seperti, riwayat hidup penulis, kondisi psikologis, aliran sastra penulis.

##### 3. Nilai- Nilai Yang Terkandung Dalam Cerpen

Unsur ini berkaitan dengan nilai yang dapat diambil dari cerita pendek tersebut. Seperti, nilai agama, nilai sosial, nilai moral, nilai budaya.

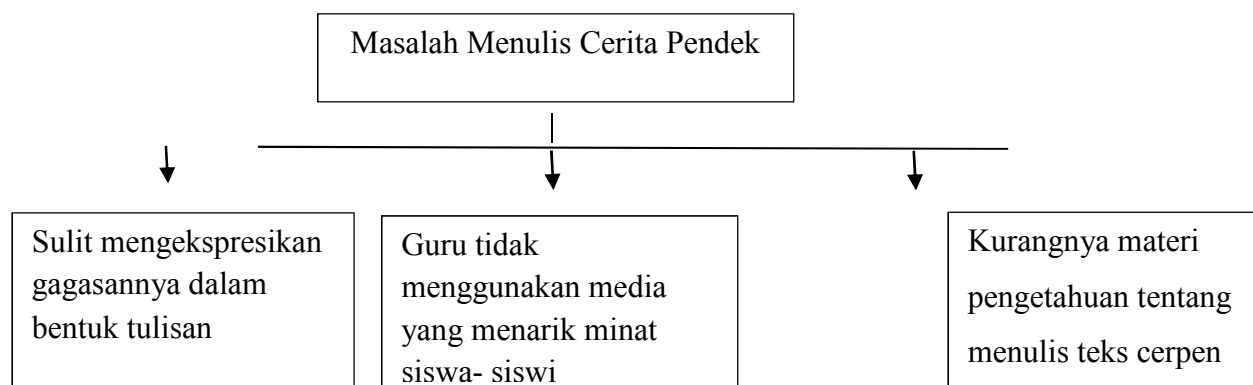
#### **4.1.12 Langkah-Langkah Menulis Cerita Pendek**

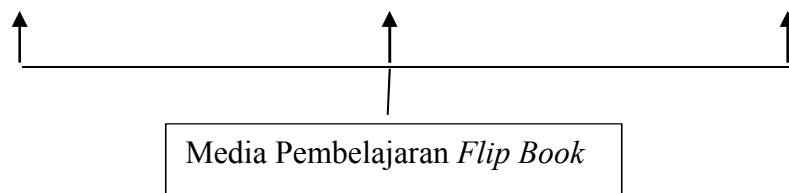
Menurut Jingga (dalam Sri Widayati 2020:100) langkah awal menulis cerpen dengan model piramida adalah sebagai berikut:

1. Tulis nama pelaku utama dengan satu kata.
2. Lukiskan karakter pelaku dengan dua kata.
3. Lukiskan tempat terjadinya cerita dengan tiga kata.
4. Ceritakan pola masalah dari cerita yang disajikan dengan empat kata.
5. Ceritakan masalah pertama hingga butir keempat dengan lima kata.
6. Ceritakan masalah kedua dari butir keempat dengan enam kata.
7. Ceritakan masalah kedua dari butir keempat dengan tujuh kata.
8. Ceritakan resolusi atau penyelesaian masalah yang ada dengan delapan kata.

#### 4.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Sugiyono, (2016:60) “merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Penelitian ini hendak mencari pengaruh antara variable bebas (*pengaruh media flip book*) dengan variabel terikat (kemampuan menulis teks cerpen).





### 4.3 Hipotesis Penelitian

Dalam sebuah penelitian digunakan berbagai teori yang dikemukakan oleh para ahli untuk memperjelas kajian masalah di setiap sisi penelitian. Namun mengenai kebenaran dan kesinambungan mengenai teori maka perlu adanya dimuat pembuktian melalui uji hipotesis. Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka konseptual yang telah dipaparkan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis alternatif (Ha) : Ada pengaruh penggunaan media flip book terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun Pelajaran 2023/2024.

Hipotesis awal (Ho) : Tidak ada pengaruh media flip book terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun Pelajaran 2023/2024.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengaruh media *flip book* terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa-siswi kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu. Berdasarkan

tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan mengambil data dari populasi atau sampel tertentu. Sugiyono (2016:72) berpendapat “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain atau hasil dalam kondisi yang terkendali”. Hal ini berarti penelitian eksperimen bertujuan untuk mendefinisikan hubungan sebab akibat dari variabel yang dipengaruhi (terikat) dengan manipulasi variabel yang mempengaruhi (bebas) pada suatu keadaan yang terkendali.

### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Siempat Nempu tahun ajaran 2023/2024. Adapun yang menjadi alasan memilih lokasi sebagai subjek penelitian sebagai berikut:

1. Keadaan situasi sekolah dan jumlah siswa mendukung untuk dijadikan penelitian
2. Di sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian tentang penggunaan variabel bebas dan variabel terikat.
3. Sekolah penelitian memiliki lokasi yang kondusif untuk menjadi tempat penelitian
4. Proses belajar tidak timbal balik karena hanya berpusat pada guru sedangkan siswa cenderung pasif.
5. Fasilitas yang dibutuhkan untuk penelitian tersebut terdapat pada sekolah yang ditinjau seperti buku paket, media (infokus) dan sebagainya.

### **3.3 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu tahun ajaran 2023/2024 dengan tabel sebagai berikut:

No	Kegiatan Penelitian	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept
1.	Pengajuan Judul							
2.	Judul ACC							
3.	Menyusun Proposal							
4.	Bimbingan Dosen Pembimbing I							
5.	Bimbingan Dosen Pembimbing II							
6.	ACC Proposal							
7.	Seminar Proposal							
8.	Pelaksanaan Penelitian							
9.	Bimbingan Dosen Pembimbing I							
10.	Bimbingan Dosen Pembimbing II							
11.	ACC Skripsi							
12.	Sidang Meja Hijau							

### 3.4 Populasi

Menurut Sugiyono (2016:80) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan” . Populasi bukan hanya jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari melainkan meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki

oleh objek/subjek tersebut. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa-siswi kelas IX SMP Negeri Siempat Nempu tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 90 orang.

**Tabel 3.1**

**Populasi Siswa- Siswi Kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun Ajaran 2022/2023**

No	Kelas	Jumlah
1.	9.1	30
2.	9.2	30
3.	9.3	30
	Jumlah Keseluruhan	90

### **3.5 Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut dalam Sugiyono (2016:81). Sampel diambil dari populasi yang harus betul-betul representatif (mewakili). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun Ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 3 kelas yang dipilih menggunakan teknik *cluster sampling* sehingga setiap kelas memperoleh kesempatan yang sama untuk menjadi sampel di penelitian ini. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok kelas eksperimen. Berikut cara yang dilakukan untuk menentukan sampel:

1. Menyediakan potongan kertas dengan nama kelas sebanyak tiga, yaitu kelas 9.1, 9.2, 9.3
2. Menggulung semua potongan kertas lalu dimasukkan ke dalam kotak dan diacak-acak.
3. Kemudian mengambil satu gulungan kertas yang akan menjadi kelas eksperimen.



### 3.6 Desain Penelitian

**Tabel 3.2**

**Desain Eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design***

Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
------------	----------------	----------------	----------------

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* kelas eksperimen

X<sub>1</sub> : Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *flip book*

O<sub>2</sub> : Hasil *Posttest* kelas eksperimen

### 3.7 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2016:102) menyebutkan “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Secara spesifik seluruh fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen digunakan untuk memperoleh data dan mengukur kemampuan berdasarkan hasil yang diperoleh melalui tes pada objek penelitian. Penelitian ini menggunakan tes bentuk penugasan yakni siswa-siswi ditugaskan menulis teks cerpen sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *flip book*.

**Tabel 3.3**

**Instrumen Penilaian Menulis Teks Cerita Pendek**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor

Unsur-Unsur Cerpen			
1.	Tema	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sangat mampu menulis cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.</li> <li>2. Siswa mampu menulis cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.</li> <li>3. Siswa cukup mampu menulis cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.</li> <li>4. Siswa kurang mampu menulis cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.</li> <li>5. Siswa tidak mampu menulis cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.</li> </ol>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
2.	Alur/Plot	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sangat mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</li> <li>2. Siswa mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</li> <li>3. Siswa cukup mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</li> <li>4. Siswa kurang mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</li> <li>5. Siswa tidak mampu menulis cerita pendek dengan rangkaian peristiwa</li> </ol>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>

		yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.	4
			5
3.	Penokohan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sangat mampu memenuhi tokoh dalam cerita pendek yang meliputi: tokoh protagonis, antagonis, tritagonis dan figuran.</li> <li>2. Siswa mampu memenuhi tokoh dalam cerita pendek yang meliputi: tokoh protagonis, antagonis, tritagonis dan figuran.</li> <li>3. Siswa cukup mampu memenuhi tokoh dalam cerita pendek yang meliputi: tokoh protagonis, antagonis, tritagonis dan figuran.</li> <li>4. Siswa kurang mampu memenuhi tokoh dalam cerita pendek yang meliputi: tokoh protagonis, antagonis, tritagonis dan figuran.</li> <li>5. Siswa tidak mampu memenuhi tokoh dalam cerita pendek yang meliputi: tokoh protagonis, antagonis, tritagonis dan figuran.</li> </ol>	5
			4
			3
			2
			1
4.	Latar/ <i>Setting</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sangat mampu menentukan latar cerpen</li> <li>2. Siswa mampu menentukan latar cerpen</li> <li>3. Siswa cukup mampu menentukan latar cerpen</li> <li>4. Siswa kurang mampu menentukan latar cerpen</li> </ol>	5
			4

		5. Siswa tidak mampu menentukan latar cerpen	3  2  1
5.	Sudut Pandang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sangat mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</li> <li>2. Siswa mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</li> <li>3. Siswa cukup mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</li> <li>4. Siswa kurang mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</li> <li>5. Siswa tidak mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</li> </ol>	5  4  3  2  1
6.	Gaya Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sangat mampu menentukan gaya bahasa pada cerita pendek</li> <li>2. Siswa mampu menentukan gaya bahasa pada cerita pendek</li> <li>3. Siswa cukup mampu menentukan gaya bahasa pada cerita pendek</li> <li>4. Siswa kurang mampu menentukan gaya bahasa pada cerita pendek</li> <li>5. Siswa tidak mampu menentukan gaya</li> </ol>	5  4  3

		bahasa pada cerita pendek.	2
			1
7.	Amanat	1. Siswa sangat mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.	5
		2. Siswa mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.	4
		3. Siswa cukup mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.	
		4. Siswa kurang mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.	3
		5. Siswa tidak mampu menentukan amanat yang terkandung pada teks cerita pendek.	
			2
			1
8.	Struktur cerpen	1. Struktur teks cerita pendek yang dituliskan sangat lengkap.	5
		2. Struktur teks cerita pendek yang dituliskan lengkap.	4
		3. Struktur teks cerita pendek yang dituliskan cukup lengkap.	
		4. Struktur teks cerita pendek yang dituliskan kurang lengkap.	3
		5. Struktur teks cerita pendek yang dituliskan tidak lengkap.	
			2
			1

9.	Ciri-ciri cerpen	1. Siswa sangat mampu menulis teks cerita pendek sesuai dengan ciri-ciri cerpen.	5
		2. Siswa mampu menulis teks cerita pendek sesuai dengan ciri-ciri cerpen.	4
		3. Siswa cukup mampu menulis teks cerita pendek sesuai dengan ciri-ciri cerpen.	
		4. Siswa kurang mampu menulis teks cerita pendek sesuai dengan ciri-ciri cerpen.	
		5. Siswa tidak mampu menulis teks cerita pendek sesuai dengan ciri-ciri cerpen.	2
			1
		Skor Maksimum	45

Sugiyono (2016:92) menyebutkan “skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada di dalam alat ukur sehingga menghasilkan data kuantitatif”. Salah satu skala pengukuran adalah skala *likert*. Sugiyono (2016:93) menyebutkan “skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Pada skala *likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel”.

Jawaban yang dihasilkan dengan menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata antara lain:

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| a. Sangat mampu | a. Sangat setuju |
| b. Mampu        | b. Setuju        |

- c. Cukup mampu
- d. Kurang mampu
- e. Tidak mampu
- c. Ragu-ragu
- d. Tidak setuju
- e. Sangat tidak setuju

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban ini dapat diberi skor misalnya:

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

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *flip book* terhadap kemampuan menulis teks cerpen, digunakan standar skor penilaian menurut Sugiyono, sebagai berikut:

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

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

- b. Untuk penilaian dapat digunakan tabel sebagai berikut

**Tabel 3.4**

**Penilaian Kemampuan Menulis Teks Cerpen**

<b>Kategori</b>	<b>Penilaian</b>
Sangat baik	85-100

Baik	75-84
Cukup	65-74
Kurang	55-64
Sangat Kurang	≤55

### 3.8 Jalannya Eksperimen

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

**Tabel 3.5**

***Pretest Kelas Eksperimen Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran***

<b>Pertemuan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Waktu</b>
	Kegiatan awal:  1. Memberikan salam dan memperkenalkan diri.  2. Mengabsen siswa dan memberikan motivasi kepada siswa.	Kegiatan awal:  1. Merespon salam guru.  2. Menjawab hadir ketika namanya dipanggil oleh guru.	10 Menit



I <i>(Pretest)</i> 45 Menit	Kegiatan inti:	Kegiatan inti:	30 Menit
	1. Menugaskan siswa menulis teks cerita pendek ( <i>pretest</i> ).	1. Mengerjakan tugas ( <i>pretest</i> ) yang diberikan guru yakni menulis teks cerita pendek.	
	Kegiatan akhir:	Kegiatan akhir:	5 Menit
	1. Mengumpulkan lembar hasil kerja siswa. 2. Mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam penutup.	1. Memberikan hasil lembar kerja kepada guru. 2. Merespon salam yang diberikan guru.	

**Tabel 3.6**

**Jalannya Eksperimen Menggunakan Media *Flip Book***

<b>Pertemuan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Waktu</b>
	Kegiatan awal:	Kegiatan awal:	10

	<p>1. Memberikan salam dan memperkenalkan diri.</p> <p>2. Mengabsen dan memberikan motivasi kepada siswa.</p>	<p>1. Merespon salam guru.</p> <p>2. Menjawab hadir ketika nama dipanggil oleh guru.</p>	Menit
<p>Kelas Eskperimen Menggunakan Media Pembelajaran <i>Flip Book</i></p>	<p>Kegiatan inti:</p> <p>1. Mengamati</p> <p>- Menjelaskan sebuah materi pembelajaran yakni teks cerpen dengan menggunakan media pembelajaran <i>flip book</i>.</p>	<p>Kegiatan inti:</p> <p>1. Mengamati</p> <p>- Memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan membuat satu contoh cerita pendek.</p>	
	<p>2. Menanya</p> <p>- Guru dan siswa saling tanya jawab mengenai materi teks cerita pendek yang telah diamati (bertanya mengenai</p>	<p>2. Menanya</p> <p>- Memberikan pertanyaan kepada guru mengenai materi teks cerita pendek seperti: tema dan lainnya.</p>	

	<p>unsur-unsur cerpen yang terdapat pada media <i>flip book</i>).</p>			
	<p>3. Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menugaskan siswa untuk mencari informasi unsur-unsur yang terdapat mengenai teks cerpen pada media <i>flip book</i> secara mandiri.</li> </ul>	<p>3. Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menemukan informasi unsur unsur yang terdapat mengenai teks cerpen pada media <i>flip book</i> secara mandiri.</li> </ul>	<p>45 Menit</p>	
	<p>4. Mengasosiasi Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meminta siswa untuk mengutarakan dan menguraikan informasi mengenai unsur-unsur yang didapat dari gambar pada <i>flip book</i></li> </ul>	<p>4. Mengasosiasi Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan pendapat dan menguraikan informasi mengenai unsur-unsur yang didapat dari gambar pada <i>flip book</i>.</li> </ul>		
	<p>5. Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan kembali materi-materi mengenai</li> </ul>	<p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan kembali materi-materi yang</li> </ul>		

	cerpen yang kurang dipahami.	kurang dipahami.	
	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan kesimpulan dari materi yang dipelajari.</li> <li>2. Menutup pembelajaran dan memberikan salam.</li> </ol>	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan respon dari kesimpulan yang diberikan guru</li> <li>2. Merespon salam yang diberikan guru.</li> </ol>	<p>10 Menit</p>

**Tabel 3.7**

**Posttest Kelas Eksperimen Setelah Menggunakan Media *Flip Book***

<b>Pertemuan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Waktu</b>
	<p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan salam dan memperkenalkan diri.</li> <li>2. Mengabsen siswa dan memberikan motivasi kepada</li> </ol>	<p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merespon salam guru.</li> <li>2. Menjawab hadir ketika namanya dipanggil oleh guru.</li> </ol>	<p>10 Menit</p>

	siswa.		
I	Kegiatan inti:	Kegiatan inti:	
<i>Posttest</i> 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menugaskan siswa menciptakan sebuah cerita pendek yang sesuai dengan unsur-unsur pada media pembelajaran <i>flip book</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerjakan tugas menulis sebuah cerita pendek yang sesuai dengan unsur-unsur pada media pembelajaran <i>flip book</i>.</li> </ol>	30 Menit
	Kegiatan akhir:	Kegiatan akhir:	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengumpulkan lembar hasil kerja siswa.</li> <li>2. Mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyerahkan lembar hasil kerja kepada guru.</li> <li>2. Merespon salam penutup.</li> </ol>	5 Menit

### 3.9 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2016:147) analisis data adalah kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data adalah cara yang dilakukan dalam mengolah data penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengoreksi lembar jawaban siswa
2. Memberikan skor terhadap jawaban siswa
3. Menabulasi skor jawaban *pretest* dan *posttest* siswa
4. Menghitung nilai rata-rata (mean) skor dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat menggunakan rumus:

$$M = \frac{\Sigma fx}{n}$$

Keterangan:

M = nilai rata-rata (mean)

$fx$  = Jumlah skor/frekuensi

$n$  = Jumlah data atau sampel

5. Menghitung Varians ( $S^2$ ) dan Simpangan Baku (S)

Untuk menghitung nilai varians data, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{\Sigma f_i (x_i - \underline{x})^2}{n - 1}$$

Sedangkan simpangan baku dicari dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \underline{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

$S^2$  = Varians

$f_i$  = frekuensi

$x_i$  = nilai tengah x ke-i

$\underline{x}$  = nilai rata-rata data

$n$  = jumlah data

### 3.9.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas data 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:

$$Z_i = \frac{(x_i - \underline{x})}{S}$$

Keterangan:

$x_i$  = batas kelas

$\underline{x}$  = rata-rata

$S$  = simpangan baku/standar deviasi

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

3. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  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. Mengambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga tersebut adalah  $L_0$  dan nilai kritis adalah  $L$  yang diambil dari daftar uji lilifors dengan taraf nyata 0,05 (5%).

Adapun kriteria pengujian:

- a. Jika  $L_0 < L_{\text{tabel}}$ , maka data distribusi normal
- b. Jika  $L_0 > L_{\text{tabel}}$ , maka data tidak berdistribusi normal

### 3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji atau menghitung apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Maka rumus yang digunakan adalah:

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

Pengujian homogenitas dilakukan dengan kriteria,  $H_0$  diterima jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  dan  $H_0$  ditolak jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  yang menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

### 3.9.3 Uji Hipotesis



$$t = \frac{\underline{x}_1 - \underline{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Varians gabungan dapat dihitung dengan rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2)S_2^2}{n_1 + n_2 - 1}$$

Keterangan:

t = distribusi t

$\underline{x}_1$  dan  $\underline{x}_2$  = nilai rata-rata kelas eksperimen

$n_1$  dan  $n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen

$S_1^2$  dan  $S_2^2$  = varians sampel eksperimen dan kontrol

Untuk menguji hipotesis penelitian dilakukan dengan cara membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada derajat (n-1) dan tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05$ . Maka kriteria pengujiannya adalah  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang sekaligus menolak  $H_a$ .  $H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang sekaligus menolak  $H_0$ .