

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan dapat ditafsirkan sebagai media yang lahir dari perkembangan alat komunikasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Pengertian pendidikan (UU sisdiknas No.20 tahun 2003) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Salah satu hal terpenting dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 adalah hak dan kewajiban warga negara di bidang pendidikan. Sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 pasal 5 ayat 1 bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sehingga masyarakat sadar bahwa pendidikan sangat penting dalam menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam pendidikan banyak sekali yang didapatkan mulai dari teknologi secanggih sekarang dengan menggunakan aplikasi untuk belajar untuk meningkatkan pencapaian tujuan Pendidikan sebagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Dengan pencapaian tersebut perlunya dukungan dari segi material, fasilitas, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang digunakan adalah media *fizzo novel*. Penggunaan media ini diharapkan membuat siswa mudah dalam mengembagangkan ide, gagasan, pikiran, yang akan mereka tuangkan ke dalam sebuah tulisan, karena minat baca anak terhadap *fizzo novel* juga dapat membatu kemampuan menulis dan berfikir anak.

Menurut Dalman (2014:3), menulis merupakan salah satu kegiatan berkomunikasi dalam bentuk penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Disamping itu, menulis merupakan kemampuan yang tidak dapat dikuasai dengan sendirinya, melainkan harus mengalami suatu proses pembelajaran, sehingga diperlukannya suatu proses yang panjang untuk menumbuhkan tradisi menulis karena menulis erat hubungannya dengan proses berbahasa seseorang. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak materi yang menjadi titik fokus pembelajaran, cerpen salah satu materi yang sering muncul dalam kegiatan pembelajaran serta di kehidupan sehari-hari.

Cerpen (cerita pendek) adalah jenis karya sastra terbentuk prosa dan bersifat fiktif yang menceritakan/menggambarkan suatu kisah yang dialami oleh satu tokoh secara ringkas disertai dengan berbagai konflik dan terdapat penyelesaian atau solusi dari masalah yang dihadapi. Menurut H.B Jassin (2010:48), dalam bukunya Tifa Penyair dan Daerahnya, mengemukakan bahwa cerpen ialah cerita pendek. Hal tersebut menjadi masalah bahwa minimnya penulisan, termasuk kepada teks cerpen. Pembelajaran menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori, tidak banyak melakukan praktik menulis. Hal ini menyebabkan kurangnya kebiasaan menulis siswa sehingga mereka sulit menuangkan ide mereka dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis yang tidak dapat diimbangi dengan praktik menjadi salah satu faktor kurang terampilnya siswa dalam menulis. Pembelajaran menulis sudah lama dilaksanakan dengan berbagai cara. Tetapi, sampai sekarang belum ada hasil yang optimal dan sepenuhnya maksimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan kepala sekolah diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu menulis khususnya dalam menulis cerita pendek. Hal ini disebabkan rendahnya motivasi belajar siswa untuk menulis, kurangnya minat siswa dalam menulis cerpen karena pada zaman sekarang siswa lebih memilih untuk bermain handphone daripada belajar menulis. media pembelajaran yang digunakan guru kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang tepat dalam mengajarkan sastra khususnya dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Selain itu, menulis cerpen dan kemampuan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Juhar tergolong masih rendah dan belum memenuhi

kriteria ketuntasan minimal yang ditargetkan. Padahal kemampuan pemahaman siswa terhadap materi cukup baik.

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa dalam menulis cerpen, perlu diberikan pembelajaran yang cocok untuk memotivasi minat dan bakat siswa dalam menulis, khususnya menulis cerpen dengan menggunakan media *fizzo novel*.

Sehubungan dengan hal tersebut, Shoimin (2014:17) menyatakan bahwa, pada zaman yang modern ini, Sebagian guru besar mengajar menggunakan metodologi mengajar tradisional. Cara mengajar tersebut bersifat otoriter dan berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan subjek. Guru memberikan ceramah kepada siswa-siswanya sementara siswa hanya mendengarkan. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh sehingga sulit menerima materi-materi yang diberikan oleh guru.

Guru diharapkan dapat secara maksimal menciptakan pembelajaran yang kreatif agar siswa menyenangi pelajaran. Bila siswa senang dengan pembelajarannya maka di luar sekolah pun dia akan belajar sendiri. Guru sebagai tenaga pengajar harus mempunyai kemampuan untuk memilih dan menggunakan media pembelajarannya untuk meningkatkan aktifitas hasil belajar siswa. Untuk itu dalam proses belajar mengajar kemampuan profesional seorang guru sangat dibutuhkan, termasuk juga kemampuan dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Hal ini membuat penulis merasa bahwa sekolah ini sangat cocok untuk melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan teknologi. Salah satu teknologi yang dapat

dimanfaatkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca yaitu dapat menggunakan aplikasi *Fizzo Novel*. Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian. Penelitian ini akan secara khusus menggunakan aplikasi *Fizzo Novel* sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia mengenai keterampilan membaca novel, dengan cerita yang berjudul “Laskar Pelangi”. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai strategi pengajar yang membuat siswa memiliki nilai sendiri dalam kegemaran membaca. Siswa akan diawasi dalam menggunakan aplikasi ini dan diharapkan dapat menganalisis salah satu cerita yang terdapat pada aplikasi tersebut dengan menganalisis mengenai unsur intrinsik dan pesan yang terkandung dalam salah novel yang ada pada aplikasi *Fizzo Novel*. Penelitian tersebut berjudul “Pengaruh Media *Fizzo Novel* Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen di SMA Negeri 1 Juhar Kelas XI Tahun Ajaran 2023/2024”. Secara umum, kendala yang muncul dalam pembelajaran novel adalah siswa kurang berminat membaca karya sastra, yang terlihat dari nilai bahasa Indonesia terkait penilaian sastra secara umum masih tetap 70(wahyuni,2018). Masih banyak hambatan menghadapi siswa, guru atau sekolah dalam keaksaraan Dari pernyataan di atas masih banyak kendala dalam literasi baca tulis terutama novel. Berdasarkan hasil penelitian, kendala yang dihadapi siswa SMA Negeri 1 Juhar dalam pembelajaran membaca novel adalah: 1) guru terkadang gagal membimbing siswa 2) kesulitan memahami isi buku 5) tidak membawa buku 6) tidak ada memperbarui buku di perpustakaan. Sesuai permasalahan di atas peneliti menawarkan solusi supaya siswa berminat membaca novel dengan menggunakan platform media sosial berupa aplikasi *fizzo novel* untuk menunjang minat siswa dalam membaca novel.

Fizzo Novel adalah aplikasi untuk membaca novel modern secara digital. Diklasifikasikan sebagai referensi dan aplikasi, *Fizzo novel* memiliki kekuatan untuk membawa perubahan drastic dalam dunia fiksi. *Fizzo novel* bukan hanya cara untuk meningkatkan minat baca novel, tapi juga bisa menghasilkan pendapatan hanya dengan membaca (Haris,2022). *Fizzo Novel* merupakan aplikasi pesaing Wattpad, dimana aplikasi ini menempati urutan pertama untuk aplikasi terpopuler di Indonesia dalam kategori yang sama dengan Wattpad, dengan pengguna 4,69 juta aktif per tanggal 23 Januari 2023 (Similarweb, 2023a)

Dari kedua penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa *Fizzo Novel* adalah suatu aplikasi baca yang menawarkan pengalaman seru bagi para pecinta novel dan buku. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat menemukan ribuan novel dari berbagai genre secara gratis. Fizzo Novel tidak hanya sebagai aplikasi baca gratis. Namun melalui aplikasi ini dapat memperoleh uang tambahan walaupun dengan proses yang cukup Panjang dan butuh konsistensi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dapat didentifikasi pemasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti berikut ini.

1. Siswa kurang mampu menulis
2. Rendahnya motivasi siswa untuk menulis
3. Kurangnya minat siswa menulis cerpen
4. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam belajar materi bahasa Indonesia hal ini dipengaruhi akibat guru yang masih terpaku pada sistem pembelajaran yang kaku berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa pada materi cerpen, penggunaan media fizzo novel pada pembelajaran teks cerpen belum pernah diterapkan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Juhar. Oleh karena itu, yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah materi cerpen Laskar Pelangi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Juhar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, ditetapkan rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan menulis cerpen sebelum menggunakan media Fizzo Novel pada kelas XI SMA Negeri 1 Juhar?
- 2) Bagaimana kemampuan menulis cerpen sesudah menggunakan media Fizzo Novel pada kelas XI SMA Negeri 1 Juhar?
- 3) Bagaimana pengaruh penggunaan media Fizzo Novel terhadap kemampuan menulis pada cerpen kelas XI SMA Negeri 1 Juhar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui kemampuan menulis teks cerpen siswa sebelum menggunakan media *Fizzo Novel*.
- 2) Mengetahui kemampuan menulis teks cerpen siswa sesudah menggunakan media *Fizzo Novel*.
- 3) Mengetahui pengaruh media *Fizzo Novel* terhadap kemampuan menulis teks cerpen oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Juhar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoretis dan praktis.

Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Sebagai suatu kontribusi yang tepat digunakan dalam proses belajar terhadap kemampuan menulis cerpen dan sumbangan pengetahuan dalam penggunaan media *Fizzo Novel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam menulis cerpen.

2. Manfaat Praktis

Manfaat ini akan dibahas dalam tiga manfaat.

1) Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman proses pembelajaran menulis teks cerpen menggunakan media *Fizzo Novel* sehingga lebih berpengaruh dalam menulis cerpen.

2) Bagi guru

Dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran menulis cerpen pada siswa dimasa yang akan datang, selain itu dapat membantu guru untuk menentukan suatu model kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, mampu menarik perhatian dan motivasi kepada para pembelajar

3) Bagi peneliti

Penelitian ini akan menjadi bentuk pengabdian dan penerapan dari ilmu yang didapat, memberikan pengalaman untuk menambah wawasan dan pengetahuan, serta pengembangan teori tentang penggunaan media *fizzo novel* terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas XI SMA

Negeri

1

Juhar.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Landasan Teoritis

Landasan teori yang terdapat dalam penelitian ini merupakan sebuah konsep atau uraian untuk menjelaskan variabel dalam penelitian. Dalam rumusan masalah dapat dilihat bahwa variabel bebas penelitian ini adalah media pembelajaran *Fizzo Novel* dan variabel terikatnya adalah menulis menulis teks cerpen. Berikut akan dijelaskan pengertian variabelnya serta ciri-ciri variabelnya.

Teori pada dasarnya adalah berisi gambaran hubungan sebab akibat diantara variabel-variabelnya.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari Bahasa lain merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti peraturan atau pengantar dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dan komunikator menuju komunikan. Pada hakikatnya, penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran. Menurut Simanjuntak (2020), Media pembelajaran bisa juga diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Menurut Arsyad (2019:20) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memberikan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan pengaruh terhadap siswa, dapat memperoleh pengetahuan bukan hanya dari Pendidikan formal juga dari sumber lain, seperti: media, pengalaman orang lain atau dirinya, dan lingkungan hidupnya.

Penggunaan media oleh guru dapat membangkitkan minat dan mempermudah siswa dalam belajar menulis cerpen karena dapat merangsang imajinasi dan memotivasi siswa untuk dapat menulis cerpen dengan baik kata media berasal dari Bahasa latin dan mempunyai arti bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menu (Arsyad, 2019:3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, kemampuan atau sikap. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Menurut Arsyad (2019:29) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) Media hasil teknologi cetak. (2) Media hasil teknologi audio-visual. (3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer. (4) Media hasil gabungan teknologi cetak komputer.

2.1.1.1 Media *Fizzo Novel*

Kekuatan jejaring dalam dunia maya khususnya media sosial dan aplikasi berbasis menghibur pembuatnya kini aktif dalam jejaring internet. Dengan memasukkan media aplikasi dalam pembelajaran, dengan karakteristiknya yang bisa diakses kapan dan dimana saja membuat media aplikasi menjadi objek sasaran yang menarik bagi siswa. Siswa yang kini sudah semakin mudah mengakses

internet seiring perkembangan zamannya seakan tidak memberikan sekat untuk mengakses berbagai macam informasi salah satunya sebagai sumber belajar. Secara tidak langsung media-media menawarkan inovasi dalam menyediakan hal-hal menarik yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber dalam belajar, seperti yang kita ketahui, *fizzo novel* juga ikut berkembang seiring dengan kemajuan teknologi padahal dahulu harus antri ke toko buku untuk membeli buku novel, sekarang bisa langsung diakses lewat gawai pada mulanya *Fizzo Novel* dikenal dengan dengan sajian cerita yang dapat menghasilkan uang dengan cara membaca. *Fizzo Novel* dapat diartikan aplikasi layanan baca digital yang memungkinkan penggunaan dapat membaca novel. Adapun cara menggunakan Media *Fizzo Novel* ini yaitu:

- a) Pertama unduh dan instal *Fizzo Novel* di perangkat gawai. Buka Play Store dan temukan aplikasinya dengan mengetikkan *Fizzo Novel*.
- b) Daftar menggunakan akun Google, Tiktok sesuai kehendak.
- c) Setelah itu menuju halaman “Hadiah” untuk mengklaim beberapa reward
- d) Selanjutnya pengguna bisa mendapatkan koin yang bisa ditukarkan dengan saldo.
- e) perlu diperhatikan terdapat beberapa ketentuan. Misalnya saja membaca lima menit untuk mendapatkan nominal koin tertentu.

Perhatikan, di halaman ini ada berbagai macam judul Novel yang bisa Anda baca sesuai yang kita mau. Pemanfaatan aplikasi ini, *fizzo* tempat penyalur kejenuhan untuk membaca. hal tersebut menjadi penyambung antara fungsi media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Menurut fungsi atau kegunaan media pendidikan menurut Sadiman (2018) yaitu:

- (a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- (c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif Siswa
- (d) Kesulitan latar belakang lingkungan guru dengan siswa.

Fungsi media pembelajaran berbasis internet yaitu: Sebagai sarana komunikasi, Informasi, perpustakaan, sebagai tambahan dalam pembelajaran, sebagai pengganti model tatap muka, dan sebagai pelengkap materi di dalam kelas. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pengajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu dari minat siswa, membangkitkan motivasi dan ransangan dalam proses belajar mengajar. Serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Oleh karena itu media dapat digunakan secara tepat, secara nyata dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran siswa.

Adapun kelemahan dan kelebihan media *Fizzo Novel* antara lain:
Kelebihan media *Fizzo Novel* yaitu:

1. Pemakaian Novel dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan yang lebih realistis akan menarik perhatian siswa dari berbagai tingkat usia.
2. Dapat menimbulkan rasa bahasa dan senang pada siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar mandiri.
3. Dapat memicu semangat dan motivasi belajar karena isinya mayoritas mengikuti kehidupan lingkungan siswa yang dapat mengasah potensi siswa,

4. Siswa didorong untuk mampu menggunakan media online sebagai perkembangan teknologi Kelemahan media *Fizzo Novel* yaitu:
- a) Media *Fizzo Novel* hanya ditampilkan sebagai cuplikan gambar dan tidak bergerak
 - b) Media *Fizzo Novel* tidak memiliki audio visual dan hanya ditampilkan secara gambar serta kata kata
 - c) Media *Fizzo Novel* cenderung disajikan monoton karena hanya terpaku pada kata-kata yang ada pada gambar saja.

2.1.1.2 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Menurut Sitohang (2023) Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar dan mengajar di sekolah, siswa/I cenderung kurang memiliki keterampilan dalam menulis. Semi (2017:14) menyatakan bahwa “Menulis ialah menyusun angka atau huruf dengan suatu tanda dan lambang kebahasaan sehingga menjadi sebuah tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca”.

Martha & Situmorang (dalam Alit Kusuma Pranata, 2018) menyatakan bahwa Keterampilan menulis juga mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah juga ditentukan dari keterampilan menulis. Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks terstruktur. Kemampuan tersebut ditemukan berupa gagasan dan perasaan penulisnya”.Sehubungan dengan itu menulis merupakan kegiatan/. menuangkan isi pikiran dan perasaan mengenai suatu hal. Menulis juga dapat diartikan memilih hal apa yang akan ditulis dan

menemukan hasil imajinasinya sehingga pembaca dapat memahami sebuah tulisan dengan mudah dan jelas.

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan bentuk lambang yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang dan tanda bahasa tersebut serta memahami bahasa dan gambaran tulisan Tarigan (2017:22). Aktivitasnya menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembaca.

2.1.1.3 Teks Cerita Pendek (Cerpen)

Cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah karya sastra berbentuk prosa dan mempunyai komposisi cerita, tokoh, latar, yang lebih sempit dari pada novel. Cerita yang disajikan dalam cerpen terbatas hanya memiliki satu kisah. Cerpen (Short Story) merupakan salah satu bentuk karya sastra yang sekaligus disebut fiksi. Cerpen adalah seni keterampilan menyajikan cerita. Oleh karena itu, seseorang penulis harus memiliki ketangkasan menulis dan menyusun cerita yang menarik. Kehidupan peristiwa yang sangat beragam kisah dapat menjadi modal dasar bagi siswa menulis teks cerita pendek. Cerpen biasanya hanya memberikan kesan tunggal dan memusatkan focus pada satu penokohan dan situasi saja yang penuh konflik, peristiwa dan pengalaman Nurhayati (2019:116). Cerpen biasanya dapat dibaca dalam waktu singkat antara 15-30 menit dan hanya terjadi suatu masalah tunggal. Dengan demikian, cerpen lebih terfokus pada situasi tertentu yang memiliki efek tunggal dan tidak kompleks. Dengan demikian, cerpen sebagai salah satu karya sastra pada dasarnya merupakan bentuk pencitraan

kehidupan manusia. Secara umum cerpen dapat diartikan cerita fiktif (rekaan), yang merupakan kesatuan utuh dan lengkap dari sebuah ide cerita.

2.1.1.4 Ciri-Ciri Cerita Pendek

Menurut Nurhayati (2019:117) dalam prinsip-prinsip dasar sastra mengemukakan beberapa ciri khas cerpen adalah sebagai berikut:

1. Bentuk tulisannya singkat, padat, lebih pendek daripada novel.
2. Terdiri kurang dari 10.000 kata.
3. Sumber cerita 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 dan mudah dimengerti atau dikenal oleh masyarakat luas.
7. Dapat meninggalkan kesan mendalam dan mampu mengugah perasaan pembaca.
8. Menceritakan satu peristiwa atau kejadian dari perkembangan dan kegundahan jiwa suatu tokoh.
9. Beralur tunggal dan biasanya lurus.
10. Penokohnya cenderung singkat dan tidak terlalu mendalam

2.1.1.5 Unsur-Unsur Cerpen

Unsur pembangun dalam cerpen terdiri dari unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur pembangun yang berasal dari dalam karya sastra, sedangkan unsur ekstrinsik adalah segala macam unsur yang berada di luar suatu karya sastra yang ikut mempengaruhi kehadiran suatu karya sastra, seperti faktor sosial, ekonomi, budaya, politik, keagamaan, tata nilai masyarakat, dan juga unsur biografi pengarang. Adapun unsur-unsur intrinsik dan Ekstrinsik yang terdapat dalam teks cerpen antara lain:

A. Unsur Intrinsik

1) Tema

Tema adalah suatu pokok pikiran yang paling utama yang dibangun untuk membentuk ide pokok guna menunjukkan setiap karakter yang terlibat serta memberikan arah tujuan agar pembaca dapat memahami isi dari karya sastra yang dibuatnya. Tema sebuah karya sastra biasanya tersembunyi atau tersirat pada suatu cerita rekaan yang baik. Pembaca baru dapat mengetahui temanya dengan menafsirkan kesan yang timbul setelah membaca cerita itu sampai selesai. Semua permasalahan yang disampaikan pengarang tentu mempunyai tujuan atau amanat yang disampaikan pengarang kepada pembacanya.

2) Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin cerita. Ada beberapa bagian dari tokoh yaitu tokoh utama atau tokoh inti yaitu tokoh yang memiliki peranan penting dalam suatu cerita, sedangkan tokoh yang memiliki peranan tidak penting karena pemunculannya hanya melengkapi, melayani, mendukung pelaku utama disebut

tokoh tambahan atau tokoh pembantu. Disamping itu juga ada pelaku protagonis yaitu pelaku yang memiliki watak baik sehingga sering disenangi dan ada pelaku antagonis yaitu seorang tokoh yang jahat dan biasa dibenci oleh orang atau pembaca.

3) Alur Cerita

Alur cerita (plot) adalah urutan suatu kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Plot sebagai alur cerita yang dibuat oleh pembaca yang berupa deretan peristiwa secara kronologis, saling berkaitan sesuai dengan apa yang dialami pelaku cerita. Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan alur/plot adalah suatu cerita yang saling berkaitan secara kronologis untuk menunjukkan suatu maksud jalan cerita yang ada. Ada alur maju, alur mundur, dan alur maju mundur.

4) Latar atau Setting

Latar (setting) adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, seperti tempat, waktu, maupun peristiwa. Melalui analisis terhadap latar, seseorang dapat mengetahui bagaimana keadaan, pekerjaan, dan status sosial para tokoh.

5) Amanat Cerita

Amanat cerita adalah pesan-pesan yang tersirat dalam sebuah cerita atau pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

6) Diksi Atau Pilihan Kata

Diksi atau pilihan kata adalah pemilihan kata-kata yang sesuai dengan apa yang hendak kita ungkapkan dipakai untuk mencapai suatu gagasan, bagaimana membentuk pengelompokan kata-kata yang tepat atau menggunakan ungkapan

ungkapan, dan gaya mana yang paling baik digunakan dalam suatu situasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hakikat keterampilan menulis teks cerita pendek merupakan upaya yang dilakukan agar siswa dapat mengonstruksi teks yang cerita pendek yang berfokus pada kemampuan berbahasa secara aktif maupun produktif dan kemampuan menggunakan bahasa yang baik dan memiliki keterampilan menulis yang berkaitan dengan mengonstruksi teks cerita pendek dengan memperhatikan struktur teks cerita pendek yaitu orientasi, komplikasi, menuju pada konflik, klimaks, dan koda serta unsur-unsur intrinsik pada teks cerpen antara lain, tema, tokoh, alur, latar dan amanat juga kaidah kebahasaan yang berada di dalam teks cerita pendek yaitu penggunaan kata sapaan, dan penggunaan majas.

B. Unsur Ekstrinsik Cerpen

Setelah membahas mengenai Unsur Intrinsik, kini mari kita bahas mengenai Unsur Ekstrinsik yang terdapat dalam cerita pendek. Jika unsur intrinsik adalah unsur yang terkandung dan mampu membangun cerita dari dalam, maka unsur ekstrinsik yaitu unsur dari luar yang juga mampu mendukung dan mempengaruhi sebuah cerita pendek, melalui nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh penulis.

Banyak sekali hal-hal dari luar yang mampu menjadi unsur ekstrinsik dalam cerpen, seperti berikut ini:

1. Latar Belakang Masyarakat

Dalam sebuah cerpen, latar belakang masyarakat bisa menjadi penentu nilai ekstrinsiknya. Ada pun beberapa hal yang bisa masuk dalam latar belakang masyarakat antara lain:

Ideologi negara

Kondisi politik

Kondisi social

Kondisi ekonomi

2. Latar belakang pengarang

Latar belakang pengarang adalah faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen. Latar belakang pengarang bisa berisi riwayat hidup pengarang, keilmuan, kondisi psikologis, pengaruh atau aliran sastra yang dianut, dan sebagainya.

2.2 Kerangka Konseptual

Keterampilan adalah seberapa besar usaha yang dapat dilakukan oleh seseorang secara individu. Hasilnya berupa hasil akhir dari proses yang telah dilakukan. Keterampilan menulis adalah kemampuan merangkai kata-kata, menyusunnya menjadi kalimat kemudian tersusunlah sebuah paragraf untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Kegiatan menulis cerpen dalam kelas merupakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang masuk ke dalam keterampilan menulis. Kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Menulis cerita pendek adalah seni, keterampilan menyajikan cerita yang di dalamnya merupakan suatu kesatuan ben tuk, utuhmanunggal, tidak ada bagian bagian yang tidak perlu, tetapi juga tak ada sesuatu yang terlalu banyak, semuanya

pas, dan mengandung suatu arti. Penggunaan media aplikasi *Fizzo Novel* dalam pembelajaran bertujuan untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi *Fizzo* adalah salah satu jenis bacaan online atau bacaan digital. Aplikasi ini sangat populer di kalangan peserta didik. Di dalamnya terdapat berbagai judul komik yang dibagi menjadi beberapa genre seperti drama, fantasi, komedi, horor, dan slice of life yang akan menambah imajinasi anak untuk menulis kembali dalam bentuk cerpen.

2.3 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:35) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan kerangka teoretis dan konsep di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Fizzo Novel* terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Juhar

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media *Fizzo Novel* terhadap kemampuan menulis

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara mencari kebenaran dan asas- asas gejala alam, masyarakat, atau kemanusiaan berdasarkan disiplin ilmu yang bersangkutan. Berdasarkan judul penelitian ini mengenai “Pengaruh Media *Fizzo Novel* terhadap kemampuan Menulis Cerpen di SMA Negeri 1 Juhar”. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Adapun alasan digunakan metode penelitian ini metode kuantitatif, karena data penelitian ini berupa angka yang didapatkan berdasarkan skor siswa dan menggunakan perhitungan atau analisis statistik. Kemudian penelitian ini dapat diklasifikasikan bersifat konkret, teramati dan terstruktur Sugiyono (2018:7).

Sementara Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, sesuai dengan masalah maka yang digunakan adalah media *fizzo novel* diharapkan melalui eksperimen, media tersebut memberi terhadap peningkatan kemampuan siswa menulis teks cerpen. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain quasi experimental dengan jenis Pretest dan Posstest Design.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas XI SMA Negeri 1 Juhar, Kecamatan Juhar, Kabupaten Karo, Sumatera Utara

3.3 Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil pada Bulan Agustus – September di SMA Negeri 1 Juhar tahun pembelajaran 2023/2024

3.4 Populasi

Berikut ini yang dapat kita simpulkan pengertian populasi berdasarkan pendapat para ahli, menurut Sugiyono (2018:89). “Populasi adalah objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk digunakan dalam penelitian kemudian ditarik menjadi sebuah kesimpulan” Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Juhar. Berikut tabel populasi penelitian.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	XI IPA	45 siswa
2	XI IPS	19 siswa
	Jumlah	64 Siswa

3.5 Sampel Penelitian

Sampel merupakan Sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019:81) menjelaskan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristiknya yang terdapat dalam populasi tertentu, apabila populasinya besar maka hanya bisa diambil bentuk sampel dari populasi yang hanya bersifat representative atau populasi yang mewakili.

Berdasarkan pendapat tersebut Adapun Langkah-langkah dalam proses pengambilan sampel secara random sampling tersebut antara lain.

- a. Menyediakan potongan kertas dengan menuliskan nama-nama pada selembar kertas.
- b. Kemudian kertas yang telah berisikan nama-nama kelas (IPA-IPS) digulung dan dimasukkan ke dalam tabung.
- c. Selanjutnya, tabung yang berisikan gulungan kertas tersebut dikocok, dan gulungan kertas yang pertama kali jatuh dari tabung akan dijadikan sampel dan penelitian ini.

Setelah dilakukan Langkah-langkah tersebut, maka didapatkan kelas IPA yang berjumlah 45 orang sebagai sampel penelitian.

Tabel 3.2

Sampel Penelitian

No.	Keterangan	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas eksperimen	IPA	45 orang

3.6 Variabel penelitian

Sugiyono (2019), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat.

3.6.1 Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media *fizzo novel*.

3.6.2 Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa variabel terikat (dependent variable) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah kemampuan menulis teks cerpen siswa.]

3.7 Definisi Operasional

Defenisi operasional variabel perlu dijelaskan agar permasalahan yang dibahas lebih jelas dan dapat terhindar dari kesalahpahaman pembaca. Adapun defenisi operasioal variabel penelitian adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran fizzo novel adalah sebagai media pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru agar siswa memiliki kemampuan untuk mengungkapkan dan mengekspresikan dirinya sebagai individu tau kelompok. Kemampuan tersebut diperoleh siswa dalam pengalaman belajar sehingga memiliki kemampuan mengorganisir informasi yang ditemukan, sehingga memunculkan sebuah ide atau gagasan untuk menulis cerita pendek berdasarkan pengalalman hidup siswa itu sendiri atau pegalaman hidup orang lain yang dituliskan dalam bentuk cerpen.
2. Menulis sebuah cerpen adalah segenap ragkaian kegiatan seseorang mengungkapkan perasaan, gagasan, dan menyampaikan melalui Bahasa tulisan yang mengenai kehidupan sendiri atau kehidupan orang lain yang dapat dijadikan sebagai pengekspresikan diri sendiri atau kelompok.

3.8 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah rencana atau rancangan yang dibuat peneliti sebagai ancar-ancar kegiatan yang akan dilaksanakan. Desain penelitian ini adalah desain eksperimen. Penelitian ini menggunakan perlakuan yang berbeda terhadap dua pengajaran menulis teks cerpen. Untuk kelompok pertama sebagai kelas eksperimen diberi pengajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan media *fizzo novel* kemudian dilakukan pengukuran kelompok lain sebagai kelas control diberi pengajaran menulis.

Tabel 3.3

Desain Penelitian

Kelas	Pre-tset	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Test awal memahami cerpen sebelum mendapat perlakuan

X = Perlakuan dengan media Fizzo Novel

O₂ = Tes akhir memahami cerpen sesudah mendapat perlakuan

3.9 Instrumen Penelitian

Menurut sugiyono (2019:102) instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur fenomena atau suatu objek yang diamatai. Instrumen penelitian digunakan untuk menjaring data dalam penelitian ini berupa tes secara subjektif dalam bentuk penugasan yaitu sebelum menggunakan media *fizzo novel* ditugaskan untuk menulis teks cerpen.

Tabel 3.4
Instrumen Penilaian Teks Cerpen

NO.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
UNSUR-UNSUR CERPEN			
1	Tema	a.siswa sangat mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema gambar yang ditentukan. b.siswa mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema gambar yang telah ditentukan. c.siswa cukup mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema gambar yang telah ditentukan. d.siswa kurang mampu menyesuaikan cerita pendek. e.siswa tidak mampu menyesuaikan cerita pendek.	5 4 3 2 1
2	Alur Cerita	a.siswa sangat mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu. b.siswa mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu. c.siswa cukup mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu. d.siswa kurang mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu. e.siswa tidak mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai tujuan.	5 4 3 2 1
3	Tokoh	a.siswa sangat mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya. b.siswa mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya. c.siswa cukup mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga	5 4 3

		pembaca merasakan kehadirannya. d.siswa kurang mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya. e.siswa tidak mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.	2 1
4	Latar/setting	a.siswa sangat mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana. b.siswa mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana. c.siswa cukup mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana. d.siswa kurang mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana. e.siswa tidak mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana	5 4 3 2 1
5	Sudut Pandang	a.siswa sangat mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang sangat baik dan sesuai dengan cerita. menyatukan alur dan latar yang baik dan sesuai. b.siswa mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri dalam sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita. c.siswa cukup mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita. d.siswa kurang mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai cerita e. Siswa tidak mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita	5 4 3 2 1
6	Diksi Atau Pilihan Kata	a.Siswa sangat mampu menggunakan pilihan kata/diksi	5

		b.Siswa mampu menggunakan pilihan kata/diksi c.Siswa cukup mampu menggunakan pilihan kata/diksi d.Siswa kurang mampu menggunakan pilihan kata/diksi e.Siswa tidak mampu menggunakan pilihan kata/diksi	4 3 2 1
7	Latar Belakang Masyarakat	a.Terdapat Seluruh Ideologi negara,Kondisi politik,Kondisi social,Kondisi ekonomi dan faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen b.Terdapat Kurang dari satu Ideologi negara,Kondisi politik,Kondisi social,Kondisi ekonomi dan faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen c.Terdapat Kurang dari dua Ideologi negara,Kondisi politik,Kondisi social,Kondisi ekonomi dan faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen d.Terdapat Kurang dari tiga Ideologi negara,Kondisi politik,Kondisi social,Kondisi ekonomi dan faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen e.Terdapat Kurang dari empat Ideologi negara,Kondisi politik,Kondisi social,Kondisi ekonomi dan faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen	5 4 3 2 1
8	Latar Belakang Pengarang	a.Terdapat seluruh faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen.Latar belakang pengarang bisa berisi riwayat hidup pengarang, keilmuan, kondisi psikologis, pengaruh atau aliran sastra yang dianut, dan sebagainya. b.Terdapat kurang dari satu faktor-faktor dari diri pengarang yang	5 4

		<p>memengaruhi atau mewarnai isi cerpen. Latar belakang pengarang bisa berisi riwayat hidup pengarang, keilmuan, kondisi psikologis, pengaruh atau aliran sastra yang dianut, dan sebagainya.</p> <p>c. Terdapat kurang dari dua faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen. Latar belakang pengarang bisa berisi riwayat hidup pengarang, keilmuan, kondisi psikologis, pengaruh atau aliran sastra yang dianut, dan sebagainya.</p> <p>d. Terdapat kurang dari tiga faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen. Latar belakang pengarang bisa berisi riwayat hidup pengarang, keilmuan, kondisi psikologis, pengaruh atau aliran sastra yang dianut, dan sebagainya.</p> <p>e. Terdapat kurang dari empat faktor-faktor dari diri pengarang yang memengaruhi atau mewarnai isi cerpen. Latar belakang pengarang bisa berisi riwayat hidup pengarang, keilmuan, kondisi psikologis, pengaruh atau aliran sastra yang dianut, dan sebagainya.</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
--	--	---	----------------------------

Sumber : Artikel Unsur Intrinsik Dan Ekstrinsik Pada Cerpen

Untuk mencari skor yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

Berikut ada lima kategori dalam menentukan tingkat kemampuan siswa sesuai pendapat Sudjana (2016:24) yaitu:

Tabel 3.5
Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Teks Cerpen

Kategori	Rentang Penilaian	Huruf
Sangat Baik	85-100	A
Baik	70-84	B
Cukup	55-84	C
Kurang	40-54	D
Sangat Kurang	0-39	E

3.10 Langkah-langkah Penelitian.

Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk kelas eksperimen dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 3. 6
Jalannya Eksperimen Media Fizzo Novel dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen

Pertemuan	Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
I Pre-Test	Kegiatan Awal 1.Guru memberikan salam dan memotivasi siswa 2. Melakukan Doa Bersama 3.Guru mengabsen siswa 4.Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada sub pokok Bahasa menulis cerita pendek	Kegiatan Awal 1.Merespon dan mendengarkan 2. Doa Bersama 3.Menjawab 4.Mendengarkan penjelasan guru	20 Menit
	Kegiatan Inti 1.Guru melakukan tanya jawab yang atraktif memberikan penjelasan tentang unsur-unsur cerita pendek, bagaimana menulis sebuah cerita pendek, dan bagaimana menulis cerpen yang baik. 2.Guru menjelaskan kepada siswa tentang media fizzo	Kegiatan Inti 1.Siswa menyimak respon apabila diminta 2.Siswa mendengarkan	40 Menit

	<p>novel</p> <p>3.Guru menampilkan kepada siswa tentang media fizzo novel</p> <p>4.Guru menjelaskan kepada siswa tentang penggunaan media fizzo novel</p> <p>5.Guru menyuruh siswa untuk mendownload aplikasi fizzo novel di handphone mereka masing-masing</p> <p>6.Guru menyuruh siswa menulis cerpen di aplikasi media fizzo novel masing-masing</p> <p>7.Tulisan cerpen yang telah ditulis para siswa dikumpulkan guru .</p>	<p>penjelasan guru</p> <p>3.Siswa melihat Media Fizzo Novel</p> <p>4.Siswa memperhatikan penjelasan guru</p> <p>5.Siswa melaksanakan arahan dari guru</p> <p>6.Siswa melaksanakan arahan Guru</p> <p>7.Siswa melaksanakan arahan Guru</p>	
	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1.Guru memberikan <i>pre test</i></p> <p>2.Guru menutup pelajaran</p>	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1.Mengerjakan <i>post test</i></p> <p>2.Siswa menyimak dan merespon</p>	<p>25 Menit</p> <p>5 Menit</p>
II	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1.Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan memotivasi siswa</p> <p>2.Guru mengabsen siswa</p> <p>3.Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada sub pokok Bahasa menulis cerita pendek</p>	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1.Merespon salam dan mendengarkan</p> <p>2.Menjawab absen yang ditanyakan guru</p> <p>3.Menyimak penjelasan guru</p>	20 Menit
	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1.Guru melakukan tanya jawab yang atraktif memberikan penjelasan tentang unsur-unsur cerita pendek, bagaimana menulis cerpen yang baik, serta bagaimana menulis cerpen dengan menggunakan media fizzo novel</p> <p>2.Guru menyuruh siswa menulis cerpen di aplikasi media fizzo novel mereka</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1.Siswa menyimak dan memberikan respon apabila diminta</p> <p>2.Mengikuti arahan dan mengerjakan</p>	40 Menit

	masig-masing 3.Tulisan cerpen yangtelah ditulis para siswa dikumpulkan peneliti/guru.	tugas yang diberikan 3.Siswa melaksanakan arahan dari guru	
	Kegiatan Akhir 1.Guru memberikan post test 2.Guru menutup pelajaran	Kegiatan Akhir 1.Mengerjakan post test 2.Siswa menyimak dan merespon	25 Menit 5 Menit
III Post-Test	Kegiatan Awal 1.Guru memberikan salam dan memotivasi siswa 2. Melakukan Doa Bersama 3.Guru mengabsen siswa 4.Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada sub pokok Bahasa menulis cerita pendek	Kegiatan Awal 1.Merespon dan mendengarkan 2. Doa Bersama 3.Menjawab 4.Mendengarkan penjelasan guru	20 Menit
	Kegiatan Inti 1.Kegiatan Trakhir dilakukan Postest dengan Menuliskan sebuah Cerita Pendek di selembar kerta	Kegiatan Inti 1.Mengikuti arahan dan mengerjakan tugas yang diberikan	40 Menit
	Kegiatan Akhir 1.Melakukan Refleksi 2.Menutup pembelajaran dengan dibawakan Doa Bersama	Kegiatan Akhir 1.Siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru 2.Siswa Membawakan Doa Bersama	20 Enit

3.11 Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data dari hasil penelitian yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data Sugiyono (2019:137). Salah satu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitas pengumpulan data yang berhubungan dengan cara yang digunakan untuk

mengumpulkan data. Berikut Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini, untuk memperoleh data yaitu:

1. Menstabilisasi skor *pretest*
2. Menstabilisasi skor *posstest*
3. Mencari tabel distribusi frekuensi
4. Mencari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*
5. Mencari varians dan simpangan baku
6. Melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis

3.12 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019:147) analisis data adalah proses pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis data yang dihasilkan dari seluruh responden, kemudian peneliti menyajikan data dari variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data kuantitatif, karena gambaran datanya menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi yaitu nilai menulis siswa. setelah data terkumpul maka akan dilakukan analisis data untuk mencapai hasil yang maksimal. Untuk analisis data tersebut, peneliti akan memaparkan hasil penelitian berdasarkan rumus yang digunakan sebagai berikut.

Teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengolah data. Model penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Setelah data yang diperoleh, Teknik analisis data dilakukan dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun data *pretest* dan *posstest* dalam bentuk tabel

2. Menghitung rata-rata skor dari variabel pretest dan posstest dengan menggunakan rumusan:

$$M_x = \frac{\sum f x}{N}$$

Keterangan :

M_x : Rata-rata (mean)

$\sum f x$: Jumlah perkalian frekuensi dengan variabel x

N : Jumlah sampel

Menentukan simpangan baku data tunggal dengan rumus simpangan baku data tunggal

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

S = Simpangan Baku

x_i = nilai data ke-i

\bar{x} = mean atau rata-rata data

n = banyaknya data

3. Menghitung standar deviasi dari variabel hasil pretest dengan menggunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f^2 x^2}{N} - \frac{(\sum f x)^2}{N}}$$

Keterangan :

SD : Standar deviasi

N : Jumlah sampel

$\sum f^2 x^2$: Jumlah kuadrat nilai rekuensi dengan variabel x

4. Menghitung standar eror dari variabel hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus:

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N}}$$

Keterangan :

SE_M : Standar error (besarnya kesalahan mean sampel x

SD : Standar deviasi

N : Jumlah sampel

5. Setelah hasil standar error kelompok sampel diperoleh, maka langkah terakhir dari standar error adalah mencari perbedaan mean pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus:

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{\frac{SD^2}{N_1} + \frac{SD^2}{N_2}}$$

3.11.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *liliefors* seperti yang diungkapkan (Sudjana, 2007:446) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$
2. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar 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 lebih kecil atau sama dengan z_1 jika proporsi oleh $S(z_1)$, maka $S(z_1) = \frac{z_1}{n}$
4. Dihitung selisih $F(z_1) - S(z_1)$ kemudian tentukan harga mutlak dan

5. Ambil harga yang paling besar antara selisih tersebut dengan L_{hitung} dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji *lilifors* dengan tara signifikan 0,005 (5%) dengan kriteria pengujian:

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal

3.11.2 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:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 : Varians terbesar

S_2^2 : Varians terkecil

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

3.11.3 Uji Hipotesis

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

$$t_o = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}}$$

Dimana $SE_m = \frac{\sqrt{SE}}{\sqrt{n}}$

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_1^2 + SE_2^2}$$

Keterangan:

t_o : t observasi/t hitung

M_1 : Mean hasil Pre-test

M_2 : Mean hasil Post-test

SE_{M1-M2} : Standar eror perbedaan kedua kelompok

Dengan demikian, jika $t_o < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika $t_o > t_{tabel}$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak, pada taraf nyata $\alpha = 0,05$.