

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada pemerolehan empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa disajikan secara terpadu namun dimungkinkan untuk memberikan penekanan pada salah satu keterampilan, misalnya keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif, artinya keterampilan menulis merupakan keterampilan yang menghasilkan yaitu menghasilkan tulisan.

Menulis juga merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Keterampilan menulis tidak datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak. Dalam kehidupan modern pada saat ini, jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Dengan demikian tidak terlalu berlebihan bila dikatakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar.

Menulis dapat digunakan untuk membangun konsep, mengembangkan pembendaharaan kata, memberi pengetahuan, memberi proses pengayaan diri, mengembangkan intelektualitas, membantu untuk memahami problem yang sedang terjadi. Kebanyakan siswa lebih senang membaca daripada menulis. Siswa beranggapan bahwa menulis sangat membosankan dan menyita banyak waktu, siswa sulit menentukan pilihan kata (diksi) ungkapan, majas (kiasan) dalam kegiatan menulis.

Menulis cerpen merupakan salah satu kegiatan dari sastra. Sastra adalah ungkapan pribadi manusia berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, gagasan, semangat, keyakinan, dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat-alat bahasa.

Namun, kenyataan yang diperoleh dari hasil pembelajaran menulis cerpen ini sangat jauh dari harapan. Hal ini sesuai dengan pengalaman penulis yang melakukan observasi di sekolah tersebut dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban 2018.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia perlu digunakan model juga metode yang tepat dalam mengajarkan menulis cerpen. Seorang pendidik harus bisa memilih model pembelajaran supaya proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan diharapkan dalam tujuan pendidikan yang ada dalam silabus dapat tercapai. Sesuai dengan silabus, salah satu tujuan pembelajaran yang diharapkan pada peserta didik di SMP adalah mampu menulis cerpen. Namun, tidak semua peserta didik di SMP mampu dalam menulis cerpen dengan baik. Ada beberapa faktor yang menghambat peserta didik dalam menulis cerpen dengan baik. Faktor tersebut adalah kurangnya minat peserta didik untuk menulis cerpen, kurangnya pemahaman siswa tentang menulis cerpen, kurangnya penguasaan kosa kata sehingga menjadi salah satu kesulitan dalam menulis cerpen, peserta didik kurang mampu mengembangkan ide atau gagasan yang dimiliki, peserta didik kurang mengetahui langkah-langkah menulis cerpen dan penggunaan model yang kurang tepat dalam materi menuliskan cerpen.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen adalah dengan menggunakan cara yang tepat dan mampu

merangsang keterampilan siswa dalam menulis. Hal ini sesuai dengan fungsi dari model pembelajaran yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peran guru sangatlah penting yaitu sebagai agen sentral pengembangan kurikulum dan arsitek dalam pembelajaran di kelas. Sehubungan dengan itu, perlu dikembangkan usaha perbaikan yang lebih mendasar. Salah satu solusi yang tepat untuk mengurangi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model belajar yang cocok dan sesuai cerpen yang akan diproduksi nantinya, seperti model generatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik meneliti dengan judul **“Pengaruh Model Generatif terhadap Kemampuan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019.**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu:

1. kurangnya minat peserta didik untuk menulis cerpen,
2. kurangnya pemahaman tentang menulis cerpen,
3. kurangnya kemampuan peserta didik dalam menentukan pilihan kata yang tepat,
4. kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan idea atau gagasan yang dimiliki,
5. kurangnya pengetahuan peserta didik mengetahui langkah-langkah dalam menulis cerpen,dan
6. kurang tepat dalam penggunaan model pembelajaran yang digunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi di atas ada beberapa poin faktor yang memengaruhi atau yang menghambat kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Oleh sebab itu yang menjadi pembatasan masalah diantaranya kurang pemahaman dan mengembangkan ide dalam menulis cerpen.

Uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Generatif Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019”

1.4 Rumusan Masalah

Uraian latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menulis cerpen sebelum menggunakan model generatif oleh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerpen sesudah menggunakan model generatif oleh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019?
3. Apakah ada pengaruh model generatif terhadap kemampuan menulis cerpen oleh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis cerpen sebelum menggunakan model generatif oleh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019,
2. untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis cerpen sesudah menggunakan model generatif oleh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019, dan
3. untuk mengetahui bagaimana pengaruh model generatif terhadap kemampuan menulis cerpen oleh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis:
 - a. menambah wawasan pengetahuan tentang menulis cerpen dengan menggunakan model generatif,
 - b. dapat dijadikan sebagai referensi dan memberikan data yang akurat kepada peneliti berikutnya, dan
 - c. sebagai bahan masukan bagi guru bahasa Indonesia terhadap penggunaan teknik pembelajaran yang relevan dengan kemampuan meningkatkan hasil belajar menulis karangan dalam cerpen.

2. Secara Praktis:

- a. bagi siswa, membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis cerpen khususnya dalam penggunaan model generatif,
- b. bagi guru, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran bahasa Indonesia, dan
- c. bagi peneliti, untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas HKBP Nommensen Medan.

BAB II
LANDASAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS
PENELITIAN

2.1 Landasan Teoritis

Landasan teoritis merupakan uraian mengenai teori yang digunakan oleh peneliti dalam menjelaskan variabel penelitiannya. Mengingat pentingnya hal itu maka pada bagian ini akan dilengkapi dengan teori-teori yang sesuai masalah penelitian ini guna memperkuat dan memperjelas uraian. Dalam penelitian ini penulis membahas tentang menulis cerpen yang baik. Dilihat dari rumusan masalah dapat diketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya adalah menggunakan model generatif, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis cerpen. Lebih jelasnya mengenai kedua variabel tersebut, maka digunakan teori yang sangat relevan. Teori ini yang akan menghubungkan hakikat penelitian untuk menjelaskan pengertian-pengertian variabel dan menjelaskan ciri-ciri variabel yang diteliti.

2.1.1 Kemampuan Menulis Cerpen

2.1.1.1 Pengertian Kemampuan

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan juga dapat diartikan sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

2.1.1.2 Pengertian Menulis

Suparno dan M.Yunus (2003:3) menyatakan, “Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat mediana”.

Dalman (2014:3) menyatakan, “Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana”. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca.

Tarigan (2013:3) menyatakan, “Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”.

Marwoto dalam Dalman (2014:3) menyatakan, “Menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya”. Selanjutnya menurut Semi (2007:4) menyatakan, “Menulis adalah salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mencakup menyimak, berbicara, membaca dan menulis”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan suatu karya berbentuk tulisan yang dihasilkan dari sebuah pemikiran seseorang. Menulis juga dikatakan sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat dalam bentuk tulisan.

2.1.1.3 Tujuan, Fungsi, dan Manfaat Menulis

Pada umumnya, setiap kegiatan yang dilakukan tentu mempunyai tujuan tertentu, demikian juga halnya dengan menulis, penulis bertujuan agar tulisannya dibaca oleh orang lain dan sekaligus untuk mendapatkan respon atau jawaban dari pembaca.

Menurut Tarigan (2013:24) secara garis besar tujuan menulis sebagai berikut:

1. tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif (*informative discourse*),
2. tulisan yang bertujuan untuk menakutkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*),
3. tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer wacana kesastraan (*literary discourse*), dan
4. tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*).

Menurut Theodora dalam Sitorus, dkk (2015:54) tujuan menulis adalah sebagai berikut.

1. *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan diri sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku, sekretaris yang ditugaskan membuat laporan, notulen rapat).

2. *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindari kedukaan para pembaca, ingin membuat para pembaca agar menghargai perasaan dan penalaran yang menyenangkan dengan karyanya.

3. *Persuasive purpose* (tujuan meyakinkan)

Penulis bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan dan mau bertindak sesuai dengan yang diinginkan.

4. *Informational purpose* (tujuan penerangan)

Penulis bertujuan memberi informasi atau keterangan / penerangan kepada para pembaca tentang sesuatu hal.

5. *Self- expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Penulis bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada pembaca.

6. *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi keinginan kreatif disini melebihi pernyataan diri dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, nilai-nilai kesenian.

7. *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi, ingin menjelaskan, menjernihkan serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran, gagasan-gagasan sebagai jalan keluar agar dapat dimengerti dan diterima para pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah untuk memberikan informasi, meyakinkan pembaca, memberikan hiburan dari setiap tulisan yang ditulis oleh penulis, dari tulisan juga

dapat mengekspresikan perasaan dan emosi seseorang. Tujuan menulis juga seseorang dapat menyakinkan, menerangkan, memecahkan suatu masalah dan dari menulis juga dapat mengubah keyakinan pembaca.

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

Tarigan (2013:22) menyatakan, “Fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung”. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis.

Pada umumnya, setiap kegiatan yang dilakukan tentu mempunyai manfaat tertentu, demikian juga halnya dengan menulis, penulisan bermanfaat agar berguna tulisannya yang dibaca oleh orang lain.

Semi (2007:4) menyatakan, “Manfaat menulis dapat menimbulkan rasa ingin tahu (*curiosity*) dan melatih kepekaan dalam melihat realitas disekitar lingkungan itulah yang kadang tidak dimiliki oleh orang yang bukan penulis”.

Komaidi (2007:12) menyatakan, beberapa manfaat dari aktivitas menulis sebagai berikut:

1. jika kita ingin menulis pasti menimbulkan rasa ingin tahu dan melatih kepekaan dalam melihat realitas di sekitar. Kepekaan dalam melihat suatu realitas lingkungan itulah yang kadang tidak dimiliki oleh orang lain yang bukan penulis,

2. dengan kegiatan menulis mendorong kita untuk mencari referensi buku, majalah, koran, jurnal, dan sejenisnya. Dengan membaca referensi-referensi tersebut tentu kita akan semakin bertambah wawasan dan pengetahuan kita tentang tentang apa yang akan kita tulis,
3. dengan aktivitas menulis, kita berlatih untuk menyusun pemikiran dan argumen kita secara runtut, sistematis dan logis,
4. dengan menulis secara psikologis akan mengurangi tingkat ketegangan dan stres kita. Segala uneg-uneg, rasa senang atau sedih bisa ditumpahkan lewat tulisan di mana dalam tulisan orang bisa bebas menulis tanpa diganggu atau diketahui oleh orang lain,
5. dengan menulis di mana hasil tulisan kita dimuat oleh media massa atau diterbitkan oleh suatu penerbit kita akan mendapat kepuasan batin karena tulisannya dianggap bermanfaat bagi orang lain, selain itu juga memperoleh *honorarium* (penghargaan) yang membantu kita secara ekonomi, dan
6. dengan menulis tulisan kita dibaca oleh banyak orang (mungkin puluhan, ratusan, ribuan, bahkan jutaan) membuat penulis semakin populer dan dikenal oleh publik pembaca.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat menulis adalah dapat menimbulkan rasa ingin tahu, mencari referensi, mendapatkan kepuasan, dan membuat seorang penulis menjadi populer dari tulisannya yang dibaca oleh banyak orang.

2.1.1.4 Menulis Sebagai Proses

Dalman (2014:5) menyatakan, “Menulis dalam prosesnya akan menggunakan kedua belahan otak, proses ini mendorong seorang penulis harus berpikir secara sistematis dan logis sekaligus kreatif”. Menulis tidak ubah dengan melukis. Penulis memiliki banyak gagasan dalam menuliskannya. Kendatipun secara teknis ada kriteria-kriteria yang dapat diikutinya, tetapi wujud yang akan dihasilkan itu sangat bergantung pada kepiawaian penulis dalam mengungkapkan gagasan. Banyak orang mempunyai ide bagus dibenaknya sebagai hasil dari pengamatan, penelitian, diskusi atau membaca. Akan tetapi, begitu ide tersebut dilaporkan secara tertulis, laporan itu terasa amat kering, kurang menggigit dan membosankan. Fokus tulisannya tidak jelas, gaya bahasa yang digunakan monoton, pilihan katanya (diksinya) kurang tepat dan tidak mengena sasaran, serta variasi kata dan kalimatnya kering. Menulis tidak dapat dilakukan seperti membalikkan kedua telapak tangan. Tetapi, menulis harus melalui proses.

Sebagai proses kreatif yang berlangsung secara kognitif dalam komunikasi terdapat empat unsur yang terlibat yaitu:

1. penulis sebagai penyampai pesan,
2. pesan atau isi tulisan,
3. saluran atau media atau berupa tulisan, dan
4. pembaca sebagai penerima pesan.

Menulis memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan ini, diantaranya adalah:

1. peningkatan kecerdasan,
2. pengembangan daya inisiatif dan kreativitas,

3. penumbuhan keramaian, dan
4. pendorong kemauan dan mengumpulkan informasi.

Sebagai proses menulis melibatkan serangkaian yang terdiri atas tahapan prapenulisan, penulisan dan pasca penulisan. Fase penulisan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempersiapkan sebuah tulisan. Di dalamnya terdiri dari kegiatan memilih topik, tujuan, sasaran karangan, mengumpulkan bahan, serta menyusun kerangka karangan. Berdasarkan kerangka karangan kemudian dilakukan pengembangan butir demi butir atau ide demi ide kedalam sebuah tulisan yang runtut, logis dan enak dibaca. Itulah fase penulisan. Selanjutnya, ketika buram (*draf*) karangan selesai, dilakukan penyuntingan dan perbaikan. Itulah fase pasca penulisan yang mungkin dilakukan berkali-kali untuk memperoleh sebuah karangan yang sesuai dengan harapan penulisnya. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat yaitu:

1. penulis sebagai penyampaian pesan,
2. pesan atau isi tulisan,
3. saluran atau media berupa tulisan, dan
4. pembaca sebagai penerima.

Komunikasi tulis dalam pendekatan inipun sangat membantu pemahaman dan sikap bagi penulis itu sendiri terhadap menulis, bahwa menulis adalah suatu proses kemampuan, pelaksanaan dan hasilnya diperoleh secara bertahap artinya untuk menghasilkan tulisan yang baik umumnya orang melakukannya berkali-kali. Dalam hal ini, sangat sedikit penulis menghasilkan karangan yang benar-benar memuaskan dengan hanya sekali tulis. Jadi, menulis dapat dikatakan ide

atau gagasan ke dalam bentuk tulisan dengan kegiatan yang dilakukan secara runtut.

2.1.1.5 Pengertian Cerpen

Cerpen merupakan singkatan dari cerita pendek. Maksud dari cerita pendek disini adalah ceritanya kurang dari 10.000 (sepuluh ribu) kata atau kurang dari sepuluh halaman. Cerpen biasanya hanya memberikan kesan tunggal yang demikian dan memusatkan diri pada satu tokoh dan satu situasi saja. Cerpen adalah jenis karya sastra yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia lewat tulisan pendek. Cerpen juga bisa disebut sebagai karangan fiktif yang berisikan tentang sebagian kehidupan seseorang atau juga kehidupan yang diceritakan secara ringkas yang berfokus pada suatu tokoh saja. Menurut beberapa para ahli cerpen dapat diartikan sebagai berikut:

Achmad (2016:87) menyatakan, “Cerpen merupakan singkatan dari cerita pendek (*short story*) merupakan salah satu genre karya sastra yang digubah oleh seorang cerpenis untuk mengungkapkan ide kreatifnya berdasarkan pengalaman empiris serta daya kontemplatifnya”.

Jassin dalam Achmad (2016:87) mengatakan, “Cerpen merupakan karya sastra yang memiliki bagian pengenalan, pertikaian, dan penyelesaian”. Selanjutnya Priyatni (2012:126) menyatakan, “Cerita pendek adalah salah satu bentuk karya fiksi, Cerita pendek sesuai dengan namanya memperlihatkan sifat yang serba pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku dan jumlah kata yang digunakan perbandingan ini jika dikaitkan dengan bentuk prosa yang lain, misalnya novel”.

Nadjua (2013:211) menyatakan, “Cerpen adalah karangan sastra yang mengisahkan sisi problematika manusia tidak secara utuh. Hanya sebagian sisi problematika yang ditampilkan dalam cerpen”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa cerita pendek atau sering disingkat sebagai cerpen adalah suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerita pendek cenderung padat dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novel. Cerpen ditulis dari pengalaman seseorang yang dalam sebuah cerita dan penokohan yang ada di dalam cerita tersebut hanya ada beberapa.

2.1.1.6 Ciri- Ciri Cerpen

Kependekan sebuah cerpen bukan hanya bentuknya yang jauh lebih pendek dari karya sastra prosa fiksi lainnya, melainkan karena aspek masalah yang dibatasi. Dengan pembatasan ini, sebuah cerita tergambar jauh lebih jelas dan akan mengesankan bagi pembaca.

Menurut Wiyanto (2005:100) dalam bentuknya yang nyata, cerpen mempunyai ciri-ciri antara lain:

1. tema mengupas masalah yang sederhana,
2. alur (plot) cerita sederhana,
3. tokoh yang dimunculkan hanya beberapa orang, dan
4. latar (setting) yang dilukiskan hanya sekilas dan sangat terbatas.

Menurut Achmad (2016:88) dalam bukunya bahwa ciri-ciri cerpen sebagai berikut:

1. terdiri kurang dari 10.000 kata,
2. bentuk tulisannya singkat dan lebih pendek dari novel,

3. isi cerita berasal dari kehidupan keseharian,
4. penokohan sangat sederhana,
5. bersifat fiktif,
6. hanya memiliki 1 alur,
7. habis dibaca sekali duduk,
8. kata-kata yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca, dan
9. kesan dan pesan yang ditinggalkan sangat mendalam hingga pembaca ikut merasakan kandungan di dalam cerpen tersebut.

Menurut Purba (2010:54-55) ciri-ciri khusus sebuah cerita pendek, yaitu:

1. ciri utama cerita pendek adalah singkat, padu, intensif,
2. unsur-unsur utama cerita pendek adalah adegan, tokoh, dan gerak,
3. bahasa cerita pendek haruslah tajam, sugestif, dan menarik perhatian,
4. cerita pendek harus mengandung interpretasi pengarang tentang konsepsinya mengenai kehidupan baik secara langsung maupun tidak langsung,
5. sebuah cerita pendek harus menimbulkan perasaan pada pembaca bahwa jalan ceritanya yang pertama-tama menarik perasaan, kemudian menarik pikiran,
6. cerita pendek harus menimbulkan suatu efek dalam pribadi pembaca,
7. cerita pendek mengandung detail-detail dan insiden-insiden yang dipilih sengaja dan biasa menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dalam pikiran pembaca,
8. dalam sebuah cerita pendek sebuah insiden yang terutama menguasai jalan cerita,

9. cerita pendek harus mempunyai pelaku utama,
10. cerita pendek harus mempunyai efek atau kesan menarik,
11. cerita pendek harus tergantung pada situasi,
12. cerita pendek memberikan impresi tunggal,
13. cerita pendek memberikan suatu kebulatan efek,
14. cerita pendek menyajikan satu emosi, dan
15. jumlah kata yang terdapat dalam cerita pendek biasanya di bawah 10.000 kata, tidak boleh lebih dari 10.000 kata (kira-kira 33 halaman kuarto spasi rangkap).

Beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri cerpen adanya tema, tokoh, alur, latar, ceritanya memberikan impresi tunggal, menyajikan emosi, dan menggunakan hanya 10.000 kata tidak boleh lebih.

2.1.1.7 Manfaat Menulis Cerpen

Muryanto (2008:28) ada beberapa manfaat cerpen sebagai berikut.

1. Mengungkapkan kembali pikiran, perasaan, pengalaman dalam bentuk sebuah cerpen.
2. Menjadi sarana curahan hati agar terkenal dan diperhitungkan oleh orang lain, sebagai pelampiasan, untuk dipersembahkan hingga mencari pendapatan.

2.1.1.8 Struktur Cerpen

Dalam pembuatan cerpen kita juga harus mengetahui tentang kerangka atau struktur dari sebuah cerpen. Achmad (2016:87) menyatakan, struktur cerpen itu sendiri terdiri dari *abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi* dan *koda*".

1. Abstrak

Abstrak adalah ringkasan cerita yang akan dikembangkan menjadi rangkaian-rangkaian peristiwa atau gambaran awal dalam cerita. Abstrak bersifat opsional, yaitu teks cerpen kita boleh tidak menggunakan abstrak.

2. Orientasi

Orientasi adalah hal-hal yang berhubungan dengan suasana, tempat dan waktu yang ada dalam cerita tersebut. Biasanya orientasi tidak hanya terpaku pada satu tempat, suasana dan waktu. Karena dalam sebuah cerita terdapat banyak kejadian dan tokoh yang berbeda-beda.

3. Komplikasi

Komplikasi adalah rangkaian kejadian-kejadian yang berhubungan dan berisikan tentang sebab akibat kejadian sebuah cerita. Dalam struktur ini kita dapat menemukan watak atau karakter dari tokoh cerita.

4. Evaluasi

Evaluasi yaitu struktur dari konflik-konflik yang terjadi dalam cerita yang mengarah pada titik klimaks atau puncak permasalahan dan mulai mendapatkan gambaran penyelesaian dari konflik tersebut.

5. Resolusi

Resolusi merupakan penyelesaian dari evaluasi. Biasanya resolusi sangat dinanti-nanti oleh pembaca karena pada struktur ini pengarang memberikan solusi mengenai permasalahan yang dialami seorang tokoh atau pelaku dalam cerita.

6. Koda

Koda adalah nilai ataupun pelajaran yang dapat diambil dari suatu cerita. Koda merupakan hikmah yang terkandung dalam cerita. Koda biasanya dapat diketahui setelah membaca semua cerita dalam cerpen yakni dari permulaan hingga akhir dari cerita.

2.1.1.9 Bentuk Penulisan Cerpen

Dalam menulis cerpen, seorang cerpenis dapat memilih salah satu dari beberapa bentuk gaya penulisan cerpen. Achmad (2016:89) menyatakan, “Ada tiga bentuk penulisan cerpen yaitu, pertama, penulisan hanya dengan narasi; kedua, penulisan dengan mengombinasikan narasi dan dialog; dan ketiga, penulisannya hanya dengan dialog hingga semirip naskah drama”.

2.1.1.10 Cara Menulis Cerpen

Berdasarkan pendapat umum yang bersumber dari para cerpenis bahwa menulis cerpen mudah, asal calon penulis cerpen mengetahui caranya. Achmad (2016:104) menyatakan, cara umum yang digunakan dalam menulis cerpen anatara lain.

1. Mendapatkan ide

Sebelum menulis cerpen, dapatkan terlebih dahulu ide yang baru dan unik. Untuk mendapatkan ide yang baru dan unik, anda harus membaca banyak buku dan geliat alam, melakukan observasi atau riset, serta banyak mendengarkan cerita orang lain ketimbang bercerita kepada orang lain secara lisan.

2. Jangan menulis judul sebelum cerpen usai dituliskan

Menulis judul sebelum cerpen usai dituliskan ibarat membatasi ruang gerak penulis di dalam mengembangkan isi cerita dalam cerpen. Jika hal itu tetap dilakukan, maka cerpen yang anda ciptakan akan terasa hambar, kaku, dan tidak menarik untuk dibaca.

3. Menentukan bentuk penulisan cerpen

Sebelum menulis cerpen alinea pertama, tentukan terlebih dahulu bentuk cerpen yang akan ditulis. Bentuk penulisan cerpen hanya dengan narasi semata, kombinasi narasi dan dialog.

4. Memberikan kemerdekaan imaji selama proses penulisan

Selama proses penulisan cerpen, berikan kemerdekaan imaji anda untuk bermain-main. Namun, satu hal yang tidak boleh diabaikan bahwa penulis tetap fokus di dalam mengatur alur cerita yang runtun di samping itu, anda tetap memperhatikan unsur konflik dan penyelesaiannya yang cerdas, sehingga cerpen memiliki daya tarik bagi pembaca.

5. Membuat *ending* yang menarik

Hal paling sulit dalam penciptaan cerpen adalah membuat *ending* (baik *sad ending* atau *happy ending*) yang menarik. *Ending* yang memberikan ruang kontemplasi pembaca atas isi cerita. Hal lain yang layak dipahami oleh penulis cerpen, bahwa pembaca cerpen. *Ending* yang merangsang pembaca untuk mendapatkan pesan inti yang disampaikan oleh penulis cerpen melalui karyanya.

6. Membubuhkan tempat dan titik mangsa

Setelah cerpen diciptakan, bubuhkan tempat dan titik mangsa di bawah karya cerpen tersebut. Hal ini penting bagi pembaca yang ingin tahu tentang di mana dan kapan karya cerpen itu ditulis.

7. Meyunting dan mengkoreksi aksra

Sesudah cerpen selesai diciptakan dan lengkap dengan judulnya yang memikat, lakukan penyegaran otak (pengendapan) terlebih dahulu. Setelah pikiran kembali segar, lakukan penyuntingan dan pengoreksian aksara. Hal ini penting dilakukan. Agar cerpen yang digubah benar-benar.

2.1.1.11 Unsur-Unsur Cerpen

Sebuah cerpen merupakan suatu karya sastra yang utuh dan terdiri atas unsur-unsur yang membentuk atau membangun sebuah konstruksi cerita. Unsur yang membangun cerpen dari dalam disebut unsur intrinsik. Sedangkan unsur yang berada diluar konstruksi ikut membangun sebuah cerpen disebut unsur ekstrinsik. Unsur ekstrinsik adalah unsur yang membangun cerpen atau novel dari luar. Unsur ini ditentukan oleh keberadaan pengarang itu sendiri. Unsur ini meliputi pendidikan pengarang, kebudayaan tempat pengarang hidup, agama, jenis kelamin, riwayat hidup dan sebagainya.

Kosasih (2014:117) menyatakan, “Unsur intrinsik adalah unsur yang berada langsung pada cerpen itu sendiri. Unsur intrinsik mencakup penokohan, latar, alur, tema, dan amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar cerpen, tetapi berpengaruh pada keberadaan cerpen itu. Unsur ekstrinsik mencakup latar belakang peristiwa dan jati diri pengarang”.

Muryanto (2008:6) menyatakan, “Unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun cerpen dari dalam. Saat membaca sebuah cerpen, unsur-unsur tersebut dapat ditemukan secara tersurat maupun tersirat”. Di bawah ini dijelaskan unsur-unsurnya:

1. Tema

Tema adalah gagasan pokok yang mendasari sebuah cerita. Tema karangan fiksi misalnya cerpen dan novel, umumnya menyangkut dan mengangkat tema merupakan suatu gagasan, ide, atau pikiran utama yang mendasar pada suatu cerpen. Dalam sebuah cerpen, sering terasa bahwa pengarang tidak hanya sekedar ingin menyampaikan cerita demi bercerita saja. Alasan pengarang menyajikan sebuah cerita adalah untuk mengemukakan sebuah gagasan atau konsep sentral kepada para pembaca.

Menurut Kosasih (2014:122) mengatakan bahwa, “Tema adalah gagasan utama atau pokok cerita. Tema cerpen yang satu dengan cerpen lain, mungkin saja sama. Tema suatu cerpen dapat dapat diketahui melalui hal-hal yang dirasakan, dipikirkan, diinginkan, dibicarakan, atau dipertentangkan para tokohnya”.

Tema di dalam cerpen bermacam-macam, ada tema besar dan tema sederhana. Tema besar atau umum berupa tema yang berkaitan dengan masyarakat luas. Contoh tema umum adalah tentang masalah sosial, agama, atau ketuhanan, politik, pendidikan, dan sebagainya. Sedangkan tema sederhana berupa tema yang berkaitan dengan hubungan personal individu. Contoh tema sederhana adalah tentang persahabatan sepasang anak manusia, tentang liburan dan lainya.

2. Latar

Latar atau *setting* meliputi tempat, waktu atau budaya masyarakat. Unsur sastra yang menunjukkan kepada pembaca dimana peristiwa itu terjadi, kapan, dan dalam konteks yang bagaimana, semuanya itu disebut *setting* atau latar. Latar dalam sebuah cerita bisa didasarkan pada sesuatu yang objektif maupun hanya bersifat imajiner.

Menurut Kosasih (2014:119) “Latar adalah tempat, waktu, dan suasana atas terjadinya peristiwa.” Nurgianto (2011:227) membedakan latar ke dalam tiga unsur yaitu tempat, waktu dan sosial. Yaitu sebagai berikut.

- 1) Latar tempat, mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.
- 2) Latar waktu, berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah kapan tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu.
- 3) Latar sosial, mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku sosial masyarakat disuatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata carakehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks serta dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, dan cara berpikir dan bersikap.

3. Tokoh dan penokohan

Tokoh adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa

yang dilakukan dalam tindakan. Sedangkan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh yang ada dalam cerita.

Berdasarkan peranan yang ada dalam cerita, tokoh dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

Protagonis : peran utama yang merupakan pusat/sentral cerita.

Antagonis : peran lawan; ia sering menjadi musuh yang menyebabkan konflik terjadi.

Tritagonis : peran yang secara tidak langsung terlibat dalam konflik yang terjadi, tetapi diperlukan dalam penyelesaian cerita.

Untuk menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita, pengarang biasanya menggunakan teknik sebagai berikut:

1) teknik analitik, yaitu karakter seseorang tokoh digambarkan secara langsung. Disini pengarang dengan jelas menjelaskan bahwa tokoh itu mempunyai sifat tertentu.

2) teknik dramatik, yaitu berkarakter tokoh dikemukakan secara tidak langsung tetapi disampaikan melalui cara-cara berikut:

(1) pilih nama tokoh (misalnya Inem untuk pembantu, Mince untuk menggambarkan gadis yang agak genit, dan sebagainya),

(2) melalui penggambaran fisik atau postur tubuh, cara berpakaian, tingkah laku, dan sebagainya,

(3) penggambaran tata bahasaan tokoh,

(4) pengungkapan jalan pikiran tokoh,

(5) penggambaran oleh tokoh lain.

Muryanto (2008:14) menyatakan “Istilah tokoh mengacu pada pelaku dalam cerita, yang dapat berupa manusia, binatang dan lain sebagainya. Tokoh dapat dianggap sebagai individu rekaan yang mengalami rekaan yang mengalami peristiwa dan perlakuan dalam berbagai peristiwa yang terjadi di dalam cerita”. Hubungan antar tokoh dapat menghasilkan atau menjalin peristiwa di dalam cerita. Berdasarkan fungsi-fungsi, tokoh di dalam cerita dapat dibagi menjadi dua.

1) Tokoh sentral

Tokoh sentral adalah tokoh yang memegang peranan penting sehingga dapat disebut sebagai tokoh utama atau protagonis. Umumnya, tokoh protagonis mempunyai lawan yang disebut dengan tokoh antagonis.

2) Tokoh bawahan

Tokoh bawahan mempunyai kedudukan yang tidak terlalu penting di dalam cerita, tetapi kehadirannya diperlukan untuk menunjang atau mendukung tokoh utama. Tokoh bawahan disebut sebagai trigonis jika pemeran dapat maikan konflik yang menjadi antara tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Sedangkan dilihat dari tipenya, ada dua tipe tokoh, yaitu tokoh bulat dan tokoh datar. Tokoh datar bertipe hanya menunjukkan satu segi, baik dan buruk sehingga terkesan hitam atau putih. Sementara tokoh bulat adalah tokoh yang menunjukkan segi yang baik dan yang buruk beserta dengan kelebihan maupun kekurangannya.

Menurut Kosasih (2014:118) mengatakan bahwa, “Tokoh adalah seseorang dengan memiliki watak atau karakter tertentu”. Adapun yang

dimaksud dengan penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh-tokoh.

4. Alur (*plot*)

Alur adalah rangkaian peristiwa yang sambung-menyambung dalam sebuah cerita berdasarkan logika sebab-akibat. Dalam sebuah cerita terdapat berbagai peristiwa. Peristiwa-peristiwa ini tidak berdiri sendiri-sendiri, tetapi saling terkait antar peristiwa satu dengan peristiwa yang lain. Alur juga disebut *plot*. Ada beberapa pengembangan cerita atau alur, yaitu:

1) Alur maju

Alur maju adalah model pengembangan cerita dengan cara awal-akhir atau sebab-akibat yang diceritakan secara kronologis/urut. Proses pengembangannya yaitu cerita bergerak maju hingga sampai pada klimaks.

Alur maju umumnya terdiri dari beberapa tahapan cerita yaitu:

- (1) Pendahuluan, merupakan paparan awal cerita.
- (2) Penampilan masalah, pada tahapan ini konflik cerita mulai ditampilkan.
- (3) Puncak ketegangan. Pada tahap ini konflik memuncak hingga menjadi ruwet. Tahapan ini sering disebut klimaks.
- (4) Ketegangan menurun, pada tahap ini penyelesaian dapat dipaparkan oleh pengarang. Disini pengarang memberikan solusi dari konflik yang terjadi.

2) Alur mundur

Alur mundur merupakan kebalikan dari alur maju. Dengan kata lain alur ini memakai cara akhir-awal atau sebab-akibat. Gaya bertutur alur ini bergerak mundur kebelakang.

3) Alur maju-mundur

Alur maju-mundur adalah merupakan perpaduan antara pengembangan maju dan mundur. Alur ini bisa dimulai dengan bergerak maju terlebih dahulu, namun sebelum sampai pada titik klimaks, alur berbalik haluan menjadi mundur, atau sebaliknya.

Menurut Kosasih (2014:120) mengatakan, “Alur adalah rangkaian cerita yang bersifat kronologis, dibangun oleh urutan waktu. Mungkin juga dibentuk oleh urutan keruangan atau spesial. Berdasarkan hal itu, kemudian di kenal adanya alur progresif atau alur maju”.

5. Sudut pandang

Sudut pandang adalah posisi pengarang dalam cerita yang ditampilkan atau posisi pengarang terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam cerita.

Abram dalam Nurgiantoro (2001:248) menyatakan bahwa, “Sudut pandang merupakan cara atau pandangan dipergunakan pengarang sebagai sarana menampilkan tokoh, tindakan, latar dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi”. Sudut pandang dibedakan ke dalam tiga persona, yaitu:

- 1) Sudut pandang persona pertama (aku), dalam pengisahan cerita yang menggunakan sudut pandang persona pertama, natural adalah seorang

yang ikut terlibat dalam cerita ia adalah “aku” tokoh yang berkisah, mengisahkan kesadaran dirinya sendiri, mengisahkan peristiwa tindakan, yang diketahui, didengar, dan dirasakan serta sikapnya terhadap orang lain.

- 2) Sudut pandang persona ketiga (dia), pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang kedua, narator adalah seorang yang berada diluar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama atau kata ganti.
- 3) Sudut pandang campuran, dalam sebuah karya fiksi mungkin berupa penggunaan sudut pandang campuran dengan teknik “ dia” mahatahu “dia” sebagai pengamat, persona pertama dengan teknik “aku” sebagai tokoh utama dan “aku” tambahan atau sebagai saksi, bahkan dapat berupa campuran antara pertama dan kedua, antara “aku” dan “dia”.

6. Gaya bahasa

Kosasih (2011:163) mengatakan, “Majas merupakan (*figurative language*) adalah bahasa kias, bahasa yang retoris, yang penggunaannya antara lain yang untuk menimbulkan kesan imajinatif bagi penyimak atau pembacanya. Pada zaman Yunani dan Romawi, majasa merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh seorang orator (ahli pidato)”. Dengan majas itulah, seorang orator dapat mempengaruhi para pendengarnya.

Gaya bahasa atau majas terbagi menjadi empat golongan, yaitu:

1. Majas perbandingan

Majas perbandingan meliputi personifikasi, metafora, perumpamaan, dan alegori.

- 1) Asosiasi (simile), adalah perbandingan dua hal yang pada hakikatnya berbeda, tetapi sengaja dianggap sama. Majas ini ditandai oleh penggunaan kata bagai, bagaikan, seumpama, seperti.
- 2) Metapora, adalah majas perbandingan yang diungkapkan secara singkat dan padat.
- 3) Personifikasi, adalah majas membandingkan benda-benda tidak bernyawa seolah-olah memiliki sifat seperti manusia.
- 4) Alegori, adalah majas perbandingan yang bertautan satu dengan yang lainnya dalam kesatuan yang utuh.

2. Majas pertentangan

Majas pertentangan, antara lain meliputi hiperbola, litotes, ironi, sinisme, dan oksimoron.

- 1) Hiperbola, adalah majas yang mengandung pernyataan yang berlebihan dengan maksud untuk memperhebat, meningkatkan kesan, dan pengaruh.
- 2) Litotes, adalah majas yang ditujukan untuk mengurungi atau mengecil-kecilkan kenyataan sebenarnya. Tujuan antara lain untuk merendahkan diri.
- 3) Ironi, adalah majas menyatakan makna yang bertentangan dengan maksud untuk menyindir atau memperolok-olok.
- 4) Sinime, adalah majas yang menyatakan sindiran secara langsung.
- 5) Oksimoron, adalah majas yang antara bagian-bagian menyatakan sesuatu yang bertentangan.

3. Majas pertautan

Majas pertautan, antara lain meliputi metonimia, sinekdoke, alusi, eufimisme, elipsis, dan inversi.

- 1) Metonimia, adalah majas yang memakai nama ciri atau nama hal yang dikaitkan dengan nama orang, barang, atau hal lainnya sebagai penggantinya. Kita dapat menyebut pencipta atau pembuatannya jika yang kita maksud adalah ciptaan atau buaatannya. Bisa pula kita menyebut bahan dari barang yang dimaksud.
- 2) Sinekdoke, adalah majas yang menyebutkan nama bagian sebagai pengganti nama keseluruhannya, atau sebaliknya. Majas ini terbagi ke dalam dua jenis.
 - (1) Pars pro toto, sebagian untuk untuk seluruhnya.

Maksudnya, kalau yang disebutkan sebagian dari suatu benda, maka yang dimaksudkan adalah benda itu secara keseluruhan.
 - (2) Totem pro parte, seluruhnya untuk sebagian.

Maksudnya, dengan menyebutkan keseluruhan, maka yang dimaksud hanya sebagiannya saja.
- 3) Alusio, adalah majas yang menunjuk secara tidak langsung pada suatu tokoh atau peristiwa yang sudah diketahui bersama.
- 4) Elipsis, adalah majas yang di dalamnya terdapat penghilangan kata atau bagian kalimat.
- 5) Inveri, adalah majas yang dinyatakan oleh pengubahan susunan kalimat.

4. Majas penegasan/ perulangan

Majas perulangan terdiri atas pleonasme, klimaks, antiklimaks, retosi, aliterasi, antanaklasis, repetisi, paralelisme, dan kiasmus.

- 1) Pleonasme, adalah majas yang menggunakan kata-kata secara berlebihan dengan maksud untuk menegaskan arti suatu kata.
- 2) Klimaks, adalah majas yang menyatakan beberapa hal berturut-turut yang makin lama makin menghebat.
- 3) Antiklimaks, adalah majas yang menyatakan yang makin lama makin menurun (melemah).
- 4) Retoris adalah majas yang berupa kalimat tanya yang jawabannya itu sudah diketahui penanya. Tujuannya untuk memberikan penegasan pada masalah yang diuraikannya, untuk meyakinkan, ataupun sebagai sindiran.
- 5) Aliterasi, adalah majas yang memanfaatkan kata-kata yang bunyi awalnya sama.
- 6) Antanaklasis, adalah majas yang mengandung ulangan kata yang sama dengan makna yang berbeda.
- 7) Repetisi adalah majas perulangan kata-kata sebagai penegasan.
- 8) Paralelisme, adalah majas perulangan sebagaimana halnya repetisi, hanya disusun dalam baris yang berbeda.
- 9) Kiasmus adalah majas yang berisi perulangan dan sekaligus mengandung inversi.

7. Amanat

Sebuah cerpen ada kalanya dapat menyetengahkan ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan pengarang. Pesan tersebut terselip dalam

permasalahan pada cerpen. Amanat dapat berupa jalan keluar dari permasalahan-permasalahan yang dialami oleh tokoh. Amanat dalam cerpen dapat ditampilkan secara implikasi (tersirat) maupun secara eksplisit (tersurat). Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan pengarang. Pesan ini berupa harapan, nasehat, kritik, dan sebagainya.

2.1.1.12 Aspek-Aspek Penilaian dalam Menulis Cerpen

Aspek-aspek dalam penilaian perlu dilakukan agar guru mengetahui seberapa paham siswa dalam menulis cerpen. Di mana menulis cerpen ini harus memperhatikan unsur-unsur penulisan cerpen.

Khair (2008:17-18) menyatakan, aspek-aspek yang dinilai dalam menulis cerpen sebagai berikut.

1. Pilih pilihan kata atau diksi

Pilihan kata atau diksi perlu dinilai karena siswa harus dapat menggunakan kata diksi yang tepat dan dapat memperkuat isi dari cerpen tersebut. Dalam sebuah cerpen tentu akan punya kecenderungan memakai kata-kata tertentu. Kata-kata yang digunakan dalam cerpen orang tua biasanya akan berbeda dengan kata-kata yang sering dipakai dalam cerpen remaja.

2. Tema

Tema merupakan dasar atau inti dari sebuah cerita. Sebuah cerita pendek biasanya mengungkapkan suatu peristiwa atau masalah. Tema biasanya dapat dari kehidupan sehari-hari bisa melalui pengalaman pribadi ataupun pengalaman orang lain.

3. Alur atau plot cerita

Plot merupakan rangkaian jalannya cerpen. Plot merupakan pengembangan dari tema. Alur atau plot cerita menggambarkan kronologis suatu peristiwa dalam cerita. Peristiwa demi peristiwa harus saling berkaitan satu sama lainnya hingga akhir cerita.

4. Latar atau setting

Latar atau setting merupakan ruang dan waktu kejadian sebuah cerita. Latar belakang suatu cerita menggambarkan suasana dan keadaan jalannya cerita. Ruang dalam cerita berarti lokasi atau tempat kejadian cerita, sedangkan waktu berarti kapan kejadian cerita tersebut berlangsung.

5. Karakter atau penokohan

Setiap cerpen harus memiliki tokoh yang bertindak sebagai aktor dalam cerita. Pelaku atau tokoh dalam sebuah cerita harus menggambarkan karakter yang kuat dan hidup. Penulis harus dapat menjiwai karakter atau tokoh yang diamati. Jadikan seorang tokoh yang nyata sebagai tokoh utama dalam cerita.

6. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan posisi pengarang pada sebuah cerita. Penulis harus bisa menentukan posisi pengarang dalam sebuah cerita yang dibuatnya.

7. Amanat

Amanat sangat penting dibuat di dalam sebuah cerpen dimana melalui amanat tersebut penulis dapat menyampaikan pesan dengan karyanya. Kepada pembaca/pendengar. Amanat biasanya berupa kritik, harapan dan nasehat.

8. Tanda baca

Tanda baca sangat perlu diperhatikan dalam menulis cerpen, karena tanda baca itu merupakan simbol atau tanda yang digunakan untuk memberi isyarat kepada pembaca supaya melakukan sesuatu dalam bacaan untuk memperjelas makna dari kalimat.

9. Konflik

Konflik sangat penting diperhatikan dalam sebuah cerpen, karena dari konflik kita dapat melihat apakah konflik yang terdapat dalam cerpen tersebut menarik atau tidak menarik. Sehingga konflik masuk ke dalam aspek penilaian dalam sebuah cerpen.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Soekanto dalam Ngalimun (2014:7) mengemukakan bahwa, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Menurut Joyce dalam Ngalimun (2014:7) mengatakan, “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”. Selanjutnya, menurut Soekanto dalam Shoimin (2016:23) mengemukakan, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu”. Menurut Arends dalam Shoimin (2016:7) mengatakan, “Model

mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya”.

Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang dapat memberikan gambaran pengajaran sebagai pedoman dalam menentukan cara pengajaran untuk mewujudkan semua aspek kecerdasan siswa.

2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran Generatif

Shoimin (2016:96) model pembelajaran “generatif” adalah otak tidak menerima informasi dengan pasif, tetapi aktif mengonstruksi interpretasi dari informasi kemudian membuat kesimpulan”. Selanjutnya, menurut Ngalimun (2014:25) menjelaskan bahwa, “Generatif adalah konstruksivime dengan sintaks orientasi-motivasi, pengungkapan ide, konsep awal, tantangan dan restrukturisasi sajian konsep, aplikasi, rangkuman, evaluasi, dan refleksi”.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model generatif adalah rangkaian pertanyaan yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah hingga akhirnya akan didapatkan kesimpulan.

2.1.4 Langkah-Langkah Model Generatif

Shoimin (2016:97) menyatakan, langkah-langkah model generatif sebagai berikut:

1. tahap orientasi,
2. tahap pengungkapan ide,
3. tahap tantangan dan restrukturisasi,
4. tahap penerapan, dan

5. tahap melihat kembali.

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka ada hal yang perlu dilakukan supaya kelima langkah tersebut tercapai terutama bagian memeriksa kembali hasil yang diperoleh yaitu:

1. siswa diberi kesempatan untuk membangun kesan mengenai konsep dengan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari,
2. siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan ide mereka mengenai konsep yang dipelajari, dan
3. kegiatan ini siswa diberi kesempatan untuk menguji ide alternatif yang mereka bangun untuk menyelesaikan persoalan dalam menulis cerpen.

2.1.5 Kelebihan Model Generatif

Shoimin (2016:97) menyatakan, kelebihan model generatif sebagai berikut:

1. memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, dan pemahamannya terhadap konsep,
2. melatih siswa untuk mengomunikasikan terhadap konsep,
3. melatih siswa untuk menghargai gagasan orang lain,
4. memberikan kesempatan kepada siswa untuk peduli terhadap konsepsi awalnya (terutama siswa yang miskonsepsi). Siswa diharapkan menyadari miskonsepsi yang terjadi dan bersedia memperbaikinya,
5. memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri,

6. dapat menciptakan suasana kelas yang aktif karena siswa dapat membandingkan gagasannya dengan gagasan siswa lainnya serta intervensi guru,
7. guru mengajar menjadi kreatif dalam mengarahkan siswanya untuk mengonstruksi konsep yang akan dipelajari, dan
8. guru menjadi terampil dalam memahami pandangan siswa dan mengorganisasi pembelajaran.

2.1.6 Kekurangan Model Generatif

Shoimin (2016:97) menyatakan, kekurangan model generatif yaitu:

1. siswa yang pasif merasa diteror untuk mengonstruksi konsep,
2. membutuhkan waktu yang lama, dan
3. bagi guru yang tidak berpengalaman akan merasa kesulitan untuk mengorganisasi pembelajaran.

2.2 Kerangka Konseptual

Menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi yang dipelajari di tingkat sekolah Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kemampuan menulis cerpen hakikatnya mengacu pada kesanggupan atau kecakapan menyampaikan ungkapan perasaan atau ide dalam bentuk tulisan dengan menggunakan pilhan kata yang tepat dan indah. Melalui pembelajaran menulis cerpen, siswa diharapkan mampu menghasilkan karya sastra dalam bentuk cerpen dengan mengungkapkan ide dan perasaannya sendiri ke dalam bentuk tulisan dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan indah sesuai dengan apa yang dirasakan.

Model generatif sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sesuatu kegiatan. Maksud dari model pembelajaran adalah siswa diberi kesempatan untuk membangun kesan mengenai konsep dengan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan ide mereka mengenai konsep yang dipelajari, dan kegiatan ini siswa diberi kesempatan untuk menguji ide alternatif yang mereka bangun untuk menyelesaikan persoalan dalam menulis cerpen.

Berdasarkan konsep di atas, model generatif dapat dikaitkan dengan menulis cerpen karena melalui pemahaman model pembelajaran ini, memungkinkan untuk menciptakan siswa yang aktif dan lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis cerpen. Model pembelajaran generatif juga merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pengalaman sehari-hari seseorang, dapat mengungkapkan ide serta memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk menulis cerpen dengan baik.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sukardi (2011:40) menyatakan, “Hipotesis adalah alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuiri”. Karena hipotesis dapat menghubungkan dari teori yang relevan dengan kenyataan yang ada atau fakta, atau dari kenyataan dengan teori yang relevan.

Sugiyono (2016:64) menyatakan, “Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dikemukakan dalam bentuk pertanyaan”. Dikatakan

sementara, karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengambilan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka konseptual yang telah dirumuskan maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : Adanya pengaruh penerapan model generatif terhadap kemampuan menulis cerpen oleh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Ho : Tidak adanya pengaruh penerapan model generatif terhadap kemampuan menulis cerpen oleh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian adalah kunci yang paling penting untuk mengetahui hasil dari penelitian. Dengan demikian, metode penelitian adalah cara kerja yang terarah dan terencana untuk dapat memahami objek penelitian.

Sugiyono (2016:2) menyatakan, “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukardi (2011:179) menyatakan, “Penelitian eksperimen merupakan salah satu bentuk penelitian yang memerlukan syarat yang relatif lebih ketat jika dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya”.

Adapun metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Sukardi (2011:179) menyatakan, “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab-akibat”. Sejalan

dengan itu, Sugiyono (2010:7) menyatakan, “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban Tahun Pembelajaran 2018/2019. Alasan penelitian menetapkan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian adalah dengan pertimbangan sebagai berikut.

1. Kesiediaan pihak sekolah menerima peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Satu Atap Halaban.
2. Keadaan sekolah dan jumlah siswa sangat memadai jika terlaksananya penelitian ini.
3. Belum pernah dilakukan penelitian dengan permasalahan yang sama.
4. Model pembelajaran yang digunakan disekolah tersebut kurang bervariasi.
5. Penulis merupakan alumni dari sekolah tersebut.

3.2.2 Waktu Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, ada baiknya peneliti menentukan waktu agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik dan lancar. Menentukan waktu penelitian akan sangat membantu karena dengan waktu yang telah ditentukan peneliti dapat mempersiapkan hal-hal yang akan diperlukan dalam penelitian tersebut. Hal tersebut juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah,

apakah penelitian tersebut dapat dilaksanakan sesuai dengan waktu yang ditentukan di sekolah yang menjadi tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2018/2019.

Tabel 3.1Alokasi Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																								
		Maret					April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ACC judul	■																								
2.	Penyusunanp roposal		■	■	■																					
3.	Bimbingan dosen 1				■	■	■	■	■																	
4.	Bimbingan dosen 2								■	■																
5.	ACC proposal									■																
6.	Seminar										■	■														
7.	Observasi													■	■	■	■									
8.	Penelitian																		■							
9.	Pengelolaan data																			■						
10.	Bimbingan																				■	■				

Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas IX SMP

No.	KELAS	JUMLAH
1	IX-A	36
2	IX-B	36
3	IX-C	36
	JUMLAH	108

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan untuk mewakili penelitian. Oleh karena itu pengambilan sampel harus dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Gumanti (2016:187) menyatakan, “Sampel adalah subyek atau bagian dari populasi yang mencakup beberapa anggota pilihan dari populasi tersebut”

Sugiyono (2016:81) menyatakan, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi”. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi yang ada, hal ini disebabkan karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik kluster sampling (*Cluster Sampling*). Adapun langkah-langkah dalam proses *Cluster Sampling* sebagai berikut.

1. Menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak tiga sesuai dengan jumlah populasi kelas.
2. Menuliskan nomor kelas pada setiap potongan kertas sebanyak tiga sesuai dengan jumlah kelas (1,2, dan 3)
3. Menggulung kertas satu persatu dan dimasukkan ke dalam tabung.
4. Selanjutnya tabung yang berisi gulungan kertas itu di acak, kemudian mengambil satu gulungan kertas. Gulungan kertas yang diambil itu menjadi kelas eksperimen.
5. Kelas yang menjadi sampel penelitian adalah kelas IX-C.

3.4 Desain Eksperimen

Model desain penelitian jenis eksperimen yang digunakan oleh peneliti adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Arikunto dalam Sudjana (2009:23) menyatakan, “*One group pretest-posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Di dalam desain ini pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Pengukuran yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pretest* dan pengukuran sesudah eksperimen disebut *posttest*. Dengan demikian, efek dari eksperimen dapat diketahui dengan pasti karena sudah menggunakan tes awal.

Tes dilakukan sebanyak dua kali. Pertama, tes sebelum menerapkan model pembelajaran generatif. Kedua, tes sesudah menerapkan model pembelajaran generatif.

Tabel 3.3 Desain Eksperimen *One Group Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : Tes awal menulis cerpen sebelum mendapat perlakuan

X : Perlakuan dengan model pembelajarangeneratif

O_2 : Tes akhir menulis cerpen sesudah mendapat perlakuan

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran generatif terhadap kemampuan menulis cerpen. Dengan demikian, langkah yang ditempuh untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes penugasan. Tes tersebut akan diberlakukan untuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk menjaring data kemampuan siswa dalam menulis cerpen dengan tema “persahabatan” sebelum. Sedangkan pada *posttest* siswa ditugaskan menulis cerpen dengan tema “liburan akhir semester”.

Adapun aspek-aspek penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Aspek Penilaian Kemampuan dalam Menulis Cerpen

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Tema	a. Sangat tepat tema cerpen yang ditentukan.	4
		b. Tepat tema cerpen yang ditentukan.	3
		c. Kurang tepat tema cerpen yang ditentukan.	2
		d. Tidak tepat tema cerpen yang ditentukan.	1
2	Alur atau plot cerita	a. Sangat jelas alur cerpen yang dituliskan.	4
		b. Jelas alur cerpen yang dituliskan.	3
		c. Kurang jelas alur cerpen yang dituliskan.	2
		d. Tidak jelas alur cerpen yang dituliskan.	1
3	Latar atau <i>Setting</i>	a. Sangat tepat latar cerpen yang dituliskan.	4
		b. Tepat latar cerpen yang dituliskan.	3
		c. Kurang tepat latar cerpen yang dituliskan.	2
		d. Tidak tepat latar cerpen yang dituliskan.	1
4	Karakter atau penokohan	a. Sangat tepat penokohan pada cerpen yang dituliskan.	4
		b. Tepat penokohan pada cerpen yang dituliskan.	3
		c. Kurang tepat penokohan pada cerpen yang dituliskan.	2
		d. Tidak tepat penokohan pada cerpen yang dituliskan.	1

5	Sudut Pandang	<p>a. Sangat tepat sudut pandang cerpen yang dituliskan.</p> <p>b. Tepat sudut pandang cerpen yang dituliskan.</p> <p>c. Kurang tepat sudut pandang cerpen yang dituliskan.</p> <p>d. Tidak tepat sudut pandang yang dituliskan.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
6	Amanat	<p>a. Sangat tepat amanat cerpen yang dituliskan.</p> <p>b. Tepat amanat cerpen yang dituliskan.</p> <p>c. Kurang tepat amanat cerpen yang dituliskan.</p> <p>d. Tidak tepat amanat cerpen yang dituliskan.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
7	Konflik	<p>a. Sangat jelas konflik yang dituliskan dalam cerpen.</p> <p>b. Jelas konflik yang dituliskan dalam cerpen.</p> <p>c. Kurang jelas konflik yang dituliskan dalam cerpen.</p> <p>a. Tidak jelas konflik yang dituliskan dalam cerpen.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
8	Diksi	<p>a. Penggunaan diksi dalam tulisan sangat tepat, sangat lazim dan sangat seksama.</p> <p>b. Penggunaan diksi dalam tulisan tepat, lazim dan seksama.</p> <p>c. Penggunaan diksi dalam tulisan kurang tepat, kurang lazim dan kurang seksama.</p> <p>d. Penggunaan diksi dalam tulisan tidak tepat, tidak lazim dan tidak seksama.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
	Jumlah		32

$$Skor = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \quad (\text{Sugiyono, 2010:143})$$

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kemampuan Menulis Cerpen pada Aspek Penggunaan Bahasa.

No	Aspek	Indikator	Skor	
1	Pilihan kata	1. Benar	1	
		2. Salah	0	
2	Penggunaan tanda baca:			
	a) Titik (.)	1. Benar	1	
		2. Salah	0	
	b) Koma (,)	1. Benar	1	
		2. Salah	0	
	c) Titik Dua (:)	1. Benar	1	
		2. Salah	0	
	d) Tutup Kurung ())	1. Benar	1	
		2. Salah	0	
	e) Garis Miring (/)	1. Benar	1	
		2. Salah	0	
	f) Garis Penghubung (-)	1. Benar	1	
		2. Salah	0	
	g) Tanda petik (“ ”)	1. Benar	1	
		2. Salah	0	
	h) Tanda seru (!)	1. Benar	1	
		2. Salah	0	
	3	Penulisan huruf kapital	1. Benar	1
			2. Salah	0
		Jumlah	10	

Keterangan:

$$\text{Skor total} = \frac{\text{skor Perolehan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model generatif terhadap kemampuan menulis cerpen digunakan standar skor sebagai berikut:

Tabel 3.6 Penilaian Kemampuan Menulis Cerpen

Kategori Penilaian	Hasil	Nilai
Skor 85-100	Sangat Baik	A
Skor 75-84	Baik	B
Skor 65-74	Cukup Baik	C
Skor 55-64	Kurang	D
Skor 0-54	Sangat kurang	E

(Sugiyono, 2010:135)

Setelah materi disampaikan maka siswa diperintahkan untuk menulis cerpen. Antara siswa yang dibimbing dengan menggunakan model generatif dengan tema yang sama. Hasil menulis cerpen siswa akan dinilai berdasarkan beberapa kriteria dan bobot penilaian.

3.6 Jalannya Eksperimen

Sebelum melaksanakan penelitian, akan lebih efektif jika disusun terlebih dahulu kerangka bagaimana jalannya penelitian ini. Hal ini dapat diperlukan untuk memudahkan berlangsungnya penelitian.

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7 Jalannya *Pretest-Posttest*, Jalannya Kelas Eksperimen Menggunakan Model Generatif

Pertemuan	Kegiatan	Siswa	Waktu
I (40 menit)	Pembukaan a. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa. b. Memperkenalkan diri kepada siswa c. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan memberikan sedikit materi.	Pembukaan a. Merespon salam dan absen dari guru. b. Perkenalan dengan guru c. Memahami tujuan pembelajaran sesuai dengan yang dianjurkan guru.	5 menit
	Inti Memberikan <i>pretest</i> kepada siswa yaitu menulis cerpen dengan tema “persahabatan”	Inti Mengerjakan <i>pretest</i>	30 menit

	<p>Penutup</p> <p>Mengumpulkan <i>pretest</i> dan mengakhiri pembelajaran dengan pemberian kesimpulan terhadap materi.</p>	<p>Penutup</p> <p>Mengumpulkan <i>pretest</i></p>	5 menit
	Jumlah alokasi waktu pada pertemuan pertama		40 menit
<p>II</p> <p>(80 menit)</p>	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa.</p> <p>b. Menanyakan seputar pembelajaran sebelumnya.</p>	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Menjawab salam dan absen guru.</p> <p>b. Menyimak pengajaran dari guru.</p>	5 menit
	<p>Inti</p> <p>a. Pendahuluan atau tahap Orientasi pada tahap ini guru membimbing siswa membangun pikirannya dan guru menjelaskan sesuai konsep yang ada dalam cerpen.</p> <p>b. Tahap pengungkapan ide maksudnya disini adalah setelah guru menjelaskan konsep materi tentang</p>	<p>Inti</p> <p>a. Siswa mendengarkan konsep yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>b. Siswa disuruh untuk menentukan ide.</p>	50 menit

	<p>cerpen lalu guru menyuruh siswa untuk menentukan judul.</p> <p>c. Tantangan dan restrukturisasi maksudnya disini setelah judul sudah dibuat lalu guru menyuruh siswa untuk mengerjakannya sesuai konsep cerpen lalu siswa harus mengerjakannya sesuai unsur-unsur cerpen.</p> <p>d. Peneraan maksudnya disini guru memberikan arahan agar siswa mengerjakan sesuai konsep dan memperhatikan unsur-unsur cerpen agar susunan cerpen yang dibuat terarah.</p> <p>e. Menilikat kembali maksudnya guru menyuruh siswa untuk</p>	<p>c. Siswa disuruh mengelolah tema yang di sepakati.</p> <p>d. Siswa mendengarkan arahan guru.</p> <p>e. Siswa mengingat pengalaman masa lalu pribadi mereka masing-</p>	<p>10 menit</p> <p>5 menit</p>
--	--	---	--------------------------------

	melihat atau mengingat kembali masa lalu yang pernah dialami mereka agar dapat menuangkannya dalam bentuk tulisan yang berupa cerpen dari pengalaman pribadi mereka masing-masing.	masing.	
	Penutup a. Memberikan motivasi b. Guru memberi salam dan menutup pembelajaran	Penutup a. Siswa mendengarkan motivasi dari guru b. Siswa menjawab salam kepada guru.	5 menit
	Jumlah alokasi waktu pada pertemuan kedua		80 menit
Pertemuan III (40 menit)	Pembukaan a. Guru mengucapkan salam kepada siswa. b. Guru mengabsen siswa	Pembukaan a. Siswa menjawab salam pada guru. b. Siswa menjawab absen guru	5 menit

	<p>Inti</p> <p>a. Guru membagikan soal <i>posttest</i> dan mengintruksikan siswa mengerjakan soal <i>posttest</i> dengan tema “liburan akhir semester”.</p> <p>b. Guru mengumpulkan <i>posttest</i>.</p>	<p>Inti</p> <p>a. Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i> yang diberikan guru.</p> <p>b. Siswa mengumpulkan <i>posttest</i>.</p>	30 menit
	<p>Penutup</p> <p>a. Guru mengucapkan terima kasih atas kerjasama siswa.</p> <p>b. Guru menutup pembelajaran dan mengucap salam.</p>	<p>Penutup</p> <p>a. Mengucapkan terima kasih.</p> <p>b. Siswa menjawab salam.</p>	5 menit
	Jumlah alokasi waktu pada pertemuan ketiga		40 menit

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes subjektif. Tes merupakan ujian tertulis, lisan atau wawancara untuk mengetahui pengetahuan, kemampuan, bakat, dan kepribadian seseorang. Menyusun tes adalah langkah yang paling tepat untuk penelitian. Akan tetapi jauh lebih penting terutama peneliti menggunakan model yang sangat besar

untuk dimasuki unsur minat penelitian itu sebabnya menyusun instrument pengumpulan data harus jelas.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui dan mengukur nilai siswa dalam menulis cerpen antara sebelum dan sesudah menggunakan model generatif.

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013:335) “Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkanke dalam unit-unit, melakukan sintesa menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain”.

Setelah data diperoleh, dilakukan analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. memeriksa tugas siswa
2. memberikan skor terhadap tugas siswa
3. menyusun data *posttest* dalam bentuk tabel
4. menghitung nilai rata-rata skor dari variabel hasil *pretest* dan *posttest*

dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

M : rata-rata (mean)

fx : jumlah frekuensi

N : jumlah sampel

5. Menghitung standar deviasi dari variabel hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

SD : standar deviasi

$\sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$: jumlah kuadrat nilai frekuensi

N : jumlah sampel

6. Menghitung standar error dari variabel hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus:

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

SD : standar deviasi

SE_M : standar error

N : jumlah sampel

7. Untuk mencari standar error variabel X_1 dan X_2 dengan menggunakan rumus:

$$SE_{M_1 - M_2} = \sqrt{SE_{M_1^2} + SE_{M_2^2}}$$

3.9 Uji Persyaratan Analisis

1. Uji normalitas

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

a. Data x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan

menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel),

b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus $F(z_i) = P(z \leq z_i)$,

c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_1 , jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_1)$, maka

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

d. Dihitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya, dan

e. Ambil harga yang paling besar diantara harga – harga mutlak selisih tersebut (L_0).

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Rumus yang digunakan adalah :

Varians gabungan :

$$S^2 = \frac{n_1 - 1 s^2 x_1 + (n_2 - 1) s^2 x_2}{n_1 + n_2 - 2} \quad \text{dan} \quad t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

$S^2 X_1$ = Varian gabungan

n = Jumlah siswa

t = Distribusi (t)

\overline{X}_1 = Nilai rata-rata kelas *pretest*

\overline{X}_2 = Nilai rata-rata kelas *posttest*

S_1^2 = Standart Deviasi *pretest*

S_2^2 = Standart Deviasi *posttest*

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

3. Uji Hipotesis.

Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

t_o = t observasi

M_1 = Mean hasil post-test

M_2 = Mean hasil pre-test

$SE_{M_1 - M_2}$ = Standart error perbedaan kedua kelompok

Dimana : $SE_M = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$ $SE_{M_1 - M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$

Selanjutnya adalah mencari t pada tabel t (t test), pada tingkat kepercayaan () 5%. Berdasarkan t_{tabel} dapat ditentukan bahwa :

1. H_o diterima apabila harga $t_{hitung} (t_h) \leq t_{tabel} (t_i)$ yang sekaligus menolak H_o
2. H_a diterima apabila harga $t_{hitung} (t_h) > t_{tabel} (t_i)$ yang sekaligus menolak H_o

