

STUDI KOMPARATIF METODE PEMECAHAN MASALAH (*PROBLEM SOLVING*) DENGAN METODE *DISCOVERY* PADA PENULISAN CERPEN SISWA KELAS XI SMK PONDOK PESANTREN MUHAMMADIYAH BUAKKANG



**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2019



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **NURKHALISHAH KASIM**, NIM: 10533810615 diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 117 TAHUN 1440 H/2019 M. Tanggal 04 Agustus 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

Makassar, 30 Dzulhijah 1440 H
 31 Agustus 2019 M

- PANITIA UJIAN**
- | | |
|-------------------|---|
| 1. Pengawas Utama | Dr. Abdul Rahman Rahim, S.E., M. M. |
| 2. Ketua | Erwin Akib, M. Pd., Ph. D. |
| 3. Sekretaris | Dr. Baharullah, M. Pd. |
| 4. Penguji | 1. Drs. Hambali, S.Pd., M. Hum.
2. Dr. Amal Akbar, S. Pd., M.Pd.
3. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.
4. Indramini, S.Pd., M.Pd. |

Djamil
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)

Disahkan Oleh :
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.
 NBM : 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul skripsi : Studi Komparatif Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving) dengan Metode Discovery pada Penulisan Cerpen
Siswa Kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah
Buakkang

Nama : Nurkhalidiah Fadhil
Nim : 190333106
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah dipindai dan dicek, skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diterbitkan.

Makassar, 29 September 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

Syahrudin
Dr. Syahrudin, M. Pd.

Indramini
Indramini, S. Pd., M. Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

Erwin Akib

Erwin Akib, M. Pd., Ph. D
NBM: 860 934

Munirah

Dr. Munirah, M. Pd.
NBM: 951576

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Bahagia itu kita yang tentukan
Kalau lapar, makan. Kalau mengantuk, tidur
Hidup itu simple, jangan lupa bahagia !

Persembahan~

Kurangkai dengan diksi, kubingkai dengan kalimat, jadilah mahakarya terspesial untuk ayahanda dan ibundaku tercinta, juga buat calon imamku (kelak).

Untuk-Mu ya Rabb-Ku
Tiada skripsi ini, kecuali oleh pertolongan dan belas kasih-Mu kepadaku.
Terimakasihku, Ya Allah, Tuhanku.



ABSTRAK

Nurkhalishah Kasim, 2019. Studi Komparatif Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dengan Metode *Discovery* Pada Penulisan Cerpen Siswa Kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar (dibimbing oleh Syahrudin dan Indramini).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang; untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Discovery* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang; dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dengan kelas yang menggunakan metode *Discovery* terhadap siswa kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang.

Adapun yang menjadi variabel pada penelitian ini adalah metode pembelajaran pemecahan masalah (*Problem Solving*) dan metode pembelajaran *Discovery* sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif; dan analisis statistika inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) menunjukkan rata-rata 76,24 hal ini menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 10,72; rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan metode *Discovery* adalah 80,7 hal ini menunjukkan kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,25; dan keefektifan penggunaan model pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) jika ditinjau dari persentase ketuntasan peserta didik dapat dikategorikan dalam “kurangefektif” jika dibandingkan dengan metode *Discovery*.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pemecahan Masalah (*Problem Solving*), *Discovery*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puja dan puji bagi Allah Swt. atas kesempatan yang diberikan kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan meskipun jauh dari kesempurnaan. Pernyataan rasa syukur kepadaNya tidak dapat penulis gambarkan dalam kalimat apapun, kecuali hanya menyadari betapa besar kuasaNya.

Skripsi ini berjudul “Studi Komparatif Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dengan Metode *Discovery* Pada Penulisan Cerpen Siswa Kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang” yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulis tidak akan dapat menyelesaikan Skripsi tanpa bantuan orang-orang yang menyayangi penulis, baik yang membantu dari awal hingga akhir penyelesaian skripsi ini ataupun selama perkuliahan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua saya. Ayahandaku M. Kasim, B. dan Ibundaku Ramlah, orang yang sangat aku sayangi, yang telah mencurahkan cinta dan kasih sayangnya dengan ikhlas serta membesarkan, mendidik, dan memberikan fasilitas yang dibutuhkan, juga doa dan restu yang senantiasa dipanjatkan kepada Allah Swt. untuk penulis. Terimakasih juga penulis ucapkan

kepada Rinaldi yang selalu memotivasi hingga penulisan skripsi ini selesai. Demikian juga kepada saudara saya Muh. Fakhri, Azmi Hamid, dan Wahyuni yang tidak lepas dari arahan dan tanggung jawab mereka.

Terima kasih dan penghargaan istimewa penulis sampaikan kepada Dr. Syaharuddin, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Indramini. S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Prof. Dr. Abd Rahman Rahim, M.M. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Dr. Munirah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Muhammad Akhir, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Program Studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Rekan Bahasa Indonesia, khususnya sahabat seperjuangan saya Nurlianti, Ashifa Huswarini, Nurfadillah, Fauziah Nurfauzi, Saltari dan seluruh angkatan Afikasi 015 pada umumnya.
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat dicantumkan namanya dalam ruang terbatas ini.

Dengan keterbatasan, penulis menyadari segala kekurangan dari penulisan skripsi ini. Kesempurnaan hanya milik Allah Swt. oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan. Akhirul Kalam, semoga skripsi ini bermanfaat.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Juni 2019

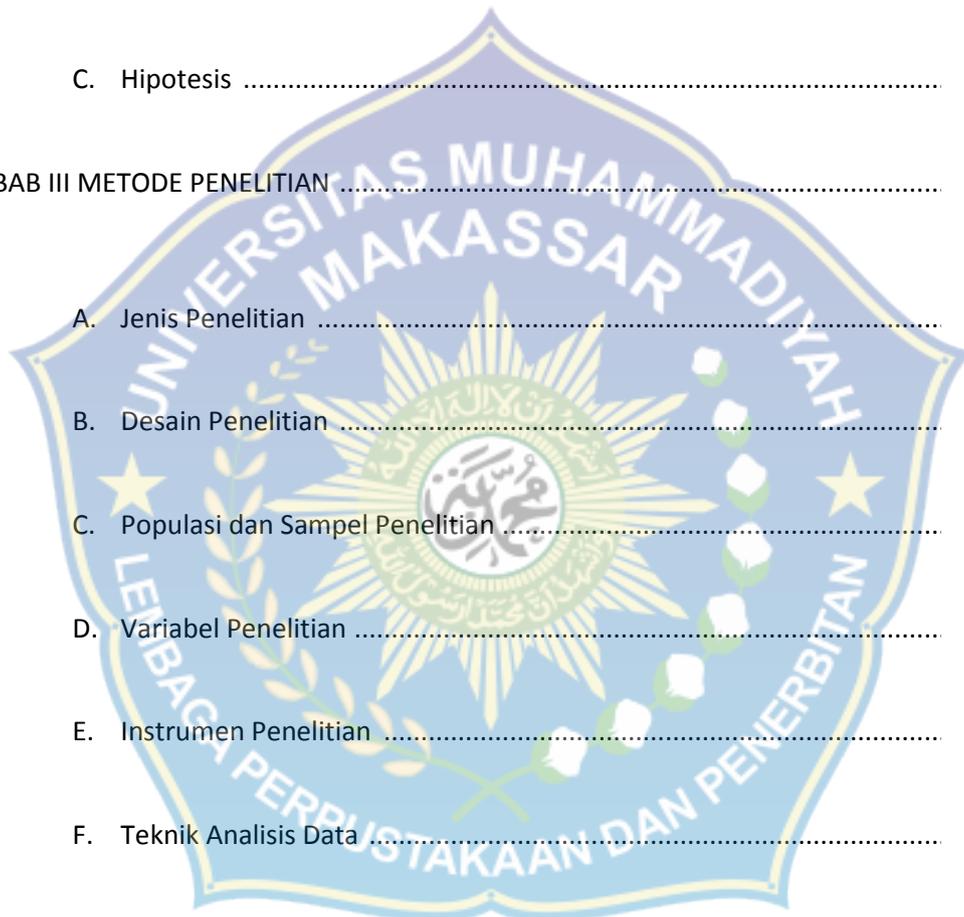
Penulis



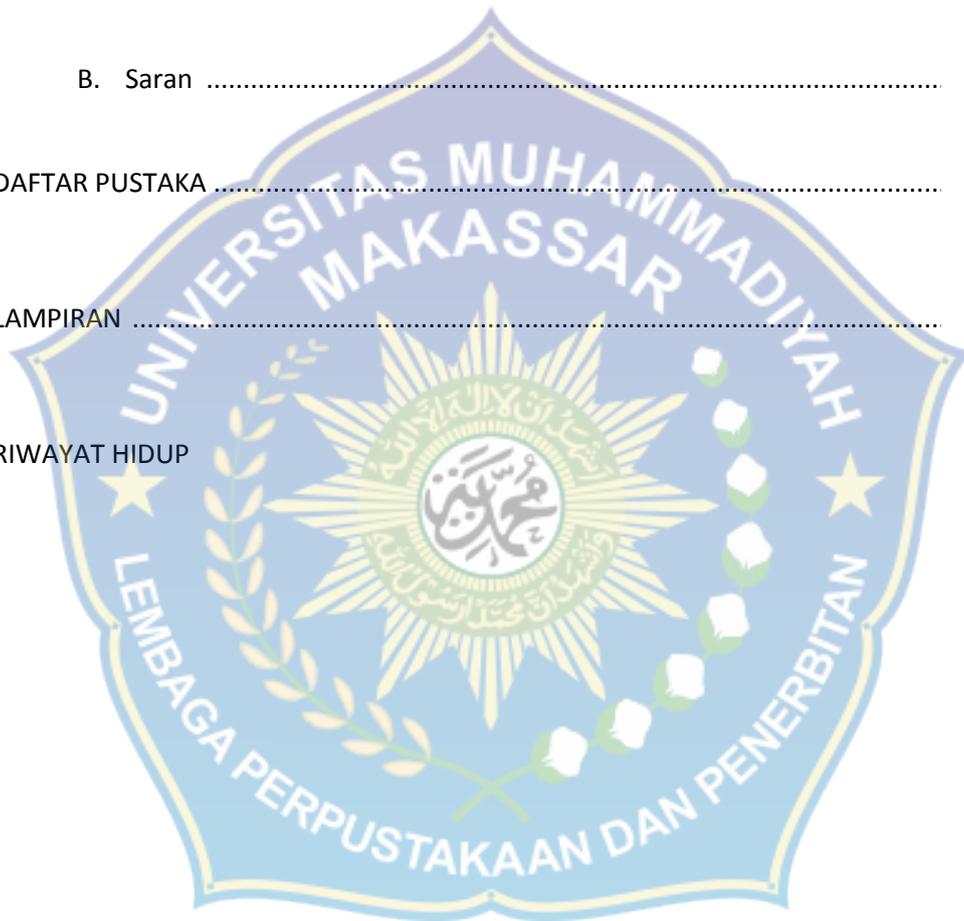
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
MOTTO	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	5
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Kerangka Pikir	7
C. Hipotesis	7
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	31
B. Desain Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Variabel Penelitian	33
E. Instrumen Penelitian	33
F. Teknik Analisis Data	34
G. Langkah Penelitian	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	35
B. Hasil Penelitian	35



C. Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	55
RIWAYAT HIDUP	55
	55
	57
	59



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat strategis untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki keberdayaan dan kecerdasan emosional yang tinggi dan menguasai megaskills yang mantap. Untuk itu, lembaga pendidikan dalam berbagai jenis dan jenjang memerlukan pencerahan dan pemberdayaan dalam berbagai aspeknya.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sejalan dengan UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003:34) Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam mencapai hal tersebut, maka dunia pendidikan diharapkan menjadi bagian integral kehidupan masyarakat di era global yang harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh kembangnya keterampilan intelektual, sosial dan personal. Keterampilan-keterampilan tersebut dibangun tidak hanya dengan

landasan rasio dan logika saja, tetapi juga inspirasi, kreativitas, moral, intuisi (emosi) dan spiritual.

Hasil belajar sangat penting dalam dunia pendidikan karena merupakan indikator pencapaian target yang direncanakan. Bagi guru hasil belajar tidak hanya menjadi indikator keberhasilan dalam menyampaikan materi kepada siswa melainkan penggunaan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar serta menentukan siswa-siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal dan berhak melanjutkan ke materi berikutnya. Bagi siswa hasil belajar menjadi tolok ukur penguasaan materi yang disampaikan oleh guru. Bagi sekolah hasil belajar yang baik meningkatkan kredibilitas serta reputasi sekolah baik di masyarakat maupun dunia pendidikan. Bagi dinas dan lembaga pendidikan lain hasil belajar menjadi bahan evaluasi atas pelaksanaan kurikulum di sekolah.

Pendidik sebagai penunjang mutu pendidikan yang secara langsung terlibat dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam menentukan hasil belajar yang dicapai peserta didiknya. Salah satu kemampuan yang diharapkan dikuasai oleh seorang pendidik adalah kemampuannya dalam memilih dan sekaligus menggunakan metode mengajar yang efektif dan efisien, karena dengan metode yang tepat cenderung menciptakan suasana atau iklim belajar mengajar yang dapat memotivasi peserta didik untuk senantiasa belajar dengan bersemangat.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang, saat ini proses pembelajaran masih

menggunakan pembelajaran konvensional, yang monoton dalam ceramah, dan pemberian tugas, hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa kurang aktif dan bersikap acuh tak acuh, ini semua tentunya berdampak pada rendahnya hasil belajar setiap mata pelajaran, khususnya Bahasa Indonesia pada semester sebelumnya yang tampak pada presentasi hasil belajar siswa sebesar 22 persen, hal tersebut tentunya berada dalam kategori rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi yang tepat dengan mengadakan perbaikan dalam proses pengajaran melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Dalam sebuah strategi pembelajaran dapat diterapkan lebih dari satu metode pembelajaran. Macam-macam metode pembelajaran yaitu : 1) *investigation* adalah metode ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan penyelidikan/penelitian. 2) *inquiry* adalah metode yang melibatkan peserta didik dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis. 3) *discovery* adalah strategi pemecahan masalah secara intensif dibawah pengawasan guru. 4) *problem solving* adalah metode yang memberikan kasus atau masalah kepada peserta didik untuk dipecahkan.

Selain itu berdasarkan hasil sosialisasi kurikulum 2013, untuk mendukung keterlaksanannya pemerintah juga menganjurkan penggunaan beberapa model pembelajaran, diantaranya: *Guided Inquiri*, *PBL (Problem Based Learning)*, *PBL (Project Based Learning)*, *Discovery Learning*.Maka dari beberapa metode pembelajaran tersebut peneliti tertarik untuk

menggunakan dua metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran *Problem Solving* dan metode pembelajaran *Discovery*.

Menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide atau pemikiran yang berbentuk pesan ke dalam media tulis. Menulis praktis menurut KBBI adalah menulis mudah atau senang melakukannya dengan menentukan objek dan langsung menuangkan ide. Menulis juga banyak ragamnya. Dalam hal ini penulis akan membahas mengenai karangan fiksi.

Karangan fiksi merupakan karangan yang berupa cerita rekaan atau kisah nyata yang dibungkus dengan imajinasi pengarangnya. Jika dilihat dari bahasa yang digunakan, karangan fiksi ini menggunakan bahasa konotatif dan bahasa yang komunikatif dan pragmatis. Komunikatif yang dimaksud, baik dengan pembacanya maupun dengan situasi yang diungkapkan di dalam karangan tersebut. Jika dilihat dari tujuannya, karangan fiksi ini bersifat menghibur dan menceritakan suatu peristiwa atau kisah memperluas pengalaman pembaca baik lahir maupun batin, bahkan lebih jauh dalam karangan fiksi biasanya terdapat tendensi nilai-nilai yang ingin diterapkan kepada pembaca.

Cerpen menurut KBBI adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerpen diceritakan sepenggal kehidupan tokoh yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan, atau menyenangkan dan mengandung pesan yang tak mudah dilupakan. Cerpen juga merupakan karya sastra. Dalam hal ini akan di kaji oleh penulis mengenai menulis teknis atau praktis cerpen.

Kisah yang diungkapkan dalam cerpen bisa bertolak pada realita atau rekaan yang dibungkus oleh imajinasi, atau juga kisah imajinasi yang dihubungkan dengan realita. Dengan itu dapat dipahami oleh pembaca dan pembacapun memperoleh hiburan batin atau pengalaman batin dalam menikmati nilai sastra yang terdapat di dalamnya. Sedangkan suatu cerita dapat diperoleh melalui sesuatu yang dipikirkan, yang disaksikan, atau yang dialami oleh pengarang sendiri dan kemudian direka-reka menjadi suatu karya yang bernilai.

Sebagai generasi masa depan, kita sebagai generasi muda haruslah giat melakukan kegiatan menulis. Supaya kegiatan menulis tidak hilang dimakan zaman yang semakin modern ini yang penuh dengan ilmu-ilmu baru, yang bisa mengecoh anak-anak bangsa terhadap masa depan bangsanya. Selain dari itu kita juga ikut mengembangkan dan melestarikan budaya menulis agar tetap ada dan bisa menuangkan segala ide dan pemikiran dalam sebuah media tulis.

Peneliti mengambil judul tersebut sebagai bahan penelitian dengan memiliki tujuan secara tidak langsung ingin menguji tingkat pemahaman siswa mengenai cerpen, kemudian selain menerapkan dan menguji kedua metode yang ingin digunakan tersebut yaitu metode *problem solving* dengan metode *discovery*, peneliti juga ingin mengapresiasi bakat-bakat siswa SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang dalam penulisan sastra (cerpen) itu sendiri dengan cara membimbing dan memotivasi siswa tersebut agar terus-menerus mengembangkan bakatnya di dunia sastra.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul :“**Studi Komparatif Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dengan Metode *Discovery* Pada Penulisan Cerpen Kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) pada penulisan cerpen pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Discovery* pada penulisan cerpen Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang?
3. Apakah hasil mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) lebih baik dari pada yang menggunakan metode *Discovery* pada penulisan cerpen pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) pada penulisan cerpen pelajaran

Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Discovery* pada penulisan cerpen pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dengan siswa yang menggunakan metode *Discovery* terhadap penulisan cerpen pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang

D. Manfaat Penelitian

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi akademis/lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia.
 - b. Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang sangat berharga dalam melakukan kajian yang bersifat ilmiah, dan peneliti selanjutnya yaitu sebagai bahan perbandingan sekaligus sebagai bahan referensi bagi penelitian yang relevan.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dapat membantu pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas melalui penerapan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dan *discovery*.
- b. Bagi peserta didik, lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, memberi informasi dan masukan dalam penggunaan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dan *discovery* pada kegiatan pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Kajian pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dapat dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan kita teliti, perlu ada penelitian yang sudah ada dan dianggap relevan dengan penelitian ini.

Penelitian yang berhubungan dengan cerpen pernah dilakukan oleh Pertiwi Nurfebrianti pada tahun 2015 dengan skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Metode *Jigsaw* Berbantuan Media Video Iklan Asuransi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri Sumpiuh”. Penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi Nurfebrianti menjelaskan bahwa dengan menerapkan metode *Jigsaw* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen terlebih pula dibantu dengan media video iklan asuransi yang dapat membantu penalaran peserta didik lebih berkembang.

Penelitian kedua yang berhubungan dengan cerpen pernah dilakukan oleh Amnah Falestina pada tahun 2009 dengan skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Metode SugestiImajinasi Media Lagu Siswa Kelas X MA Salafiyah Karang Tengah Kabupaten Pemalang”. Penelitian yang dilakukan oleh Amna Falestina menjelaskan bahwa dengan menerapkan metode Sugesti

Imajinasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen, kemudian dibantu dengan media audio yakni diperdengarkan lagu, sehingga dapat merangsang otak peserta didik dalam proses penulisan.

Penelitian ketiga yang berhubungan dengan cerpen pernah dilakukan oleh Andhita Dwi Hendarini pada tahun 2016 dengan skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman Pada Siswa Kelas X SMA”. Penelitian yang dilakukan oleh Andhita Dwi Hendarini menyimpulkan bahwa penggunaan model berbasis pengalaman dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek.

Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap metode yang dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerpen oleh peserta didik berhasil meningkat. Berdasar pada penelitian di atas, maka penulis tertarik pula melakukan penelitian dengan judul “Studi Komparatif Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dengan Metode *Discovery* pada Penulisan Cerpen Siswa Kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang”.

2. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan unsur yang sangat mendukung kemajuan dan perkembangan pendidikan yang berkualitas. Belajar merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang sangat penting untuk mengembangkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat

dan bernegara. Beberapa ahli telah mengemukakan pendapatnya mengenai definisi belajar sesungguhnya, akan tetapi pada umumnya belajar sendiri dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku atau perubahan dari tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Thursan Hakim dalam Fathurrohman dkk, (2009:6) mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya”.

Menurut Slameto (2010:64) mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan”. Belajar dapat dilakukan seseorang dimana dan kapan saja yang dikelompokkan dalam tiga jalur pendidikan yaitu, jalur pendidikan formal, informal dan non formal. Didalam dunia pendidikan proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang saling berkaitan antara pendidik dan peserta didik.

Dalam proses pendidikan disekolah pendidik mempunyai peran untuk membimbing dan mengajar, sedangkan peserta didik bertugas untuk belajar. Dengan adanya interaksi tersebut antara belajar dan mengajar maka timbullah proses pembelajaran.

Menurut Gagne, Briggs, dan Vagerdalam Sutikno, (2014:11) berpendapat bahwa “pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Berdasarkan pendapat diatas maka pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang kompleks antara guru dengan siswa, fasilitas, dan prosedur yang saling mempengaruhi sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Piaget dalam Dimiyati dkk (2006:14) pembelajaran terdiri dari empat langkah sebagai berikut:

- a. Langkah satu : Menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
- b. Langkah dua : Memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
- c. Langkah tiga : Mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah.
- d. Langkah empat : Menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan, dan melakukan revisi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian berbagai konsep informasi dan aktivitas kepada siswa oleh guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi atau model pembelajaran yang sesuai, supaya peserta didik dapat belajar dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Dalam melakukan belajar yang efektif tidak terlepas dari kondisi-kondisi yang mempengaruhi belajar. Semakin baik kondisi siswa maka baik pula dalam proses pembelajaran. Sebab siswa merupakan objek belajar dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dibandingkan para pendidik. Maka perlu adanya kondisi yang sangat mendukung proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010:54-60) adalah :

1) Faktor internal

Faktor intern adalah faktor yang mempengaruhi belajar berasal dari diri siswa yang belajar. Faktor intern meliputi:

- a) Faktor jasmaniah yang berupa kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor psikologi yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

2) Faktor eksternal

Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi belajar berasal dari lingkungan siswa. Faktor ekstern meliputi:

a) Faktor keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang paling kecil dari siswa. Pengaruh keluarga yang dapat mempengaruhi belajar siswa adalah cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Sekolah merupakan tempat pendidikan formal bagi siswa. Pengaruh belajar yang berasal dari sekolah mencakup metode mengajar guru, kurikulum, relasi siswa dengan guru, relasi siswa dengan siswa, tata tertib sekolah, sarana prasarana, waktu terjadinya proses belajar mengajar dan standar pelajaran.

c) Faktor masyarakat

Manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari hidup bermasyarakat. Masyarakat ini berperan dalam belajar siswa. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar adalah media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

b. Hasil Belajar

Skinner dalam Fathurrohman, (2009:5) “belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”.

Menurut M. Sobri Sutiknodalam Fathurrohman, (2009:5) berpendapat bahwa belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Sanjaya (2009:13) “Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”.

Berdasarkan pandangan-pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku berupa

kemampuan tertentu yang diperoleh pembelajar setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar ekonomi sendiri dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai siswa berupa penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran ekonomi yang ditandai dengan adanya pencapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh berdasarkan pengalaman siswa serta ditunjukkan dengan nilai tes ekonomi berdasarkan pedoman penilaian yang ditentukan oleh sekolah.

Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah adanya proses penilaian oleh guru. Hasil dari penilaian hasil belajar dijadikan sebagai pedoman atau kriteria dari pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh guru sebelumnya. Penilaian tersebut dilaksanakan oleh guru sebelum, saat, maupun setelah aktivitas belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan atau kecakapan yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang diukur melalui tes atau evaluasi yang berdasarkan ketiga ranah tersebut yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik dan dinyatakan dengan angka. Dimana ranah kognitif menyangkut masalah kegiatan otak seperti pemahaman, pengetahuan, penerapan, analisis, dan penilaian, dan ranah afektif menyangkut sikap dan nilai peserta didik, sedangkan ranah psikomotorik menyangkut skill atau keterampilan peserta didik.

3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode pembelajaran

Menurut Sanjaya (2011:147) "Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal". Dimana sebuah tujuan yang sudah direncanakan bisa ditransformasikan kepada peserta didik dengan sebuah tahapan-tahapan. Menurut Djamarah (2010:72) "Metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar". Artinya dalam sebuah pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa ada komponen berupa metode. Tanpa adanya metode sebuah pesan tidak bisa tersampaikan kepada peserta didik.

Dari hasil analisis yang dilakukan, maka lahirlah pemahaman tentang kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta sebagai alat motivasi ekstrinsik.

b. Faktor-faktor Penentu Metode Pembelajaran

Djamarah (2010:75) pemilihan dan penentuan metode dalam kegiatan belajar mengajar, dengan uraian bertolak dari:

- 1) Nilai strategi metode
- 2) Efektifitas penggunaan metode
- 3) Pentingnya pemilihan dan penentuan metode

4) Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode

4. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

a. Pengertian Metode Pemecahan Masalah

Menurut Djamarah (2010:91) bahwa Metode *Problem Solving* (pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan metode berpikir, sebab dalam *Problem Solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Siswa dituntut bisa menyelesaikan permasalahan dengan tahapan-tahapan secara terampil dan ilmiah. Sehingga siswa bisa mengimplikasikan mata pelajaran pada kehidupan bermasyarakat.

Menurut Hamalik (1999:151) “metode pemecahan masalah adalah suatu metode mengajar dengan cara siswa dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan berdasarkan data atau informasi yang akurat sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”. Sedangkan pemecahan masalah adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan suatu masalah dan memecahkannya berdasarkan data dan informasi yang akurat sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat.

b. Langkah-Langkah Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Menurut Djamarah (2010:91) penggunaan metode ini dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya.
- 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku, meneliti, membaca, berdiskusi, dan lain-lain.
- 3) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas.
- 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban ini tentu saja diperlukan metode-metode lainnya seperti demonstrasi, tugas diskusi, dan lain-lain.
- 5) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai pada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

Catatan :Metode *Problem Solving* akan melibatkan banyak kegiatan sendiri dengan bimbingan dari para pengajar.

c. Kelebihan Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Menurut Djamarah (2010:92) Kelebihan Metode *Problem Solving*:

- 1) Metode ini dapat membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
- 2) Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apalagi menghadapi permasalahan didalam kehidupan dalam keluarga, bermasyarakat, dan bekerja kelak, suatu kemampuan yang sangat bermakna bagi kehidupan manusia
- 3) Metode ini merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, siswa banyak melakukan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari permasalahan.

d. Kekurangan Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Menurut Djamarah (2010:93) Kekurangan Metode *Problem Solving* :

- 1) Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa, tingkat sekolah dan kelasnya serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa, sangat memerlukan kemampuan dan keterampilan guru. Sering orang beranggapan keliru bahwa metode pemecahan masalah hanya cocok untuk SLTP, SLTA, dan PT saja. Padahal, untuk siswa SD sederajat juga bisa dilakukan dengan tingkat kesulitan permasalahan yang sesuai dengan taraf kemampuan berpikir anak.
- 2) Proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ini sering memerlukan waktu yang cukup banyak dan sering terpaksa

mengambil waktu pelajaran lain. Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir memecahkan permasalahan sendiri atau kelompok, yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar, merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa.

5. Metode *Discovery*

a. Pengertian metode *Discovery*

Sebagaimana diungkapkan oleh Jerome Bruner, Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Dahar (2006:79) “Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna”. Dari teori belajar Bruner, intinya perolehan pengetahuan merupakan suatu proses interaksi, dan orang mengkonstruksi pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan atau diperoleh sebelumnya. Belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Discovery* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa kepada data-data serta informasi yang telah disediakan oleh guru untuk diolah sendiri oleh siswa dengan bimbingan guru untuk

kemudian siswa sendiri menemukan sebuah prinsip umum dari data dan informasi yang disediakan tersebut.

b. Kelebihan metode *Discovery*

Dalam penggunaan metode *discovery* ini guru berusaha meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Maka metode ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Metode ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa.
- 2) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
- 3) Dapat membangkitkan kegairahan belajar mengajar para siswa.
- 4) Metode ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- 5) Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
- 6) Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.

Strategi itu berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja atau sebagai fasilitator, membimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery*

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery* adalah sebagai berikut:

- 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan). Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
- 2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah). Setelah dilakukan *stimulation* langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
- 3) *Data collection* (pengumpulan data). Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidak hipotesis.
- 4) *Data processing* (pengolahan data). *Data processing* merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu

ditafsirkan. Data *processing* disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi.

5) *Verification* (pentahkikan/pembuktian). Bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Tahap *generalization* menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Atau tahap dimana berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu. Akhirnya dirumuskannya dengan kata-kata prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

6. Pembelajaran Menulis Cerpen

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif, inovatif, dan kreatif sehingga pembelajaran dapat dikuasai dengan mudah. Beberapa pendapat para ahli mengenai pembelajaran akan dijabarkan sebagai berikut.

Pembelajaran dapat diartikan juga sebagai segala upaya yang dilakukan pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Sutikno, 2014:12). Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati, 2013:297). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran Hamalik (2013:57).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti merujuk pada pendapat Rusman (2014:3) yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran bahasa Indonesia yaitu untuk mengarahkan agar siswa dapat lebih terampil dalam berkomunikasi, baik itu secara lisan maupun tulisan, serta baik dalam situasi yang formal maupun informal.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan atau tulisan. Keterampilan berbahasa memunyai empat komponen, yaitu menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan Keterampilan menulis (*writing skills*) (Tarigan 2008:1). Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut disajikan dalam bentuk terpadu dan disesuaikan dengan kondisi

siswa, standar kompetensi yang diinginkan, dan sumber belajar atau media yang digunakan (Suliani, 2011:4).

a) Pengertian Menulis

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Melalui kegiatan menulis siswa dapat menuangkan ide-ide atau gagasan baik yang bersifat ilmiah maupun imajinatif. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Tarigan (2008:22) mengemukakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik itu.

Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Menulis itu memiliki tiga aspek utama. Yang pertama, adanya tujuan atau maksud tertentu yang hendak dicapai. Kedua, adanya gagasan atau sesuatu yang hendak dikomunikasikan. Ketiga, adanya sistem pemindahan gagasan itu, yaitu berupa sistem bahasa. (Semi, 2007:14).

Soebachman (2014:27) mengemukakan bahwa menulis adalah media komunikasi kita dengan orang lain. Sebuah media untuk menyampaikan apa yang kita inginkan, menyebarkan apa yang kita

gagaskan, dan mengajak orang lain serta menggiring mereka untuk ikut berpikir dan berkembang.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa menulis adalah kecakapan seseorang dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran dan pengalaman serta perasaan dalam sebuah tulisan yang diorganisasikan secara sistematis sehingga mudah untuk dipahami orang lain.

b). Tujuan Menulis

Tujuan menulis adalah berusaha memikirkan gagasan atau ide yang hendak disampaikan dan dituangkan ke dalam karya tulis. Semi (2007:14) menyatakan Secara umum, tujuan orang menulis adalah sebagai berikut.

1) Untuk Menceritakan Sesuatu

Setiap orang mempunyai pengalaman hidup. Pengalaman, pemikiran, imajinasi, perasaan dan intuisi yang dimiliki pribadi itu sebaiknya dikomunikasikan kepada orang lain dalam bentuk tulisan. Menceritakan sesuatu kepada orang lain mempunyai maksud agar orang lain atau pembaca tahu tentang apa yang dialami yang bersangkutan.

2) Untuk Memberikan Petunjuk atau Pengarahan

Tujuan memberikan petunjuk atau pengarahan ialah untuk memberikan petunjuk atau pengarahan.

3) Untuk Menjelaskan Sesuatu

Pembaca menjadi paham, pengetahuan akan datang. Menulis tulisan yang tujuannya menjelaskan sesuatu kepada pembaca sehingga pengetahuan pembaca menjadi bertambah, dan pemahaman pembaca tentang topik yang kamu sampaikan itu menjadi lebih baik.

4) Untuk Meyakinkan

Menulis untuk meyakinkan orang lain tentang pendapat atau pandangannya mengenai sesuatu.

5) Untuk Merangkum

Menulis untuk merangkum sesuatu. Tujuan menulis semacam ini untuk memudahkan pembaca mempelajari isi buku yang panjang dan tebal.

Tujuan-tujuan yang telah disebutkan tadi sering bertumpang tindih, dan setiap orang mungkin saja menambahkan tujuan-tujuan lain yang belum tercakup dalam daftar tujuan menulis di atas, tetapi dalam kebanyakan tujuan menulis.

Berdasarkan uraian di atas penulis berkesimpulan bahwa tujuan menulis adalah untuk menuangkan atau menjelaskan suatu karya imajinasi yang sudah ada dalam ingatan seseorang ataupun ide-ide, informasi, serta jati diri dari seorang penulis, dan dapat dipahami dengan mudah oleh para pembaca pada umumnya dengan bahasa yang lugas dan komunikatif.

c). Fungsi Menulis

Fungsi utama dari menulis adalah untuk menuangkan gagasan, ide-ide serta perasaannya dalam bentuk sebuah tulisan. Bernard Percy (Soebacham, 2014:16) mengemukakan secara terperinci fungsi menulis adalah sarana untuk mengungkapkan diri, yaitu untuk mengungkapkan perasaan hati seperti kegelisahan dan keinginan untuk meluapkan amarah. Menulis sebagai sarana pemahaman, artinya dengan menulis seseorang bisa mengikat kuat sesuatu ilmu pengetahuan (menancapkan pengetahuan) ke dalam otak.

Menulis dapat membantu mengembangkan kepuasan pribadi, rasa kebanggaan, perasaan harga diri artinya dengan menulis dapat perasaan harga diri yang semula rendah dengan menulis dapat meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan, artinya orang yang menulis selalu dituntut untuk terus menerus belajar sehingga pengetahuan menjadi luas.

Menulis dapat meningkatkan keterlibatan secara bersemangat dan bukannya sekedar penerimaan yang pasrah, artinya dengan menulis seseorang akan menjadi peka terhadap apa yang tidak benar di sekitarnya sehingga ia menjadi seseorang yang kreatif. Menulis mampu mengembangkan suatu pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa, artinya dengan menulis seseorang akan selalu berusaha memilih bentuk bahasa yang tepat dan menggunakannya dengan tepat pula.

Aspek Menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia berperan penting karena menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam kegiatan menulislah siswa dapat mengungkapkan segala keinginan hati, perasaan, keadaan hati di saat susah dan senang, sindiran, kritikan dan lainnya yang dituangkan dalam sebuah tulisan.

d). Pengertian Cerpen

Cerita pendek (cerpen) merupakan sebuah bentuk karya sastra berupa prosa naratif yang bersifat fiktif. Isinya tidak lebih dari 10.000 kata. 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 yang lebih panjang, seperti novella (dalam pengertian modern) dan novel. Karena singkatnya, cerita-cerita pendek yang sukses mengandalkan teknik-teknik sastra seperti tokoh, plot, tema, bahasa dan insight secara lebih luas dibandingkan dengan fiksi yang lebih panjang. Ceritanya bisa dalam berbagai jenis.

Cerita pendek berasal dari anekdot, sebuah situasi yang digambarkan singkat yang dengan cepat tiba pada tujuannya, dengan parallel pada tradisi penceritaan lisan. Dengan munculnya novel yang realistis, cerita pendek berkembang sebagai sebuah miniatur, dengan contoh-contoh dalam cerita-cerita karya E.T.A. Hoffmann dan Anton Chekhov.

e). Ciri-ciri Cerpen

Cerita pendek cenderung kurang kompleks dibandingkan dengan novel. Cerita pendek biasanya memusatkan perhatian pada satu kejadian, mempunyai satu plot, setting yang tunggal, jumlah tokoh yang terbatas, mencakup jangka waktu yang singkat.

Dalam bentuk-bentuk fiksi yang lebih panjang, ceritanya cenderung memuat unsur-unsur inti tertentu dari struktur dramatis:

- 1). Eksposisi yaitu pengantar setting, situasi dan tokoh utamanya.
- 2). Komplikasi yaitu peristiwa di dalam cerita yang memperkenalkan konflik dan tokoh utama.
- 3). Aksi yang meningkat, yaitu krisis saat yang menentukan bagi si tokoh utama dan komitmen mereka terhadap suatu langkah.
- 4). Klimaks yaitu titik minat tertinggi dalam pengertian konflik dan titik cerita yang mengandung aksi terbanyak atau terpenting.
- 5). penyelesaian yaitu bagian cerita di mana konflik dipecahkan); dan moralnya.

Karena pendek, cerita-cerita pendek dapat memuat pola ini atau mungkin pula tidak. Sebagai contoh, cerita-cerita pendek modern hanya sesekali mengandung eksposisi. Yang lebih umum adalah awal yang mendadak, dengan cerita yang dimulai di tengah aksi. Seperti dalam cerita-cerita yang lebih panjang, plot dari cerita pendek juga mengandung klimaks, atau titik balik. Namun demikian, akhir dari banyak cerita pendek biasanya mendadak dan terbuka dan dapat

mengandung (atau dapat pula tidak) pesan moral atau pelajaran praktis.

Seperti banyak bentuk seni manapun, ciri khas dari sebuah cerita pendek berbeda-beda menurut pengarangnya. Adapun yang menjadi ciri khusus cerpen, di antaranya sebagai berikut.

Isinya cenderung kurang kompleks

- a). Fokus cerita terpusat pada satu kejadian
- b). Hanya menggunakan satu alur cerita yang rapat
- c). Tokoh dalam cerpen sangat terbatas dan diulas secara sekilas
- d). Setting yang digunakan biasanya tunggal
- e). Tempo waktunya relatif pendek
- f). Menampilkan konflik yang tidak menimbulkan perubahan nasib pada tokohnya.

f). Unsur-unsur Intrinsik Cerpen

1). Tema

Tema yaitu pokok gagasan menjadi dasar pengembangan cerita pendek. Tema suatu cerita mensegala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan dan sebagainya. Untuk mengetahui tema suatu cerita, diperlukan apresiasi menyeluruh terhadap berbagai unsur karangan itu. Bisa saja temanya itu dititipkan pada unsur penokohan, alur, ataupun pada latar.

2). Plot atau alur

Plot yaitu rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama sehingga menggerakkan jalan cerita melalui pengenalan klimaks dan penyelesaian.

Pada umumnya alur terdiri atas beberapa tahap diantaranya:

- a) Pengenalan yaitu tahap ini menguraikan latar cerita atau penokohan.
- b) Penampilan masalah/konflik yaitu tahap ini menceritakan persoalan yang dihadapi pelaku cerita. Dalam tahap ini akan terjadi konflik antar pelaku.
- c) Konflik memuncak yaitu tahap ini menceritakan konflik yang dihadapi pelaku semakin meningkat.
- d) Puncak ketegangan/klimaks yaitu tahap ini menggambarkan ketegangan masalah dalam cerita atau masalah itu telah mencapai klimaks/puncak.
- e) Ketegangan menurun yaitu tahap ini menceritakan masalah yang telah berangsur-angsur dapat diatasi dan kekhawatiran mulai hilang.
- f) Penyelesaian yaitu tahap ini menceritakan masalah tersebut sudah dapat diatasi. Pengarang memberikan pemecahan dari semua peristiwa sebelumnya.

3). Penokohan dan perwatakan

Penokohan yaitu cerita pengarang menggambarkan dan mengembangkan watak para pelaku yang terdapat di dalam karyanya.

Untuk mengetahui watak pelaku cerita, perhatikanlah!

- a) Apa yang dilakukan pelaku
- b) Apa yang dikatakan pelaku
- c) Bagaimana sikap pelaku dalam menghadapi persoalan
- d) Bagaimana penilaian pelaku lain terhadap dirinya.

4). Setting atau latar

Latar yaitu tempat dan waktu terjadinya cerita. Latar ini berguna untuk memperkuat tema, menuntun watak tokoh, dan membangun suasana cerita. Latar terdiri atas latar tempat, waktu dan sosial.

5). Sudut pandang

Sudut pandang yaitu posisi pengarang dalam membawakan cerita. Ada beberapa macam sudut pandang atau bercerita yaitu :

- a) Sudut pandang orang pertama

Pengarang memakai istilah “aku” untuk menghidupkan tokoh, seolah-olah dia menceritakan pengalamannya sendiri.

- b) Sudut pandang orang ketiga

Pengarang memilih salah seorang tokohnya untuk menceritakan orang lain. Tokoh yang diceritakan itu disebut “dia”.

- c) Sudut pandang pengarang sebagai pencerita

Pengarang hanya menceritakan apa yang terjadi, seolah-olah pembaca menonton pementasan sandiwara. Pembaca hanya bisa menafsirkan cerita berdasarkan kejadian, dialog, dan

perbuatan para pelakunya karena pengarang tidak memberikan petunjuk atau tuntunan terhadap pembaca.

d) Sudut pandang serba tahu

Pengarang seolah serba tahu segalanya. Ia dapat menciptakan apa saja yang diperlukan untuk melengkapi ceritanya sehingga mencapai efek yang diinginkan. Pengarang bisa mengomentari kelakuan para pelakunya dan dapat berbicara langsung dengan pembaca.

6). Amanat

Amanat yaitu pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui karyanya kepada pembaca atau pendengar. Pesan bisa berupa harapan, nasehat, kritik dan sebagainya.

g). Unsur Ekstrinsik pada Cerpen

a) Latar belakang pengarang

Kehidupan pengarang dan kejiwaannya berpengaruh terhadap proses penciptaan karya sastra.

b) Aspek-aspek sosial politik

Situasi sosial politik seperti masalah ekonomi, budaya, dan pendidikan akan berpengaruh terhadap karya sastra.

c) Hasil pemikiran manusia atau masyarakat

Hasil pemikiran manusia, baik berupa ideologi, filsafat, maupun pengetahuan lain juga berpengaruh terhadap karya sastra. Kedekatan

sastrawan dengan Tuhan, misalnya, akan melahirkan karya sastra yang sarat dengan pesan religius.

d) Semangat zaman, atmosfer, atau iklim tertentu

Semangat zaman yang dimaksud disini menyangkut masalah aliran seni yang digemari pada saat itu. Hal lain yang juga termasuk unsur ekstrinsik yakni pengaruh sastra asing.

h). Cara Menulis Cerpen

Setiap pembuatan karya sastra yang berbentuk prosa tentu tak akan pernah terlepas dari yang namanya unsur intrinsik. Baik itu membuat novel atau pun membuat cerpen. Nah, pada bahasan ini penulis akan menyajikan bahasan tentang cara atau langkah membuat cerpen.

Cerita cerpen bisa dalam berbagai jenis, namun langkah dasar pembuatannya memiliki pola dasar yang hampir sama, yakni menampilkan suatu keadaan yang harus dihadapi tokoh atau pelaku, kemudian perlahan-lahan muncul sebuah masalah atau konflik yang pada akhirnya akan mencapai puncaknya, setelah itu konflik akan mulai mereda dan masalah pun bisa diselesaikan pelaku.

Berikut ini adalah beberapa hal yang harus dipahami dan diperhatikan ketika Anda hendak membuat sebuah cerpen.

1) Tema. Setiap tulisan yang dibuat tentu harus memiliki arti atau pesan yang tersirat agar hasilnya bisa dinikmati. Untuk itu, Anda memerlukan sebuah tema yang berfungsi sebagai tali penghubung antara awal cerita

dan akhir cerita. Apapun yang ingin Anda tulis, usahakan selalu berkaitan dengan tema ini.

- 2) Tempo Waktu. Tempo waktu penceritaan dalam sebuah cerpen sangatlah pendek, yakni hanya dalam hitungan hari atau bahkan hitungan jam. Tempo yang singkat ini biasanya berupa gambaran tentang satu kejadian yang dialami atau terjadi dalam kehidupan tokoh utama. Usahakan agar tema yang Anda angkat tadi bisa dimunculkan dalam kejadian yang dialami si tokoh.
- 3) Setting. Ingat setting dalam cerpen ini bersifat tunggal, jadi Anda harus pintar dalam memilih setting. Usahakan agar setting yang dipilih itu cukup familiar dengan calon pembaca agar mereka pun bisa merasakan suasana cerita melalui setting yang Anda pilih tadi.
- 4) Penokohan. Tokoh dalam cerita pendek sangatlah terbatas dan itu pun hanya dibahas sekilas, jadi jangan terlalu banyak menyertakan tokoh dalam cerpen. Satu sampai dua tokoh rasanya sudah sangat cukup sehingga efektivitas cerita tetap terjaga.
- 5) Alur. Alur ini akan sangat menentukan menarik tidaknya sebuah cerita. Munculkan alur yang baik di awal paragraf cerpen Anda agar pembaca merasa tertarik dan penasaran untuk mengetahui kelanjutan cerpen yang Anda buat.
- 6) Baca Ulang. Sebelum mempublikasikan cerpen yang Anda buat, sebaiknya Anda membacanya terlebih dulu. perhatikan penggunaan tanda baca dan tata bahasa yang Anda pakai. Jika dua hal ini Anda abaikan,

bukan mustahil cerita yang menarik sekalipun akan kehilangan maknanya karena pembaca sudah lebih dulu terpengaruh oleh format penulisan yang tidak rapi.

i). Langkah langkah menulis cerpen

- 1) Pilih titik narasi sudut pandang cerita pendek. Anda dapat menulis kisah sebagai dalam salah satu karakter (orang pertama), atau sebagai narator terpisah yang menyajikan hanya satu pikiran karakter dan pengamatan (orang ketiga yang terbatas), atau sebagai narator terpisah yang menyajikan pengalaman dan pengamatan dari beberapa karakter (orang ketiga yang mahatahu). Titik pertama-orang pandang akan mengacu pada karakter sentral sebagai 'aku' bukan 'dia' atau 'dia'.
- 2) Pengembangan dan kekuatan dari sudut pandang narasi, akan menentukan jalan cerita. Tentu saja sudut pandang orang ketiga akan lebih leluasa mengeksplorasi si tokoh dan bagaimana penokohan berlangsung, namun akan kehilangan greget dalam proses pencarian jati diri.
- 3) Buat protagonis, atau karakter utama. Ini harus menjadi yang paling berkembang dan biasanya karakter paling simpatik dalam cerita.
- 4) Buat masalah, atau konflik, atau sudut kerja bagi protagonis. Konflik dari cerita pendek harus mengambil salah satu dari lima bentuk dasar: orang vs orang, orang vs dirinya sendiri, orang vs alam, orang vs masyarakat, atau orang vs Tuhan atau nasib. Jika Anda memilih konflik

orang vs orang, membuatnya antagonis untuk melayani mereka yang protagonis maka harus ada pertentangan yang fair.

- 5) Menetapkan karakter terpercaya dan pengaturan, dengan deskripsi yang jelas dan dialog, untuk menciptakan cerita di mana pembaca akan peduli.
- 6) Membangun ketegangan cerita pendek dengan memiliki tokoh protagonis yang die hard, mati matian, bahkan mengalami beberapa usaha yang gagal untuk memecahkan dan mengatasi masalahnya sendiri.
- 7) Menciptakan krisis yang berfungsi sebagai kesempatan terakhir bagi protagonis untuk memecahkan masalahnya.
- 8) Menyelesaikan ketegangan dengan membuat protagonis lolos dari lubang jarum melalui, kreativitas keberanian intelijensia, atau atribut positif lainnya. Hal ini biasanya disebut sebagai klimaks cerita.
- 9) Memperpanjang fase resolusi, jika Anda suka, dengan merefleksikan tindakan dari cerita dan signifikansinya dengan karakter atau masyarakat.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan berkualitas dan efektif apabila hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penggunaan metode yang tepat, yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta mengacu

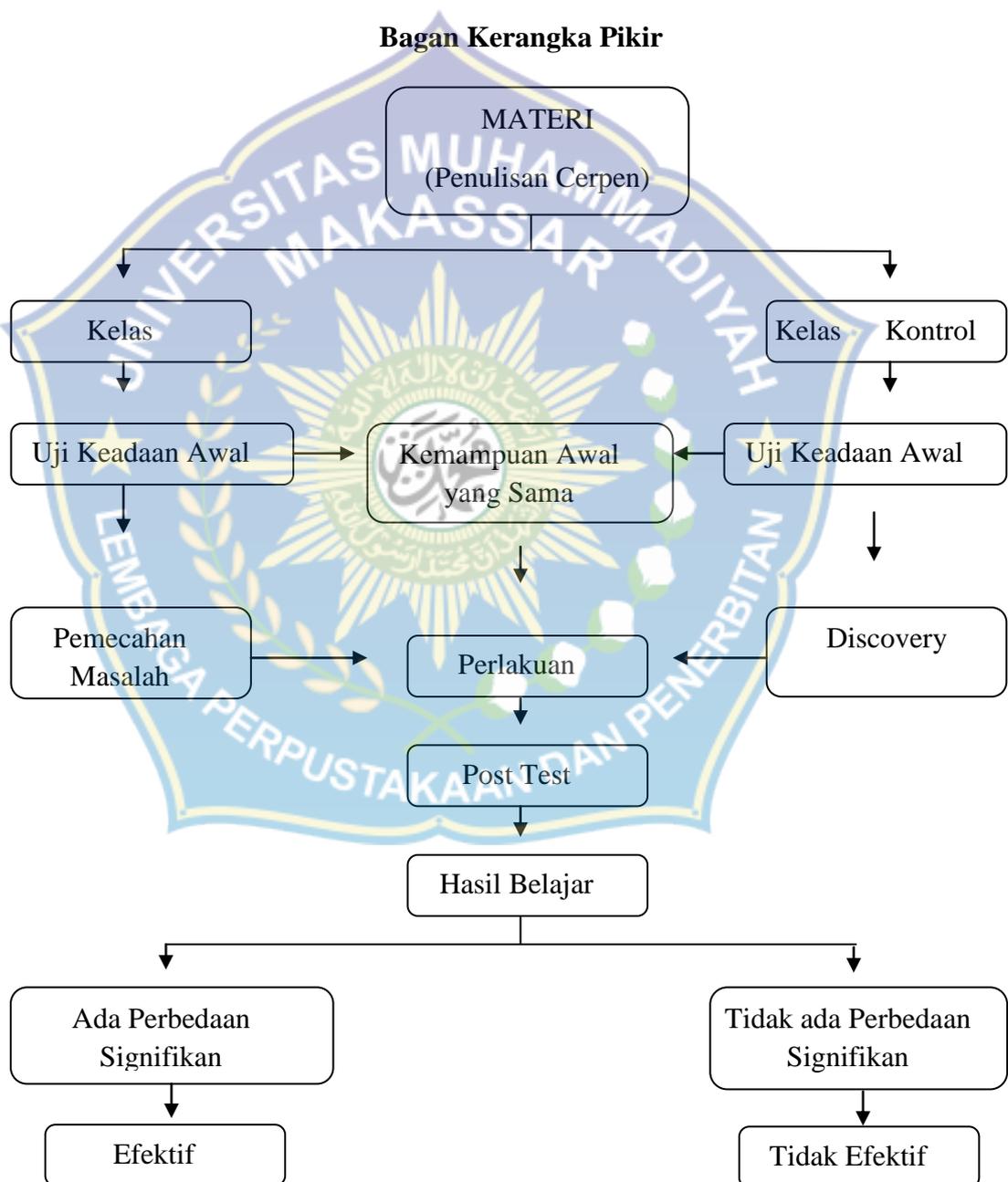
pada kurikulum standar nasional yang ditetapkan, akan sangat membantu proses pembelajaran. Dengan pembelajaran metode Pemecahan Masalah ataupun metode *Discovery* diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat seiring meningkatnya minat belajar mereka.

Untuk melihat apakah metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) lebih baik dari metode *Discovery* maka penulis melakukan eksperimen terhadap kelas XI Perkantoran sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Pertanian sebagai kelas kontrol, kemudian diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal mereka, setelah itu dikelompokkan menjadi kemampuan awal tinggi, sedang dan rendah. Selanjutnya diberikan *treatment* terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*), sedangkan kelas kontrol diberi metode *Discovery* sebagai kelas pembanding. Dari kedua kelas tersebut diberikan post-test untuk mengukur hasil belajar mereka, kemudian dibandingkan kedua hasil belajar tersebut dan yang akan diharapkan muncul suatu model yang lebih baik dalam suatu proses pembelajaran yang selanjutnya akan penulis pakai untuk proses pembelajaran di kelas.

Peneliti melakukan perbandingan dua metode dengan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan kedua metode tersebut dalam sebuah penulisan cerpen yang menitik beratkan pada hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, penulis mendukung teori belajar kognitif Bruner yang mengatakan bahwa proses belajar akan berlangsung secara optimal jika

proses pembelajaran diawali dengan tahap enaktif kemudian tahap ikonik dan selanjutnya tahap belajar dengan menggunakan modus representasi simbolik. Diharapkan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) lebih baik dari *Discovery*. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir sebelumnya, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Metode Pemecahan Masalah (*problem solving*) mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang setelah mempelajari variabel metode Pemecahan masalah.
2. Metode pembelajaran *Discovery* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa di kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang setelah mempelajari variabel metode *Discovery*.
3. Metode pembelajaran Pemecahan Masalah (*problem solving*) dan *Discovery* secara bersama-sama mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yaitu penelitian yang mendekati percobaan sungguhan di mana tidak mungkin mengadakan kontrol memanipulasikan semua variabel yang relevan. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas, ada kelas eksperimen dan ada kelas kontrol. Prosedur dalam penelitian ini, diawali dengan pemberian tugas awal untuk mengetahui pengetahuan awal siswa (tahap *pre-test*), kemudian pemberian perlakuan (tahap *treatment*) dengan menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dengan Metode *Discovery*. Selanjutnya mengetahui kemampuan siswa serta keefektifan penggunaan metode tersebut di dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini berlokasi di SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang yang terletak di Dusun Buakkang, Desa Buakkang, Kecamatan Bungaya, Kabupaten Gowa.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Adapun anggota populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 45 orang yang terdiri dari 2 kelas. Jumlah siswa pada masing-masing kelas ditunjukkan pada tabel 3 :

Tabel 3.2 Jumlah Siswa kelas XI SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang

No.	43 las	Jumlah Siswa
1	XI Perkantoran	25
2	XI Pertanian	20
Jumlah		45

Sumber : Jumlah siswa kelas XI SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang

2. Sampel

Adapun anggota sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan jumlah populasi yaitu 45 orang yang terdiri dari kelas XI Perkantoran 25 orang dan kelas XI Pertanian 20 orang. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* dipilih karena teknik ini memilih sampel dengan berbagai kriteria tertentu menurut kebutuhan peneliti, sehingga layak untuk dijadikan sampel.

C. Defenisi Operasional Variabel

Variable penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh defenisi operasional variable yang dimaksud perbandingan hasil belajar siswa menggunakan metode pemecahan masalah dengan metode *discovery* pada penulisan cerpen adalah suatu metode yang diterapkan seorang pendidikan untuk mengukur keefektifan metode yang sedang diterapkan dalam proses pembelajaran.

D. Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi, dan soal

untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Instrumen tersebut dikonsultasikan dengan Dosen Pembimbing meliputi isi, struktur kalimat, tata bahasa, dan tata tulisan yang harus sesuai dengan aturan yang berlaku. Isi silabus, RPP, soal, lembar observasi disesuaikan dengan metode pemecahan masalah dan *discovery* yang akan diterapkan dalam kelas eksperimen sehingga alat yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengukur apa yang ingin diukur peneliti, yaitu hasil belajar kognitif dan aktivitas belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses keterlibatan peneliti di lapangan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan objek penelitian. Berdasarkan pengertian di atas, maka observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti berupa peristiwa belajar mengajar yang terjadi di kelas. Mengamati situasi guna memantapkan observasi yang kita lakukan. Alat yang digunakan dalam observasi berupa pedoman lembar observasi.

2. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan yang sudah ditentukan. Tes merupakan data yang diperoleh peneliti berdasarkan aspek keterampilan berbahasa yakni kemampuan menulis siswa. Tes

dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan dan kemahiran siswa dalam menulis puisi setelah materi pelajaran disajikan oleh guru. Tes dilakukan pada akhir setiap tindakan penelitian. Instrumen tes yang akan dijadikan sebagai alat untuk mengukur prestasi belajar siswa terlampir. Tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa melalui penerapan metode pemecahan masalah (*problem solving*) dan metode *discovery*.

3. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh gambaran konkret keterlaksanaan kegiatan penelitian, data jumlah guru, data jumlah kelas, data jumlah siswa kelas XI SMK Pondok Pesantren Muhammadiyah Buakkang.

F. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis data Deskriptif

Analisis ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan karakteristik distribusi responden penelitian dari data yang diperoleh berupa hasil belajar pada masing-masing kelompok. Statistik yang digunakan berupa rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi dan variansi. Menurut Arikunto, (2007: 245) “Dalam menentukan tingkat hasil belajar pada, pengkategorian nilai-nilai dari data hasil penelitian dilakukan berdasarkan skala lima sebagai berikut”.

Tabel 3.3 Teknik Pengkategorian Nilai-nilai berdasarkan Skala Lima Arikunto.

Angka	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
75-84	Tinggi
55-74	Sedang
46-54	Rendah
0-46	Sangat Rendah

2. Analisis Statistika Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Berkenaan dengan pengujian hipotesis untuk 2 perlakuan yang dikomparasikan maka sebelumnya harus dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas. Untuk menguji normalitas digunakan Chi-Kuadrat sedangkan untuk menguji homogenitas digunakan uji F.

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan Chi-Kuadrat adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 \text{ hitung} = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \quad \text{Riduwan, (2008: 124)}$$

Keterangan:

χ^2 : Nilai-nilai chi-kuadrat

f_o : Frekuensi yang diobservasi (Frekuensi empiris)

f_e : Frekuensi yang diharapkan (Frekuensi teoritis)

Menurut Riduwan (2008:124) kaidah keputusan pengujian normalitas “adalah : “jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel, artinya data berdistribusinormal dan jika x^2 hitung $\geq x^2$ tabel, artinya data tidak berdistribusi normal”.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan uji F sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians Kecil}}$$

Riduwan, (2007:121)

Kriteria pengujian menurut Riduwan (2008:121): “Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, berarti data homogen dan jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, berarti data tidak homogen”.

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji t, untuk menguji apakah penggunaan metode pemecahan masalah (problem solving) pada pembelajaran ekonomi sebagai sistem informasi lebih baik dari hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode discovery.

Menurut Subana, dkk (2000: 173), kriteria pengujian hipotesis adalah: “Tolak H_0 , jika t hitung $> t$ table dalam hal ini H_1 di terima. Dengan taraf signifikan (α)=0,05 dan derajat kebebasan

$$(dk) = n_1 + n_2 - 2$$

Rumus yang digunakan:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Subana, dkk (2000:171)

Keterangan :

\bar{X}_1 = Rata-rata data pada kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata data pada kelompok kontrol

n_1 = banyaknya data pada kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya data pada kelompok kontrol

dsg = Nilai deviasi standar gabungan.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Identitas Sekolah

SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang adalah salah satu sekolah dibawah naungan Muhammadiyah yang terletak di Kecamatan Bungaya, Kabupaten Gowa. Berdiri pada tahun 2014.

- 1) Nama Sekolah : SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang
- 2) Jalan / kelurahan : Buakkang Desa Buakkang
- 3) Kecamatan/Kabupaten: Bungaya / Gowa
- 4) Provinsi : Sulawesi Selatan
- 5) Status Sekolah : Swasta
- 6) Kode Pos : 92176

b. Visi Sekolah

Terwujudnya Tamatan Yang Kokoh Dan Berkarakter Unggul
Dalam Berprestasi Mampu Bersaing Di Daerah Globalisasi

c. Misi Sekolah

- 1) Mempersiapkan Siswa Sebagai Generasi Penerus Yang Bertakwa
Kepada Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Mempersiapkan Siswa Sebagai Pemimpin Yang Berahklakul
Karimah.

- 3) Mengubah Peserta Didik Dari Tdak Bermakna Menjadi Bermanfaat
- 4) Menghasilkan Tenaga Kerja Yang Handal Di Bibangnya

d. Fasilitas

Sekolah yang didirikan tahun 2002 ini memiliki fasilitas diantaranya :

- 1) Status Tanah : Ikrar Wakaf Nomor 03-2012/
Drs. H. Muh. Natsir Wahab
- 2) Luas Tanah : 15.000 M²
- 3) Jumlah Kseluruhan : 25.000 M²
- 4) Status Bangunan Milik : Yayasan SMK Ponpes Muhammadiyah
Buakkang
- 5) Luas Bangunan : 300 M²

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan penelitian di SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang, yaitu data skor hasil belajar atau *post test* peserta didik sebanyak 45 data hasil belajar atau *post test*. Masing-masing 25 peserta didik dari kelas eksperimen, dan 20 peserta didik dari kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dan pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran *Discovery*.

Sampel yang dipilih pada penelitian ini ditentukan berdasarkan rata-rata nilai rapor pada semester ganjil. Pada masing-masing kelas, peneliti memberikan *pre test* sebelum diberi perlakuan. Sedangkan *post test* diberikan

setelah proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada masing-masing kelas telah diberi perlakuan yang berbeda yaitu, model pembelajaran *Problem Solving* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *Discovery* pada kelas kontrol. Pemberian *post test* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan dua metode pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas. Materi yang diajarkan adalah Penulisan Cerpen. Instrument soal *pre test* dan *post test* dalam bentuk uji coba penulisan cerpen.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan deskripsi tentang skor hasil belajar atau *post test* peserta didik pada masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis statistik deskriptif juga menyajikan jawaban atas masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian ini oleh peneliti.

a. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik dengan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah.

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Hasil Belajar (*Post Test*) Bahas Indonesia Peserta Didik yang Diajar dengan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*).

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	25
Nilai terendah	54
Nilai tertinggi	95
Mean	76,24
Standar deviasi	13,39

Varians	179,44
Rentang Nilai	41

Sumber: Hasil Olahan Data Primer, April 2019

Pada Tabel 4.1 diatas dapat diketahui bahwa kelas yang proses pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dengan jumlah 25 peserta didik. Nilai terendah adalah 54 sedangkan nilai tertinggi adalah 95. Untuk nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 76,24. Standar deviasi dan varians masing-masing 13,39 dan 179,44. Adapun rentang nilainya sebesar 41.

Jika data skor hasil belajar atau *post test* Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen disajikan dalam tabel yang dilengkapi keterangan pengkategorian hasil belajar menurut Arikunto adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar atau *Post Test* Bahasa Indonesia pada Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
80-100	9	36%	Baik Sekali
66-79	7	28%	Baik
56-65	6	24%	Cukup
40-55	3	12%	Kurang
30-39	-	-	-
Jumlah	25	100%	

Sumber : Hasil Olahan Data Primer, April 2019

Pada Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa terdapat 9 peserta didik dalam kategori baik sekali dengan persentase sebesar 36%, 7 peserta didik dalam kategori baik dengan persentase sebesar 28%, 6 peserta didik dalam kategori cukup dengan persentase sebesar 24% dan 3 peserta didik dalam kategori kurang dengan persentase sebesar 12%.

Jika data hasil belajar atau *post test* Bahasa Indonesia disajikan ke dalam tabel dengan Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM berdasarkan ketentuan SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang sebagai berikut :

Tabel 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar atau *Post Test* Bahasa Indonesia

Kelas Eksperimen					
Nilai hasil belajar (<i>post test</i>)	KKM	Frekuensi		Persentase	
		Ketuntasan Individu		Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
	75	16	9	64%	36%

Sumber : Hasil Olahan Data Primer, April 2019

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, terdapat hanya 16 peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas dengan persentase sebesar 64% sedangkan 9 peserta didik lainnya dinyatakan tidak tuntas dengan persentase sebesar 36%.

b. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik dengan Metode Pembelajaran *Discovery*

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Hasil Belajar (*Post Test*) Bahasa Indonesia Peserta Didik yang Diajar dengan Metode Pembelajaran *Discovery*.

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	20
Nilai terendah	55
Nilai tertinggi	96
Mean	80,7
Standar deviasi	11,43
Varians	130,85
Rentang Nilai	41

Sumber: Hasil Olahan Data Primer, April 2019

Pada Tabel 4.4 diatas dapat diketahui bahwa kelas yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Discovery* dengan jumlah 20 peserta didik. Nilai terendah adalah 55 sedangkan nilai tertinggi adalah 95. Untuk nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 87,14. Standar deviasi dan varians masing-masing 10,93 dan 119,53. Adapun rentang nilainya sebesar 40.

Jika data skor hasil belajar atau *post test* Bahasa Indonesia pada kelas kontrol disajikan dalam tabel yang dilengkapi keterangan pengkategorian hasil belajar menurut Arikunto adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar atau *Post Test*
Bahasa Indonesia pada Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
80-100	10	50%	Sangat baik
66-79	6	30%	Baik
56-65	3	15%	Cukup
40-55	1	5%	Kurang
30-39	-	-	-
Jumlah	20	100%	

Sumber : Hasil Olahan Data Primer, April 2019

★ Pada Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa terdapat 10 peserta didik dalam kategori baik sekali dengan persentase sebesar 50% , 6 peserta didik dalam kategori baik dengan persentase sebesar 30%, 2 peserta didik dalam kategori cukup dengan persentase sebesar 15% dan 1 peserta didik dalam kategori kurang dengan persentase sebesar 5%.

Jika data hasil belajar atau *post test* Bahasa Indonesia disajikan ke dalam tabel dengan Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM berdasarkan ketentuan SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang sebagai berikut :

Tabel 4.6 Ketuntasan Hasil Belajar atau *Post Test* Bahasa Indonesia pada Kelas Kontrol

Nilai hasil belajar (<i>post test</i>)	KKM	Frekuensi		Persentase	
		Ketuntasan Individu Tuntas	Ketuntasan Individu Tidak Tuntas	Ketuntasan Individu Tuntas	Ketuntasan Individu Tidak Tuntas
	75	16	4	80%	20%

Sumber : Hasil Olahan Data Primer, April 2019

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, terdapat 16 peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas dengan persentase sebesar 80% sedangkan 4 peserta didik lainnya dinyatakan tidak tuntas dengan persentase sebesar 20%.

c. Perbedaan Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Tabel 4.7 Perbedaan Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Nilai Rata Rata Peserta Didik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post test</i>
	65,52	76,24	69,45	80,7

Sumber : Hasil Olahan Data Primer, April 2019

Tabel 4.7 menunjukkan kemajuan nilai berdasarkan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* pada kedua kelas yaitu pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai sebesar 10,72 sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan nilai sebesar 11,25.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Hasil dari statistik inferensial digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Untuk melakukan uji statistik inferensial, terlebih dahulu data harus dipastikan bahwa data berdistribusi normal dan homogen dengan cara melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* untuk menguji normalitas data penelitian.

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh untuk data kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 0,054 dan 0,305 adalah lebih besar dari ($>0,05$) maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil olahan data SPSS untuk uji normalitas dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji Levene digunakan untuk melihat homogenitas data. Berdasarkan hasil dari uji homogenitas menggunakan SPSS, nilai yang diperoleh adalah 0,073 dan nilai tersebut $>0,05$ maka data tersebut homogen. Hasil olahan data SPSS untuk uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dimana data penelitian berdistribusi normal dan homogen sudah memenuhi

syarat untuk melakukan analisis statistik inferensial, maka untuk melanjutkan uji hipotesis akan digunakan uji-*t*. Adapun kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima atau H_1 ditolak jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ sebaliknya, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan $\alpha = 0,05$. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran Pemecahan Masalah dengan peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Discovery*.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah -4,48 sedangkan nilai t_{tabel} adalah 1,996 nilai tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Artinya, H_0 diterima dimana tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Pemecahan Masalah dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery*.

Selain itu pengujian hipotesis juga dapat ditentukan dengan menggunakan uji *independent samples test* oleh SPSS. Berdasarkan output uji *independent samples test* oleh SPSS nilai *sig.(2 tailed)* adalah 0,168. Jika nilai *sig.2 tailed* $>0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Pemecahan Masalah dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery*

Learning. Output uji *independent samples test* oleh SPSS nilai *sig* (2 *tailed*) dapat dilihat pada lampiran.

3. Keefektifan Penggunaan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tabel kriteria persentase keefektifan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan untuk melihat keefektifan metode pembelajaran Pemecahan Masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 Kriteria Persentase Keefektifan

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak efektif
21%-40%	Kurang efektif
41%-60%	Cukup efektif
61%-80%	Efektif
81%-100%	Sangat Efektif

Sumber : Ridwan 2005 dalam Utami 2016

Untuk memudahkan dalam menentukan seberapa besar keefektifan metode pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dalam penelitian ini, maka peneliti membuat tabel persentase ketuntasan belajar kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria persentase keefektifan pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 4.9 Ketuntasan dan Keefektifan Hasil Belajar atau *Post Test* Bahasa Indonesia pada Kelas Eksperimen

Frekuensi		Persentase		Keefektifan
Ketuntasan Individu		Ketuntasan		Pembelajaran
Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	64 %
16	9	64	36	(Kurang Efektif)

Sumber : Hasil Olahan Data Primer, April 2019

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran Pemecahan Masalah dan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Pemecahan dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery*. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah Penulisan Cerpen yang diperoleh pada penelitian ini berupa nilai hasil belajar atau *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam hal ini kelas eksperimen diajar dengan model pembelajaran Pemecahan Masalah dan kelas kontrol diajar dengan model pembelajaran *Discovery*.

Berdasarkan data yang diperoleh maka data hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Hasil Belajar Peserta Didik yang Diajar Menggunakan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Sebelum memberi perlakuan pada kelas eksperimen, terlebih dahulu peneliti memberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dengan instrument Uji Coba Penulisan Cerpen. Dalam penerapannya, Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah diharapkan mampu menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student center*. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode Pemecahan Masalah di kelas eksperimen, terdapat beberapa hambatan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugas yang diberikan.

Adapun bentuk tugas yang diberikan dalam bentuk kelompok memiliki beberapa tahap penyelesaian diantaranya perumusan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian meskipun telah diberikan petunjuk dan arahan kemudian guru tidak menindaklanjuti permasalahan tersebut. Akibatnya, dalam proses penelitian terjadi kesalahan dalam perumusan masalah oleh peserta didik yang seharusnya rumusan masalah tersebut dijadikan sebagai problem kelas saat itu yang harus didiskusikan. Selain itu, karena proses penyelesaian tugas yang membutuhkan waktu sehingga tugas tersebut harus dilanjutkan di rumah sampai pertemuan selanjutnya di kelas. Hal ini

tidak menjamin semua anggota kelompok berperan aktif untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Hambatan lain yang ditemukan dalam penerapan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah adalah tidak semua peserta didik mampu beradaptasi dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dibutuhkan partisipasi aktif oleh peserta didik. Kurangnya pemahaman guru mengenai konsep proses belajar mengajar menggunakan metode Pemecahan Masalah juga menjadi penyebab tidak efektifnya hasil belajar pada kelas eksperimen.

Metode pembelajaran Pemecahan Masalah yang diterapkan di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata hasil belajar dari 25 peserta didik sebesar 76,24. Sedangkan jumlah peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas belajar hanya 16 peserta didik dengan persentase 64%.

2. Hasil Belajar Peserta Didik yang Diajar Menggunakan Metode Pembelajaran *Discovery*

Kelas kontrol adalah kelas yang kegiatan pembelajarannya diterapkan metode pembelajaran *Discovery*. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran *Discovery* ini berpusat pada guru atau *teacher center*. Materi pembelajaran disampaikan oleh guru di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Meskipun guru sebagai pusat pembelajaran tetapi tidak menutup kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan. Keadaan kelas kontrol lebih kondusif dibanding kelas eksperimen. Pemberian tugas untuk kelas eksperimen tidak begitu

menyulitkan peserta didik untuk menyelesaikannya. Hal ini karena peserta didik telah terbiasa menyelesaikan tugas serupa dan tidak memerlukan tahap-tahap penyelesaian yang khusus.

Metode pembelajaran *Discovery* yang diterapkan di kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata hasil belajar dari 20 peserta didik sebesar 80,7. Sedangkan jumlah peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas belajar adalah 16 peserta didik dengan persentase 80%.

3. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dengan Hasil Belajar Kelas Kontrol

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, data hasil penelitian berupa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing adalah 76,24 dan 80,7 dimana kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 10,72 dan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 11,25. Jika dilihat dari nilai rata-rata tersebut maka kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah dibanding kelas kontrol.

Selanjutnya, jika ditinjau dari persentase ketuntasan belajar, maka kelas eksperimen memperoleh persentase ketuntasan peserta didik sebesar 64% sedangkan kelas kontrol memperoleh persentase ketuntasan peserta didik sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Discovery* memperoleh persentase ketuntasan yang lebih besar jika dibandingkan dengan kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran Pemecahan Masalah.

Pada hasil penelitian telah disajikan tabel kriteria keefektifan pembelajaran yang digunakan untuk melihat seberapa besar keefektifan metode pembelajaran Pemecahan Masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas eksperimen. Berdasarkan tabel 4.11 persentase peserta didik yang tuntas sebesar 64%. Jika ditinjau dari kriteria keefektifan pembelajaran, 64% berada dalam rentang 61-80% maka keefektifan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Pemecahan Masalah termasuk dalam kategori “Efektif”.

Hasil analisis statistik inferensial dengan *uji-t* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode pembelajaran Pemecahan Masalah dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran *Discovery*. Begitupun hasil yang diperoleh yakni *independent samples test* menunjukkan nilai sig. (2 tailed) yang $>0,05$. Sehingga penarikan kesimpulannya sama dengan uji-*t*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uji statistik diperoleh, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) dengan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery*.

1. Data hasil penelitian berupa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) adalah 76,24 menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 10,72.
2. Data hasil penelitian berupa rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan metode *Discovery* adalah 80,7 menunjukkan kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,25.
3. Keefektifan model pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) memperoleh persentase ketuntasan peserta didik sebesar 64% sedangkan metode pembelajaran *Discovery* memperoleh persentase ketuntasan peserta didik sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Discovery* memperoleh persentase ketuntasan yang lebih besar jika dibandingkan dengan kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, saran-saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Guru seharusnya membiasakan peserta didik diajar menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*). Sehingga peserta didik perlahan-lahan beradaptasi menjadikan dirinya sebagai peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian ini memiliki begitu banyak kekurangan dan keterbatasan dalam berbagai aspek. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian tentang model pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) agar kiranya memahami dengan baik konsep model pembelajaran yang akan digunakan atau diterapkan di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Dahar, Ratna. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas, 2006. *Permen Nomor 22 Tahun 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. Dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Edisi revisi. Jakarta: Rineka Cipta.

- Falestina, Amnah. 2009. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Metode Sugesti Imajinasi Media Lagu Siswa Kelas X MA Salafiyah Karang Tengah Kabupaten Pemalang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Fathurrohman, Pupuh. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 1999. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendarini, Andhita Dwi. 2016. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman Pada Siswa Kelas X SMA*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurnaininia. 2013. *Makalah Bahasa Indonesia Cerpen*.
<https://kurnaininia.wordpress.com/2013/11/06/makalah-bahasa-indonesia-cerpen/>. Diakses 18 Desember 2018.
- Makalah. 2017. *Makalah cerpen lengkap*
<http://makalah2018.blogspot.com/2017/03/makalah-cerpen-lengkap.html>.
Diakses 18 November 2018.
- Nurfebrianti, Pertiwi. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Metode Jigsaw Berbantuan Media Video Iklan Asuransi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri Sumpiuh*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan. 2007. *Pengantar Statistik Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2008. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, 2014. *Model Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, muhammad. 2013. *Menulis Cerpen*.
<http://serbamakalah.blogspot.com/2013/02/menulis-cerpen.html>. Diakses 18 Desember 2018.
- Sanjaya. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- _____. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Semi, M.A. (2007). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soebachman, Agustina. 2014. *4 Hari Mahir Menulis Artikel, Cerpen, Novel, Skripsi*. Yogyakarta: Syura Media Utama.
- Subana, 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suliani, Ni Nyoman Wetty, 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandarlampung: Universitas Lampung.
- Sutikno, Sobry. 2014. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, Lombok: Holistica
- Tarigan, H. G. 2008. *Membaca : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wilis Dahar, Ratna. (2006). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Jakarta.



A

M

P

I

R

A

N



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK PONPES MUHAMMADIYAH BUAKKANG
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/Ganjil
Materi Pokok : Cerita Pendek
Alokasi Waktu : 4 x 45 Menit (2 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

K1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
K2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
K3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, cerita pendekal, dan metakognitif berdasarkan rasaingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan cerita pendekal pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
K4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR DAN IPK DARI KI 3	
3.9. Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek	Indikator Pencapaian Kompetensi 3.9.1 Menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek 3.9.2 Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah

KOMPETENSI DASAR DAN IPK DARI KI 4	
4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.	Indikator Pencapaian Kompetensi 4.9.1 Menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek 4.9.2 Menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun.

C. Tujuan pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pedagogik genre, saintifik, dan CLIL dengan model saintifik peserta didik dapat menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek, menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah, menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek, dan menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun.

D. Materi

1. Struktur Cerita Pendek
Abstrak-Orientasi-Komplikasi-Resolusi-Evaluasi-Koda
2. Unsur-unsur Cerita Pendek
Tema, tokoh, penokohan, alur, latar, gaya bahasa, sudut pandang, amanat.

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Kolaboratif
2. Model Pembelajaran : Menulis Terbimbing
3. Metode : Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

F. Media/Alat, dan Bahan Sumber Belajar

1. Media/Alat : Lembar Kerja, Papan Tulis/White Board, LCD
2. Sumber Belajar :
 - a. Suherli, dkk. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas XI Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
 - b. Suherli, dkk. *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas XI Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- c. Kosasih, E. 2014. *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (@2 x45 menit)

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam tanda bersyukur anugerah Tuhan dan saling mendoakan. • Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya (tanya jawab). • Peserta didik menyimak kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. • Peserta didik mendiskusikan informasi dengan <i>proaktif</i> tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari, metode dan media, langkah pembelajaran dan penilaian pembelajaran 	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa duduk secara berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang. Setiap kelompok diberikan lembar kerja (kerangka karangan) untuk draf kasar yang memuat unsur-unsur cerita pendek. • Siswa mengamati powerpoint atau 	<p>Literasi</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	70 menit

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
	<p>video interaktif tentang struktur dan unsur-unsur cerpen (materi hanya berupa ulasan).</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dibahas. <p>Pramenulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati gambar peristiwa yang disajikan guru dalam proyektor. Siswa mengembangkan ide cerita dari gambar peristiwa yang diamati secara berkelompok dengan mempertanyakan unsur-unsur cerpen dengan bimbingan guru. Siswa mengomunikasikan ide cerita dengan teman kelompoknya dan saling memberi saran. Siswa bersama kelompoknya menyusun kerangka karangan (draf kasar cerita) sesuai topik gambar peristiwa berdasarkan unsur-unsur dalam cerpen. <p>Pendrafan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama kelompoknya kembali merinci kerangka karangan (draf kasar cerita) yang akan dibuat cerpen utuh. Dalam proses pendrafan ini, siswa menggunakan masukan dari kelompoknya. Siswa mulai menulis cerita pendek utuh secara individu berdasarkan kerangka karangan (draf kasar cerita) yang telah disusun bersama kelompoknya. Dengan kreativitas dan imajinasi masing-masing, siswa boleh menambahkan, atau mengubah akhir cerita. Siswa dibimbing oleh guru dari mulai tahap menulis awal cerpen, tengah, hingga akhir cerpen. 	<p>Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p> <p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p>	

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam tanda mensyukuri anugerah Tuhan dan saling mendoakan. • Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya (tanya jawab). • Peserta didik menyimak kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. • Peserta didik mendiskusikan informasi dengan <i>proaktif</i> tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	menit
Kegiatan Inti	<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa kembali duduk dengan kelompoknya masing-masing. • Cerita pendek dan peta konsep dikembalikan kepada siswa. • Siswa mengamati powerpoint atau video interaktif tentang materi cerpen (penulisan kreatif cerpen). • Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kiat-kiat kreatif menulis cerpen dan bagaimana menulis cerpen yang baik. • Siswa dan guru membahas kesalahan dan kekurangan cerita pendek yang ditulis siswa. <p>Perbaikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dalam kelompoknya masing-masing membaca karyanya dan meminta masukan dari teman 	<p>Literasi</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Kerja sama (Collaborative)</p>	70 menit

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
	<p>kelompoknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa memperbaiki tulisan sesuai masukan dari teman kelompok. <p>Penyuntingan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dan guru membahas dan menyunting kesalahan teknis dalam cerpen. Seperti ejaan, penulisan kalimat yang rancu dan sebagainya. <p>Publikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyampaikan hasil cerpen utuhnya di depan kelas. Siswa yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil cerita pendek yang ditulis siswa. Bersama kelompoknya, siswa menempelkan karyanya di masing kelas. 	<p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p> <p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>Kegiatan guru bersama peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat rangkuman/simpulan pelajaran. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan <p>Kegiatan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan penilaian. Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya, yaitu struktur dan unsur kebahasaan cerita pendek. Menutup kegiatan belajar mengajar. 	<p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>HOTS</p>	10 menit

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik/ Po

2. Bentuk Penilaian:

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes tertulis : Uraian dan lembar kerja
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi
- d. Portofolio : Pedoman penilaian portofolio

No.	Aspek Penilaian	Memuat	Skor
1.	Kelengkapan aspek formal cerpen	a. Judul b. Nama pengarang c. Dialog d. Narasi	25
2.	Kelengkapan unsur intrinsik cerpen	a. Fakta cerita (alur, tokoh, dan latar) b. Sarana cerita (sudut pandang, pencitraan, gaya Bahasa, simbolisme, dan ironi) c. Pengembangan tema yang relevan dengan judul	25
3.	Keterpaduan unsur/struktur cerpen	Struktur disusun dengan memerhatikan a. Kaidah plot (kelogisan, rasa ingin tahu, kejutan dan keutuhan) penahapan plot (awal, tengah dan akhir) b. Dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis) c. Dimensi latar (tempat, waktu dan social)	50
4.	Kesesuaian penggunaan Bahasa cerpen	a. Kaidah EYD b. Gaya Bahasa c. Ragam Bahasa yang disesuaikan dengan	25

		dimensi tokoh dan latar	
	Jumlah Skor		100

Penskoran untuk menghitung ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi Peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- c. Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

4. Pengayaan

- a. Siswa yang mencapai nilai diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- b. Siswa yang mencapai nilai diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Gowa, Juni 2019

Mengetahui,

Kepala Sekolah,
SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang

Guru Mata Pelajaran
Bhs Indonesia

Nunuk Agus Setiyarini, S.Pd.
NBM : 1120775

Sumiati, S.Pd.
NBM : 1120775

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK PONPES MUHAMMADIYAH BUAKKANG
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/Ganjil
Materi Pokok : Cerita Pendek
Alokasi Waktu : 4 x 45 Menit (2 kali pertemuan)

I. Kompetensi Inti

K1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
K2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
K3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, cerita pendekal, dan metakognitif berdasarkan rasaingn tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan cerita pendekal pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
K4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

J. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR DAN IPK DARI KI 3	
3.10. Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek	Indikator Pencapaian Kompetensi 3.9.1 Menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek 3.9.2 Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah

KOMPETENSI DASAR DAN IPK DARI KI 4	
4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.	Indikator Pencapaian Kompetensi 4.9.1 Menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek 4.9.2 Menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun.

K. Tujuan pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pedagogik genre, saintifik, dan CLIL dengan model saintifik peserta didik dapat menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek, menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah, menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek, dan menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun.

L. Materi

3. Struktur Cerita Pendek
Abstrak-Orientasi-Komplikasi-Resolusi-Evaluasi-Koda
4. Unsur-unsur Cerita Pendek
Tema, tokoh, penokohan, alur, latar, gaya bahasa, sudut pandang, amanat.

M. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

4. Pendekatan : Kolaboratif
5. Model Pembelajaran : Menulis Terbimbing
6. Metode : Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

N. Media/Alat, dan Bahan Sumber Belajar

3. Media/Alat : Lembar Kerja, Papan Tulis/White Board, LCD
4. Sumber Belajar :
 - d. Suherli, dkk. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas XI Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
 - e. Suherli, dkk. *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas XI Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- f. Kosasih, E. 2014. *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya

O. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (@2 ×45 menit)

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam tanda bersyukur anugerah Tuhan dan saling mendoakan. • Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya (tanya jawab). • Peserta didik menyimak kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. • Peserta didik mendiskusikan informasi dengan <i>proaktif</i> tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari, metode dan media, langkah pembelajaran dan penilaian pembelajaran 	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa duduk secara berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang. Setiap kelompok diberikan lembar kerja (kerangka karangan) untuk draf kasar yang memuat unsur-unsur cerita pendek. • Siswa mengamati powerpoint atau 	<p>Literasi</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	70 menit

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
	<p>video interaktif tentang struktur dan unsur-unsur cerpen (materi hanya berupa ulasan).</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dibahas. <p>Pramenulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati gambar peristiwa yang disajikan guru dalam proyektor. Siswa mengembangkan ide cerita dari gambar peristiwa yang diamati secara berkelompok dengan mempertanyakan unsur-unsur cerpen dengan bimbingan guru. Siswa mengomunikasikan ide cerita dengan teman kelompoknya dan saling memberi saran. Siswa bersama kelompoknya menyusun kerangka karangan (draf kasar cerita) sesuai topik gambar peristiwa berdasarkan unsur-unsur dalam cerpen. <p>Pendrafan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama kelompoknya kembali merinci kerangka karangan (draf kasar cerita) yang akan dibuat cerpen utuh. Dalam proses pendrafan ini, siswa menggunakan masukan dari kelompoknya. Siswa mulai menulis cerita pendek utuh secara individu berdasarkan kerangka karangan (draf kasar cerita) yang telah disusun bersama kelompoknya. Dengan kreativitas dan imajinasi masing-masing, siswa boleh menambahkan, atau mengubah akhir cerita. Siswa dibimbing oleh guru dari mulai tahap menulis awal cerpen, tengah, hingga akhir cerpen. 	<p>Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p> <p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p>	

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
Kegiatan Penutup	<p>Kegiatan guru bersama peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rangkuman/ simpulan pelajaran. • Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. • Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan <p>Kegiatan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penilaian. • Memberikan tugas kepada peserta didik untuk banyak membaca cerita pendek lainnya dan memilih satu cerita pendek untuk diidentifikasi pernyataan umum dan tahapan-tahapannya secara individu. • Memberikan tugas kepada peserta didik dengan membuat karangan cerpen sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh guru. • Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya. • Menutup kegiatan belajar mengajar. 	<p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>HOTS</p>	10 menit

Pertemuan 2 (@2 ×45 menit)

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam tanda mensyukuri anugerah Tuhan dan saling mendoakan. 	Religius	menit

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya (tanya jawab). • Peserta didik menyimak kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. • Peserta didik mendiskusikan informasi dengan <i>proaktif</i> tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	Rasa ingin tahu	
Kegiatan Inti	<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa kembali duduk dengan kelompoknya masing-masing. • Cerita pendek dan peta konsep dikembalikan kepada siswa. • Siswa mengamati powerpoint atau video interaktif tentang materi cerpen (penulisan kreatif cerpen). • Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kiat-kiat kreatif menulis cerpen dan bagaimana menulis cerpen yang baik. • Siswa dan guru membahas kesalahan dan kekurangan cerita pendek yang ditulis siswa. <p>Perbaikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dalam kelompoknya masing-masing membaca karyanya dan meminta masukan dari teman kelompoknya. • Siswa memperbaiki tulisan sesuai masukan dari teman kelompok. 	<p>Literasi</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p>	70 menit

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
	<p>Penyuntingan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dan guru membahas dan menyunting kesalahan teknis dalam cerpen. Seperti ejaan, penulisan kalimat yang rancu dan sebagainya. <p>Publikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyampaikan hasil cerpen utuhnya di depan kelas. Siswa yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil cerita pendek yang ditulis siswa. Bersama kelompoknya, siswa menempelkan karyanya di mading kelas. 	<p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kegiatan guru bersama peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat rangkuman/simpulan pelajaran. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan <p>Kegiatan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan penilaian. Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya, yaitu struktur dan unsur kebahasaan cerita pendek. Menutup kegiatan belajar mengajar. 	<p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>HOTS</p>	<p>10 menit</p>

P. Penilaian

5. Teknik Penilaian:

- d. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- e. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- f. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik/ Po

6. Bentuk Penilaian:

- e. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- f. Tes tertulis : Uraian dan lembar kerja
- g. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi
- h. Portofolio : Pedoman penilaian portofolio

No.	Aspek Penilaian	Memuat	Skor
1.	Kelengkapan aspek formal cerpen	e. Judul f. Nama pengarang g. Dialog h. Narasi	25
2.	Kelengkapan unsur intrinsik cerpen	d. Fakta cerita (alur, tokoh, dan latar) e. Sarana cerita (sudut pandang, pencitraan, gaya Bahasa, simbolisme, dan ironi) f. Pengembangan tema yang relevan dengan judul	25
3.	Keterpaduan unsur/struktur cerpen	Struktur disusun dengan memerhatikan d. Kaidah plot (kelogisan, rasa ingin tahu, kejutan dan keutuhan) penahapan plot (awal, tengah dan akhir) e. Dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis) f. Dimensi latar (tempat, waktu dan social)	50
4.	Kesesuaian penggunaan Bahasa cerpen	d. Kaidah EYD e. Gaya Bahasa f. Ragam Bahasa yang disesuaikan dengan	25

		dimensi tokoh dan latar	
	Jumlah Skor		100

Penskoran untuk menghitung ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

7. Remedial

- d. Pembelajaran remedial dilakukan bagi Peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas
- e. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- f. Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

8. Pengayaan

- c. Siswa yang mencapai nilai diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- d. Siswa yang mencapai nilai diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Gowa, Juni 2019

Mengetahui,

Kepala Sekolah,
SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang

Guru Mata Pelajaran
Bhs Indonesia

Nunuk Agus Setiyarini, S.Pd.
NBM : 1120775

Sumiati, S.Pd.
NBM : 1120775

Lampiran 2: Daftar Siswa Kelas XI Perkantoran dan kelas XI Pertanian SMK
Ponpes Muhammadiyah Buakkang

NO	NIS	XI PERKANTORAN	NO	NIS	XI PERTANIAN
1	1718001	Asriani	1	1718030	Abd. Ra'uf Johan
2	1718002	Dewi Arimbim	2	1718031	Abdul Rahmat
3	1718003	Dzulkifli	3	1718032	Ali Imran
4	1718004	Fitriani S	4	1718033	Ansar Islahuddin
5	1718005	Hasmirah	5	1718034	Asrul
6	1718006	Hasniati	6	1718035	Ady Kurniawan
7	1718007	Hasriyanti	7	1718036	Hamzah
8	1718008	Indah Sukma Ningsih	8	1718037	Hijrah Mustika Ayu
9	1718009	Jamilah	9	1718038	Irpan M
10	1718010	Jumriani	10	1718039	Irwan
11	1718011	Muh. Fadil	11	1718040	Jusmala
12	1718012	Muh. Sholeh	12	1718041	Juswandi
13	1718013	Nur Aisyah	13	1718042	Kania
14	1718014	Nur Rahmawati	14	1718043	Khaerul Takbir
15	1718015	Nuralwiyah	15	1718044	Kurniawan
16	1718016	Nurannisa	16	1718045	M. Reskiawan
17	1718017	Nurhananda	17	1718046	Mirawati
18	1718018	Nurhidayatullah	18	1718047	Muh. Fajrin
19	1718019	Nurhikmah	19	1718048	Muh. Sukri
20	1718020	Nurlinda	20	1718049	Muh. Arsil
21	1718021	Nursakinah			
22	1718022	Nurwahidah			
23	1718023	Rukmawana			
24	1718024	Sakaria			
25	1718025	Salmawati			

Lampiran 3 : Data Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen XI Perkantoran SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang

No. Urut	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1.	61	79
2.	70	87
3.	63	78
4.	61	76
5.	75	89
6.	50	60
7.	63	63
8.	60	65
9.	61	65
10.	73	89
11.	71	87
12.	64	65
13.	75	93
14.	77	93
15.	60	65
16.	63	75
17.	72	91
18.	78	92
19.	74	79
20.	75	79
21.	49	55
22.	45	54
23.	77	95
24.	73	77
25.	48	55
Jumlah	1638	1906
X	65,52	76,24

Keterangan :

Tes hasil menulis cerpen dinyatakan tuntas apabila memiliki skor hasil ≥ 75 sesuai dengan KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Perkantoran SMK Ponpes Muhammadiyah Buakkang. Penskoran untuk menghitung ketuntasan belajar siswa secara individu digunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Siswa yang tuntas = 16 siswa

Siswa yang tidak tuntas = 9 siswa

Lampiran 4 : Data Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol XI Pertanian SMK Pongpes Muhammadiyah Buakkang

No. Urut	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1.	68	88
2.	71	95
3.	65	74
4.	69	82
5.	75	79
6.	73	78
7.	60	65
8.	74	91
9.	70	96
10.	73	77
11.	71	79
12.	63	65
13.	75	77
14.	50	55
15.	72	78
16.	79	95
17.	72	94
18.	60	69
19.	74	89
20.	75	88
Jumlah	1389	1614
x	69,45	80,7

Keterangan :

Tes hasil menulis cerpen dinyatakan tuntas apabila memiliki skor hasil ≥ 75 sesuai dengan KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Perkantoran SMK Pongpes Muhammadiyah Buakkang. Penskoran untuk menghitung ketuntasan belajar siswa secara individu digunakan rumus sebagai berikut

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Siswa yang tuntas = 16 siswa

Siswa yang tidak tuntas = 4 siswa

Lampiran 5 :

DOKUMENTASI PENELITIAN
DI SMK PONPES MUHAMMADIYAH BUAKKANG







RIWAYAT HIDUP



NURKHALISHAH KASIM, 2019. Lahir di Sungguminasa pada tanggal 7 Juni 1998. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara, merupakan buah hati dari pasangan ayahanda M. Kasim B., S. Pd., M.M. dan Ibunda Ramlah, S.Pd. penulis memulai jenjang pendidikan formal pada Taman Kanak-kanak (TK) Idhata Cambaya, pada 2002 dan selesai 2003. Penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Inpres Parang-parang, kecamatan Bungaya, Kabupaten Gowa dan tamat pada 2009. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah pertama di SMP Askari Pallangga Kabupaten Gowa dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Pallangga Kabupaten Gowa dan tamat pada tahun 2015. Kemudian pada tahun yang sama penulis mendaftar sebagai mahasiswa di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.