

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Verawaty Angella Tambunan
NPM : 20110023
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang : Strata (S1)
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Pixton E-Komik Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Untuk Siswa Kelas IX SMP N 18 Medan T.A 2024/2025

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 18 September dan memperoleh nilai A

Dewan Penguji :

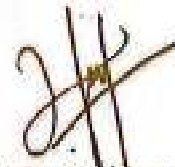
1. Pembimbing I : Beslina Afriani Siagian, S.Pd., M.Si. 
2. Pembimbing II : Dr. Sarma Panggabean, S.Pd., M.Si. 
3. Penguji I : Drs. Pontas Jamaluddin Sitorus, M.Pd. 
4. Penguji II : Martua Reynhat Sitanggang Gusar, S.Pd., M.Pd. 

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mula Sigitro, M.Si., Ph.D.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia



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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu alat untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan harus dipadukan dengan tanggung jawab yang nyata untuk menciptakan sumber daya manusia yang dapat membawa negara maju dan dapat berkembang dengan baik. Pendidikan salah satu upaya yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan para peserta didik. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sadar dan nyata (Miasari & Pratiwi, 2022). Tujuan dari pendidikan ini merupakan suatu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan, karena di dalam hal ini akan memberikan ketentuan yang pasti memilih baik materi, metode, alat serta evaluasi dalam proses kegiatan yang akan dilaksanakan. Proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan harus dipersiapkan dengan baik melalui proses hingga pelaksanaan dalam pembelajaran di sekolah, berupa kurikulum serta media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Khabib Sholeh & Siti Afriani (2010:423), Keterampilan menulis ialah aktivitas aktif produktif, yaitu aktivitas yang menghasilkan bahasa. Menurut Tompkins, Masyarakat yang tidak mampu mengekspresikan pikiran dalam bentuk tulisan, akan tertinggal jauh dari kemajuan karena kegiatan menulis dapat mendorong perkembangan intelektual seseorang sehingga mamapu berfikir kritis. Hal ini diperkuat dengan pendapat Tarigan (2008 : 4), dalam kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Menulis bukan hal yang mudah sehingga keterampilan menulis seseorang tidak dimiliki dengan

sendirinya. Seseorang harus belajar dan mengasah kemampuannya secara terus-menerus melalui pelatihan secara nyata dalam bentuk praktik langsung menulis bukan hanya teori tentang kementerian. Untuk mampu menjadi penulis yang mahir, siswa tidak cukup hanya dengan mempelajari pengetahuan tentang struktur kalimat yang efektif, diksi yang tepat, penulisan ejaan dan tanda baca yang benar tetapi berlatih menulis secara rutin. Ketidakmampuan dalam berbahasa khususnya dalam menulis cerita pendek (cerpen) sering dialami siswa. Hal ini disebabkan selama ini proses pembelajaran sastra terutama cerpen masih menggunakan metode konvensional.

Menurut Liga Febrina (2018), Keterampilan menulis cerpen dapat di definisikan sebagai suatu penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alata tau medianya. Tulisan merupakan simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakaiannya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat, yaitu penulis sebagai penyampaian pesan, pesan atau isi tulis, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Menulis mempunyai tiga aspek utama, yaitu (1) adanya tujuan atau maksud tertentu yang hendak dicapai, (2) adanya gagasan atau maksud tertentu yang hendak dikomunikasikan, (3) adanya sistem pemindahan gagasan itu, yaitu berupa sistem bahasa. Untuk menghasilkan suatu tulisan yang baik mengharuskan setiap penuli memiliki tiga keterampilan dalam menulis, yaitu (1) keterampilan berbahasa, merupakan keterampilan yang penting karena merupakan kegiatan perekam bahasa lisan ke dalam bentuk tulisan. (2) keterampilan penyajian, merupakan pembentukan atau pengembangan

paragraph, keterampilan merinci pokok bahasan menjadi sub pokok bahasan ke dalam susunan yang sistematis, (3) keterampilan perwajahan, keterampilan pengaturan tipografi dan pemanfaatan secara tulis secara efektif dan efisien.

Dalam dunia pendidikan dikenal adanya kurikulum, kurikulum dapat digunakan sebagai acuan berupa perangkat mata pelajaran dalam program pendidikan yang diberikan yang diberkikan oleh suatu lembaga pendidikan yang akan diterapkan dalam lingkup pendidikan. Kurikulum juga dapat dikatakan sebagai perangkat pembelajaran, sebagai perangkat pembelajaran, sebelum digunakan perangkat pembelajaran ini, kurikulum diproses melalui adanya perancangan atau penyusunan program pendidikan yang disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan peserta didik setiap jenjang pendidikan tersebut. Dalam program Pendidikan memerlukan waktu penerapan dalam suatu kurikulum harus disesuaikan dengan tercapainya tujuan kurikulum tersebut sesuai kebutuhan dunia pendidikan dan seiring perkembangan zaman. Dunia Pendidikan harus siap menghadapi perubahan dan perkembangan yang terjadi, sehingga dapat menyiapkan keterampilan generasi penerus dan persaingan di dunia yang lebih maju. Upaya yang dapat dilakukan oleh satuan pendidikan adalah dengan terus memperbaiki kurikulum pendidikan yang ada. Kurikulum adalah serangkaian rencana pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik melalui sekumpulan mata pelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Hajerah & Syamsuardi (2019) mengatakan bahwa kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi berikutnya. Kurikulum 2013 yaitu, sebuah

kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill dan dan pendidikan karakter siswa dituntut untuk lebih paham dalam materi, aktif dalam berdiskusi dan persentasi serta memiliki sopan santun dan disiplin yang tinggi. Tujuan kurikulum ini mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Mengingat pendidikan idealnya proses sepanjang hayat, maka lulusan atau keluaran dari suatu proses pendidikan tertentu harus dipastikan memiliki kompetensi dan sikap yang perlu dilanjutkan untuk melanjutkan pendidikannya secara mandiri sehingga esensi tujuan Pendidikan tercapai begitu juga penerapannya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan di sekolah pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh peserta didik yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2012:3). Pembelajaran bahasa Indonesia ditujukan untuk meningkatkan kemampuan para peserta didik untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, dan juga menumbuhkan apresiasi hasil karya kesastraan bangsa Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standart kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional dan global. Dengan standart kompetensi

mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kemendikbud diharapkan : Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat para peserta didik, serta untuk menumbuhkan penghargaan terhadap hasil kesastraan dan hasil intelektual bangsa kita sendiri; Guru juga harus memusatkan perhatiannya terhadap kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai macam kegiatan berbahasa dan sumber belajar; Guru harus lebih mandiri dan leluasa dalam mencari dan menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan dengan menyesuaikan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya; orang tua dan masyarakat juga berperan penting dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah; Daerah lingkungan juga berpengaruh dalam menentukan bahan dan sumber kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan ke khasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional. Dalam mata Pelajaran bahasa Indonesia terdapat banyak materi yang menjadi fokus titik pembelajaran, cerpen salah satu materi yang sering muncul pada saat melakukan kegiatan pembelajaran serta di kehidupan sehari-hari.

Cerpen atau cerita pendek adalah jenis karya sastra berbentuk prosa yang menceritakan atau menggambarkan suatu kisah yang dialami oleh suatu tokoh secara ringkas disertai dengan berbagai konflik dan terdapat penyelesaian atau solusi dari masalah yang dihadapi. Hidayati (2020:93), mengemukakan bahwa cerita pendek merupakan pengungkapan pengalaman, gagasan, atau ide melalui bentuk bahasa tulis yang disusun sebaik mungkin, sehingga membentuk cerita dalam bentuk fiksi yang dapat selesai dibaca kira-kira 10 sampai 30 menit.

Sedangkan menurut Widayati (2020:100), Cerpen adalah cerita yang dituliskan secara pendek. pendek disini tidak diartikan banyak sedikit kata, kalimat atau halaman yang digunakan untuk mengisahkan cerita. Hal tersebutlah menjadi masalah bahwa minimnya penulisan, termasuk teks cerpen. Pembelajaran menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori, tidak banyak melakukan praktek menulis. Hal ini menyebabkan kurangnya kebiasaan menulis siswa sehingga mereka sulit untuk menuangkan ide mereka dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis yang tidak diimbangi dengan praktik menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurang terampilnya siswa dalam menulis. Pembelajaran menulis yang sudah lama dilaksanakan dengan berbagai banyak cara, tetapi sampai sekarang belum ada hasil yang maksimal.

Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia mengkehendaki siswa memiliki kompetensi umum yaitu siswa mampu mengungkapkan emosional perasaan, pendapat, imajinasi, keterampilan, serta gagasan dalam bentuk cerita. Hasil belajar yang menjadi wadah akhir Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah siswa dapat menulis cerita. Siswa pada sekolah menengah atas seharusnya sudah lebih dapat untuk mengekspresikan gagasan, pikiran dan perasaanya secara tertulis. Penyebab terbatasnya siswa dalam kemampuan menulis adalah guru kurang kreatif dalam memilih bahan ajar, metode, model dan media pembelajaran. Di dalam kurikulum ini kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam memilih media pembelajaran dan metode yang tepat untuk peserta didik. Guru dapat melakukan pengembangan keterampilan menulis siswa dengan media pembelajaran. Bahan ajar, metode, dan media pembelajaran yang dipilih sebaiknya mempertimbangkan

dengan kebutuhan, minat, dan perhatian siswa serta lingkungan kehidupan mereka. Maka, sangat dibutuhkan media yang mendukung dalam suatu materi untuk membantu kemampuan menulis cerpen tersebut.

Media dan metode diperlukan dalam pembelajaran menulis cerpen sebab antara keduanya saling mendukung. Salah satu media yang digunakan adalah media *Pixton* E-Komik. Penggunaan media ini diharapkan membuat siswa mudah dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran ke dalam sebuah tulisan. Minat baca anak terhadap *Pxton* e komik juga dapat membantu kemampuan menulis dan berfikir anak. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode digunakan guru sebagai strategi untuk membuat siswa lebih efektif, lebih aktif, lebih semangat dan lebih inovatif untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini juga akan menerapkan metode eksperimen karena adanya kesenjangan dan hambatan pembelajaran menulis di SMP Negeri 18 Medan.

Berkaitan dengan menulis cerpen di SMP yang ternyata belum efektif, maka perlu dicarikan solusinya. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *pixton e-komik* dengan metode eksperimen yang akan membantu siswa Kelas IX SMP Negeri 18 Medan. Dipilihnya kelas IX Negeri 18 Medan. Karena siswa tersebut dalam pembelajaran menulis cerpen minim rendah. Minat dan antusias yang ditunjukkan selama kegiatan pembelajaran menulis cerpen masih sangat kurang. Hal tersebut mengakibatkan hasil yang diperoleh pada tulisan siswa tidak maksimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis, peneliti memberikan informasi tentang masalah yang akan digunakan sebagai bahan penelitian, antara lain :

1. Pembelajaran menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori, tidak melakukan banyak praktik menulis.
2. Kurangnya kebiasaan menulis siswa sehingga mereka sulit untuk menuangkan ide mereka dalam bentuk tulisan.
3. Guru kurang kreatif dalam memilih bahan ajar, metode dan media pembelajaran.
4. Dalam mata Pelajaran bahasa Indonesia terdapat banyak materi yang menjadi fokus titik pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan supaya penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka penulis membatasi masalah penelitian antara lain :

1. Pengaruh media *Pixton E-Komik* terhadap kemampuan menulis siswa
2. Kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 18 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dikaji antara lain :

1. Bagaimana kemampuan menulis cerpen sebelum menggunakan media *Pixton E-Komik* kelas IX SMP Negeri 18 Medan?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerpen sesudah menggunakan media *Pixton E-Komik* kelas IX SMP Negeri 18 Medan?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media Pixton E-Komik terhadap kemampuan menulis cerpen kelas IX SMP Negeri 18 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen sebelum menggunakan media Pixton E-Komik.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen sesudah menggunakan media Pixton E-Komik.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Pixton E-Komik terhadap kemampuan menulis cerpen.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini memperoleh berbagai manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis melalui penggunaan media Pixton E-Komik. Secara khusus penelitian ini juga diharapkan dapat memeberikan kontribusi yang efektif pada salah satu media pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru: agar guru dapat memilih media ataupun metode yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan dan menambah

kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya bagian keterampilan menulis teks cerpen.

- b. Bagi siswa : berdampak positif terhadap perkembangan dan kemajuan siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa .
- c. Bagi peneliti : bagi peneliti ini diharapkan berguna bagi peneliti untuk menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan, serta pengembangan teori tentang penggunaan media Pixton E-Komik terhadap menulis teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 18 Medan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

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 merupakan sebuah rangkaian dari argumentasi yang tersusun secara sistematis dan signifikan dan berisi mengenai definisi, konsep, dan juga proporsi yang telah tersusun secara sistematis memaparkan variable penelitian. Landasan teori digunakan sebagai wadah untuk memberikan jawaban sementara dari semua masalah yang diajukan terlebih dahulu. Pada pembahasan ini akan di bahasa teori teori untuk mendukung dalam penelitian ini. Dalam rumusan masalah dapat dilihat bahwa variabel bebas penelitian ini adalah media pembelajaran Pixton E-Komik dan variabel terikatnya adalah menulis teks cerpen. Berikut akan dijelaskan pengertian variabelnya serta ciri-ciri variabelnya.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara. 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 (Hajerah & Syamsuardi, 2019) menyatakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memberikan

motivasi dan ransangan kegiatan belajar siswa 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 sekitarnya. Penggunaan media bagi guru dapat membangkitkan minat dan mempermudah siswa dalam pembelajar menulis cerpen karena dapat memotivasi siswa untuk dapat menulis cerpen dengan baik. Media pembelajaran juga jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian, yang dapat membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan atau sikap. Dalam proses pembelajaran media dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu : (1) Media teknologi cetak. (2) Media teknologi audio-visual. (3) Media teknologi berdasarkan computer. (4) Media gabungan teknologi cetak komputer.

2.3 Media Pixton E-Komik

Kekuatan jejaring dalam dunia maya khususnya media sosial dan aplikasi berbasis menghibur membuatnya kini aktif dalam jejaring internet. Dengan memasukkan media aplikasi dalam pembelajaran, dengan karakteristiknya yang bisa di akses kapan dan di mana saja membuat media aplikasi menjadi objek sasaran yang menarik bagi siswa (I. Ningrum, 2022). Siswa yang kini sudah semakin mudah mengakses internet seiring perkembangan zaman seakan tidak memberikan sekat untuk mengakses berbagai macam informasi sebagai sumber belajar. Secara tidak langsung media menawarkan inovasi dalam menyediakan hal-hal menarik yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber dalam belajar, seperti apa yang kita ketahui komik juga berkembang seiring dengan kemajuan

teknologi padahal dahulu harus antri ke toko buku untuk membeli komik, sekarang sudah bisa diakses lewat gawai. Salah satu jenis komik yang sedang berkembang saat ini adalah komik edukasi. Selain memiliki konten cerita dan narasi seperti komik pada umumnya, komik edukasi juga memiliki konten edukasi dan informasi terkait subjek pelajaran yang disampaikan. Komik edukasi sangat cocok menjadi media pembelajaran karena dapat menyampaikan materi pembelajaran yang menarik. Media untuk membuat komik edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia adalah media *Pixton*. *Pixton* adalah alat untuk membuat komik digital yang diproduksi oleh sepasang suami istri yang berasal dari Parksvile bernama Clive dan Daina Goodinson. Media ini membuat siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Siswa dapat menulis dialog pada gelembung atau kotak dialog dan memilih karakter yang ada dalam situs web *Pixton*. Media ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas mereka dalam keterampilan menulis. *Pixton* merupakan aplikasi yang mudah digunakan dimana dalam penggunaannya mempromosikan kerja kolaboratif, kreativitas, dan pemikiran kritis. Dalam penggunaan aplikasi ini dibutuhkan laptop dan jaringan internet yang mendukung untuk masuk ke aplikasi *pixton*. Aplikasi *pixton* dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka.

Pixton merupakan media untuk membuat komik digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menyampaikan materi dengan menarik. Penggunaan media *pixton* juga dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas serta sebagai hiburan siswa dalam pembelajaran.

2.4 Langkah-Langkah Media Pixton E-Komik

Adapun langkah-langkah pembuatan komik menggunakan situs web Pixton yaitu :

- (a) Buka alamat www.pixton.com pada laptop yang telah terhubung jaringan internet.
- (b) *Log in* ke dalam *pixton* (pembuat komik harus mempunyai akun *e-mail* dan kata kunci, jika belum harus membuatnya terlebih dahulu.)
- (c) Setelah masuk, pilih *basic* pemula.
- (d) Pilih *background* sesuai yang diinginkan.
- (e) Pilih karakter.
- (f) Akan muncul tampilan awal yang terdiri dari background dan karakter, serta di sekitar kotak komik tersedia alat untuk mengubah karakter, manambah karakter, mengganti posisi badan dan memasukkan property.
- (g) Pengguna juga dapat menggeser karakter sesuai kebutuhan.
- (h) Setelah selesai membuat komik, komik dapat disimpan atau di unduh.

Pemanfaatan aplikasi Pixton ini, dijadikan penyalur kejenuhan untuk membaca. Hal ini, menjadi penghubung antara fungsi media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Menurut fungsi atau kegunaan media Pendidikan menurut Arief S. Sudiman dkk, yaitu: (a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, (b) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi, (d) Kesulitan latar belakang guru dan siswa. Sedangkan fungsi media menurut internet yaitu: Media sebagai sarana, komunikasi, informasi, perpustakaan sebagai tambahan pembelajaran dan sebagai

pelengkap dari materi di dalam kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu dari minat siswa, meningkatkan motivasi dan mendapatkan ransangan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu media dapat digunakan secara tepat, serta nyata dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran siswa.

2.4.1 Kelemahan Media *Pixton*

Kelebihan media *Pixton*

- (a) Mudah digunakan.
- (b) Meningkatkan kreativitas siswa. Meskipun siswa tidak memiliki keterampilan menggambar, dengan menggunakan media ini dapat memudahkan siswa untuk membuat komik.
- (c) Menyediakan kode yang disematkan, dengan fitur ini pembuat komik dapat menyematkan komik mereka ke blog.
- (d) Menyediakan opsi untuk berbagi. Pembuat komik dapat membagikan komik hasil karyanya ke *Facebook*, *Twitter*, *Email*, dan media sosial lainnya.
- (e) Menyediakan banyak karakter, alat peraga, dan latar belakang.
- (f) Menyediakan fitur pencarian dalam karakter, alat peraga, dan latar belakang.
- (g) Mudah untuk mengubah gerakan dengan ekspresi karakter.

2.4.2 Kekurangan media *Pixton*

- (a) Banyak opsi yang hanya tersedia untuk pengguna premium
- (b) Membutuhkan akses internet.

2.5 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Menulis adalah Menyusun angka atau huruf dengan suatu tanda dan lambang kebahasaan sehingga menjadi sebuah tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca. Keterampilan menulis juga dapat dikatakan sebagai keterampilan dalam penyusunan huruf, angka, nama, suatu tanda dalam kajian bahasa dengan penggunaan alat tulis dan dituangkan kedalam bentuk tulisan .

Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks terstruktur. Kemampuan tersebut ditemukan berupa gagasan dan perasaan penulisnya. Menulis merupakan kegiatan atau 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. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembaca.

Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yakni, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa sangat erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Agus et al., 2023). Keterampilan berbahasa yang berupa memahami bahasa yang dihasilkan orang lain melalui sarana lisan merupakan kegiatan yang paling pertama yang dilakukan manusia. Keadaan itu sudah terlihat sejak manusia bernama bayi. Bayi manusia yang belum mampu menghasilkan bahasa, sudah akan terlihat dalam kegiatan

mendengarkan dan usaha memahami bahasa orang-orang disekitarnya (Pendidikan et al., 2023). Pembelajaran keterampilan berbahasa sangat penting dilakukan di sekolah dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa untuk berbagai tujuan, keperluan, dan keadaan. Jadi, tujuan akhir dari keterampilan berbahasa adalah tercapainya kompetensi berbahasa secara utuh bagi siswa.

2.6 Teks Cerita Pendek (Cerpen)

Cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah karya berbentuk prosa dan mempunyai cerita, tokoh, latar, yang lebih sempit dari pada novel. Cerita yang di sajikan di dalam cerpen terbatas hanya memiliki satu kisah. Cerpen merupakan salah satu karya sastra yang sekaligus disebut fiksi. Cerpen merupakan suatu seni keterampilan dalam menyajikan cerita, unruk menjadi seorang penulis cerpen harus memiliki keterampilan menulis dan menyusun cerita yang sangat menarik. Kehidupan peristiwa yang sangat beragam kisah menjadi modal dasar bagi siswa menulis teks cerpen. Cerpen biasanya hanya fokus pada satu penokohan dan situasi saja yang penuh konflik, peristiwa dan pengalaman (Hajerah & Syamsuardi, 2019). Cerpen merupakan pengungkapan pengalaman, peristiwa, gagasan atau ide melalui bentuk bahasa tulis yang disusun sebaik mungkin, sehingga membentuk cerita dalam bentuk fiksi yang dapat selesai dibaca kira-kira 10 sampai 30 menit. Menurut (Hajerah & Syamsuardi, 2019) “Cerpen adalah cerita yang dituliskan secara pendek. pendek disini tidak diartikan banyak sedikit kata, kalimat atau halaman yang digunakan untuk mengisahkan cerita.”

Menurut KBBI, cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relative pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam cerita pendek tersebut. Pembelajaran menulis cerpen pada kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar 4.7: Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan (Sihaloho et al., 2022)

Cerpen merupakan cerita singkat yang memiliki bagian penting, yakni pengenalan, pertikaian dan penyelesaian. Cerpen juga disebut cerita singkat karena hanya mengandung kisah tunggal. Dengan adanya penelitiann ini, akan bermanfaat untuk pendidik guna mengetahui kemampuan siswa untuk menghayati, mengerti dan menginterpretasikan teks cerpen yang dibaca serta mengetahui perasaan siswa setelah membaca teks cerpen tersebut. Kemudian dibuatlah kesesuaiannya dengan bahan ajar yang digunakan. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu memberi motivasi terhadap peserta didik untuk mengerti teks cerpen yang dibaca.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan cerita fiksi bentuk prosa yang dituliskan secara pendek dan hanya memiliki alur kejadian yang berada di lingkungan yang ditulis secara ringkas. Selain itu, cerpen juga bisa dibaca sekali duduk, dikatakan demikian karena terdiri sekitar 500 sampai dengan 5000 kata. Maka dari itu seorang pembaca cerpen tidak perlu berpindah tempat untuk menyelesaikan bacanya karena hanya sepuluh sampai tiga puluh menit waktu yang akan di pakai untuk membacanya.

Kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik yakni mampu menulis cerita pendek. dalam mencapai hal tersebut siswa harus mampu mencapai pengetahuan tentang pengertian menulis cerita pendek, ciri-ciri cerita pendek, struktur cerita pendek, khaidah kebahasaan. Menurut Girsang (2022), “Cerita pendek merupakan cerita fiksi yang bentuknya pendek serta ruang lingkup permasalahannya yang disuguhkan sebagian kecil saja oleh kehidupan tokoh yang menarik perhatian pengarang atau penulis, serta keseluruhan cerita yang memberi kesan tunggal. Cerita pendek adalah suatu karya yang ditulis dengan indah dalam beberapa paragraf dan memiliki makna yang padat.

2.6.1 Ciri-Ciri Cerita Pendek

Meurut (Hajerah & Syamsuardi, 2019) dalam prinsip-prinsip dasar sastra yang 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 membangkitkan perasaan pembaca.

8. Menceritakan satu peristiwa atau kejadian dari perkembangan dan kegundahan jiwa suatu tokoh.
9. Beralur tunggal dan biasanya lurus dan Penokohnya cenderung singkat dan tidak terlalu mendalam.

2.6.2 Unsur-Unsur Cerpen

Menurut (Ulfaraida & Hasanudin, 2022), unsur pembangunan dalam cerpen terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur Pembangunan 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 yang terdapat dalam teks cerpen antara lain:

(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 tersebut. Tema dari sebuah karya sastra biasanya tersembunyi atau tersirat pada suatu cerita rekaan yang baik. Pembaca baru dapat mengetahui temanya dengan memahami 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 merupakan pelaku-pelaku yang dihadirkan dalam suatu cerita. Kehadirannya dapat diindikasikan dengan nama tokoh atau kata ganti tertentu yang merujuk pada pelaku tertentu. Kehadiran tokoh cerita, baik tokoh utama maupun tokoh pendukung selalu ada semua di cerpen. Ada beberapa bagian dari tokoh yaitu tokoh utama atau tokoh inti yaitu tokoh yang memiliki peran penting dalam suatu cerita, sedangkan tokoh yang memiliki peran tidak penting karena permunculannya 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) Penokohan

Penokohan adalah cara pengarang menggambarkan watak atau karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Ada dua cara penggambaran penokohan, yaitu teknik analitik yang disampaikan langsung oleh pengarang dan teknik dramatik yang dikemukakan secara tidak langsung.

(4) Alur Cerita

Alur cerita atau plot atau secara tradisional orang juga sering mempergunakan istilah alur atau jalan cerita. Secara umum, alur

merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita. Plot sebagai alur cerita yang dibuat oleh pembaca yang berupa deretan peristiwa secara kronologis, saling berkaitan sesuai dengan apa yang di alami pelaku cerita. Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan alur atau 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. Alur maju adalah jenis alur cerita yang berkembang secara kronologis dan terstruktur dari awal hingga akhir. Cerita ini mengikuti urutan waktu yang linear tanpa loncatan mundur atau melompat ke masa lalu. Pembaca atau penonton mengalami peristiwa sesuai dengan urutan waktu alur cerita. Alur mundur (Retrospektif atau flashback) adalah jenis alur cerita yang mengandung flashback atau loncatan ke masa lalu. Alur maju mundur mencakup kombinasi alur maju dan alur mundur dalam suatu cerita. Ini dapat melibatkan loncatan waktu maju dan mundur yang bersamaan atau terinterkoneksi.

(5) Latar atau Setting

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

(6) Sudut Pandang

Sudut pandang berisi pandangan pengarang terhadap cerpen, bisa aja pengarang menjadi orang pertama atau orang ketiga. Sudut pandang orang pertama adalah pengarang terlibat langsung atau orang pertama dalam

cerita yang di tandai dengan penggunaan kata ganti orang aku, saya, dan sebagainya. Sudut pandang orang ketiga adalah pengarang tidak terlibat langsung dalam cerita yang ditandai dengan penggunaan kata ganti orang seperti dia, mereka dan sebagainya. Sudut pandang orang ketiga terbagi atas orang ketiga terarah dan orang ketiga serba tahu.

(7) Amanat Cerita

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

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hakikat ketrampilan menulis teks cerita pendek merupakan upaya yang dilakukan agar siswa dapat mengembangkan teks 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 khaidah kebahasaan yang berada di dalam teks cerita pendek yaitu penggunaan kata sapaan, dan penggunaan majas.

2.7 Kerangka Konseptual

Keterampilan adalah seberapa besar usaha yang dapat dilakukan oleh seorang individu. Hasilnya berupa hasil akhir proses yang telah dilakukan. Keterampilan menulis adalah kemampuan merangkai kata-kata, menyusunnya menjadi kalimat kemudian tersusunlah sebuah paragraph untuk mengekspresikan,

menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Kegiatan menulis cerpen di dalam kelas merupakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang masuk ke dalam keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang masuk kedalam keterampilan menulis. Kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis ini juga tidak datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Menulis cerita pendek adalah seni, keterampilan menguraikan cerita yang di dalamnya merupakan suatu bentuk kesatuan bentuk, tidak ada bagian – bagian yang tidak perlu, tetapi juga tidak ada sesuatu yang terlalu banyak, semuanya pas dan mengandung arti. Penggunaan media *pixton e-komik* , dalam pembelajaran bertujuan untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Media *Pixton e-komik* merupakan situs web untuk membuat komik digital daring dengan templat yang mudah digunakan. *Pixton e-komik* dipilih sebagai media pembelajaran karena selain dapat digunakan untuk belajar di kelas, aplikasi ini juga dapat dijadikan sebagai hiburan untuk siswa agar pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan. Hal tersebut dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran di kelas. Melalui penggunaan media *Pixton*, siswa juga dapat mengembangkan kreativitasnya dengan menuangkan ide cerita ke dalam sebuah gambar yang ada dalam komponen komik yang tersedia dalam media tersebut.

2.8 Hipotesis Penelitian

Menurut (Hajerah & Syamsuardi, 2019) 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 Pixton E-Komik terhadap kemampuan menulis cerpen kelas IX SMP Negeri 18 Medan.

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media Pixton E-Komik terhadap kemampuan menulis cerpen kelas IX SMP Negeri 18 Medan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan ini mencoba untuk menemukan apakah ada perubahan dari objek yang dikenakan eksperimen oleh peneliti. (Hajerah & Syamsuardi, 2019) berpendapat “Pendekatan kuantitatif berpendapat pendekatan yang tepat digunakan dalam penelitian ini karena didukung oleh beberapa alasan yang mengacu pada penelitian ini”.

Menurut (Hajerah & Syamsuardi, 2019) “Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode penelitian ini untuk mempelajari pengaruh penggunaan media *Pixton E-Komik* terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 18 Medan kelas IX tahun ajaran 2024/2025, yang berlokasi di Jl. Kemuning Perumahan, Helvetia, Kec.Kota Medan, Sumatera Utara dan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2024/2025. Alasan memilih lokasi penelitian adalah Siswa-siswi belum pernah diadakan penelitian dengan permasalahan yang sama dengan penelitian maka tepat dan layak untuk diteliti dalam pengambilan data, sebagai persyaratan untuk menyusun skripsi.

3.3 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, (2020:126) mengatakan "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya". Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IX SMP Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 semester ganjil yang berjumlah 150 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Populasi Siswa Kelas IX SMP Negeri 18 Medan 2024/2025

No	Kelas	Jumlah
1.	IX-A	30
2.	IX-B	30
3.	IX-C	30
4.	IX-D	30
5.	IX-E	30
Total		150Ang

3.4 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari populasi dan karakteristik . Jumlah populasi siswa-siswi kelas IX SMP Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 3 kelas yang akan dipilih Secara acak kelas (*Cluster Sampling*).

Adapun langkah-langkah dalam proses random tersebut antara lain :

1. Kertas yang telah berisikan nama-nama kelas (IX-A, IX-B, IX-C, IX-D, IX-E) digulung.
2. Kertas dimasukkan ke dalam tabung.
3. Kemudian, tabung yang berisi gulungan kertas tersebut dikocok
4. Gulungan kertas dipilih salah satu yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1.	IX-A	30

3.5 Desain Eksperimen

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pre-tes Post-test Only Design* yaitu penelitian yang dilakukan pada suatu kelompok. “*One Group pre-test Post-test Only Design* Metode eksperimen merupakan metode yang diberikan atau menggunakan suatu gejala yang disebut latihan (Hajerah & Syamsuardi, 2019)”.

Dalam desain penelitian ini, sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes awal). Penerapan yang peneliti lakukan dalam desain penelitian yaitu menggunakan satu kelas. Dalam penelitian ini selanjutnya dapat hasil yang lebih akurat karena dapat pertimbangan keadaan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Adapun desain penelitian menurut Sugiyono (2008:111) sebagai berikut:

Tabel 3.3
Desain Eksperimen *One Grup Petest-Posttest Design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O 1	X	O2

Keterangan:

X : Perlakuan yang diterapkan melalui Media *Pixton E-Komik*

O₁ : Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Posttest (Sesudah diberi perlakuan).

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:102) Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur suatu objek yang diamati. Instrumen dalam pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Pixton E-Komik* terhadap kemampuan menulis teks cerpen.

Tabel 3.4
Instrumen Penelitian

NO.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
UNSUR-UNSUR CERPEN			
1	Tema	1.Siswa sangat mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.	5
		2.Siswa mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.	4
		3.Siswa cukup mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.	3
		4.Siswa kurang mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.	2
		Siswa tidak mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan .	1

2	Tokoh	<p>1. Siswa sangat mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>2. Siswa mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>3. Siswa cukup mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>4. Siswa kurang mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>5. Siswa tidak mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
3	Penokohan	<p>1. Siswa sangat mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>2. Ssiwa mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>3. Siswa cukup mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p>

		<p>merasakan kehadirannya.</p> <p>4. Siswa kurang mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>5. Siswa tidak mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p>	<p>2</p> <p>1</p>
4	Alur	<p>1. Siswa sangat mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</p> <p>2. Siswa mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</p> <p>3. Siswa cukup mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk efek tertentu.</p> <p>4. Siswa kurang mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</p> <p>5. Siswa tidak mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
5	Latar atau	<p>1. Siswa sangat mampu menyesuaikan latar pada</p>	<p>5</p>

	Setting	<p>cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>2. Siswa mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>3. Siswa cukup mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>4. Siswa kurang mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>5. Siswa tidak mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
6	Sudut Pandang	<p>1. Siswa sangat mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>2. Siswa mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri dalam sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>3. Siswa cukup mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>4. Siswa kurang mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada</p>	

		<p>pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>5. Siswa tidak mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p>	
7	Amanat	<p>1. Siswa sangat mampu menyesuaikan amanat dengan isi cerita.</p> <p>2. Siswa mampu menyesuaikan amanat cerita dengan isi ceita.</p> <p>3. Siswa cukup mampu menyesuaikan amanat cerita dengan isi cerita.</p> <p>4. Siswa kurang mampu menyesuaikan amanat dengan isi cerita.</p> <p>5. Siswa tidak mampu menyesuaikan amanat dengan isi cerita</p>	

Sumber: Triana Ria. (2020)

Untuk mencari skor yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

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

3.7 Jalannya Eksperimen

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

Tabel 3.6 Langkah-langkah Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pertemuan	Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
1			
Pre-Test	Kegiatan Awal 1.Guru memberikan salam dan memotivasi siswa 2. Melakukan Doa Bersama 3.Guru mengabsen siswa	Kegiatan Awal 1.Merespon dan mendengarkan 2. Doa Bersama 3.Menjawab	10Menit

	4.Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada sub pokok bahasa menulis cerita pendek	4.Mendengarkan penjelasan guru	
	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1.Guru melakukan tanya jawab yang atraktif bagaimana menulis cerpen yang baik.</p> <p>2.Guru menjelaskan kepada siswa tentang cerpen.</p> <p>3.Guru menjelaskan pengertian, ciri, dan struktur cerpen.</p> <p>4. Guru menyuruh siswa menulis cerpen masing-masing.</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1.Siswa menyimak respon apabila diminta</p> <p>2.Siswa mendengarkan penjelasan guru</p> <p>3.Siswa mendengar penjelasan dari guru</p> <p>4.Siswa melaksanakan penjelasan guru</p>	20Menit
	<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</p>	10Menit

		merespon	
--	--	----------	--

Tabel 3.7 Langkah-langkah Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	Alokasi Waktu
I Post-tes	<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>1.Merespon salam dan mendengarkan</p> <p>2.Menjawab absen yang ditanyakan guru</p> <p>3.Menyimak penjelasan guru</p>	10 Menit
	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	
	<p>1.Guru melakukan tanya jawab yang atraktif memberikan penjelasan tentang unsur-unsur cerita pendek, bagaimana menulis cerpen yang baik.</p>	<p>1.Siswa menyimak dan memberikan respon apabila diminta</p>	20 Menit

	<p>2.Guru menunjukan kepada siswa contoh cerpen serta memperkenalkan media <i>Pixton E-Komik</i> kepada siswa.</p> <p>Langkah-langkah menggunakan <i>Pixton E-Komik</i> :</p> <ol style="list-style-type: none">a. Buka alamat www.pixton.com pada laptop.b. <i>Log in</i> ke dalam <i>pixton</i> (pembuat komik harus mempunyai akun <i>e-mail</i> dan kata kunci atau membuat akun dahulu.)c. Setelah masuk, pilih <i>basic</i> pemula.	<p>2.Mengikuti arahan yang diberikan guru</p>	
--	---	---	--

	<p>d. Pilih <i>background</i> sesuai yang diinginkan.</p> <p>e. Pilih karakter. Dan muncul tampilan awal yang terdiri dari background dan karakter, serta di sekitar kotak komik tersedia alat untuk mengubah karakter, menambah karakter, mengganti posisi badan dan memasukkan property.</p> <p>f. Pengguna juga dapat menggeser karakter sesuai</p>		
--	--	--	--

	<p>kebutuhan.</p> <p>g. Setelah selesai membuat komik, komik dapat disimpan atau diunduh.</p> <p>3.Siswa mengikuti langkah-langkah lalu menulis cerpen pada aplikasi <i>Pixton E-Komik</i>.</p>	3.Siswa melaksanakan arahan dari guru	
	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1.Guru memberikan post test</p> <p>2.Guru menutup pelajaran</p>	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1.Mengerjakan post test</p> <p>2.Siswa menyimak dan merespon</p>	10 Menit
<p>Pertemuan II</p> <p>Post-Test</p>	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1.Guru memberikan salam dan memotivasi siswa</p> <p>2. Melakukan Doa bersama</p> <p>3.Guru mengabsen</p>	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1.Merespon dan mendengarkan</p> <p>2. Doa Bersama</p> <p>3.Menjawab</p> <p>4.Mendengarkan penjelasan guru</p>	5 Menit

	<p>siswa</p> <p>4.Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada sub pokok bahasa menulis cerita pendek</p>		
	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1.Kegiatan Terakhir dilakukan Pre-Test dengan menugaskan siswa menuliskan sebuah Cerita Pendek tema “ Petualangan” dengan struktur dengan menulis, mendesai dengan media aplikasi <i>Pixton E-Komik</i></p>	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1.Siswa mengikuti arahan, dan mengerjakan tugas yang diberikan</p>	25 Menit
	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1.Guru menyuruh siswa mengumpulkan tugas.</p>	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1.Siswa mengumpulkan tugas 2.Siswa</p>	10Menit

	2.Guru melakukan Refleksi	mendengarkan apa yang	
	3.Guru menutup pembelajaran dengan dibawakan Doa bersama dan salam.	disampaikan guru 3.Siswa Membawakan Doa Bersama dan memberi salam.	

3.8 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:

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

Keterangan :

M_x : Rata-rata (mean)

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

N : Jumlah sampel

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

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

Keterangan :

SD : Standar deviasi

N : Jumlah sampel

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

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

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

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:

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

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 $S(z_1) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n}{n}$
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 *liliefors* 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

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) Uji Hipotesis

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

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan:

t_0 : 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 $\alpha = 0,05$.