

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PENDEK
PAPERMOON PUPPET THEATRE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
CERITA PENDEK PADA SISWA KELAS X MAN 2 YOGYAKARTA**

ARTIKEL *E-JOURNAL*

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

Melati Maharani

11201241027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Artikel *e-journal* yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Media Video Pendek Papermoon Puppet Theatre dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas X MAN 2 Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing sebagai salah satu persyaratan yudisium.



Yogyakarta, Oktober 2015

Pembimbing I,

Prof. Dr. Suhardi, M.Pd.
NIP 19540821 198003 1 002

Pembimbing II,

Dwi Hanti Rahayu, M.Pd.
NIP 19720229 200012 2 001

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PENDEK
PAPERMOON PUPPET THEATRE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
CERITA PENDEK PADA SISWA KELAS X MAN 2 YOGYAKARTA**

**Oleh Melati Maharani
NIM 11201241027**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dalam menulis cerpen. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menguji keefektifan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *control group pretest posttest*. Variabel dalam penelitian ini ada dua, variabel bebas yaitu penggunaan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dan variabel terikat yaitu kemampuan siswa menulis cerpen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta. Teknik pengambilan data adalah *cluster random sampling* atau sampel random berkelompok. Hasilnya ditetapkan kelas X MIPA 2 sebagai kelompok kontrol dan kelas X MIPA 3 sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes, yaitu tes awal dan tes akhir menulis cerpen. Hasil uji normalitas menunjukkan data penelitian ini berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varian data penelitian ini homogen.

Hasil perhitungan uji-t skor *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol menghasilkan t hitung sebesar 3,013 dengan db 46 diperoleh nilai p sebesar 0,004. Nilai p lebih kecil dari 5% ($p < 0,05$). Hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre*. Hasil perhitungan uji-t skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen menghasilkan t hitung sebesar 14,471 dengan db 23 diperoleh nilai p 0,000. *Pretest* dan *posttest* kelompok kontrol diperoleh t hitung sebesar 8,798 dengan db 23 dan diperoleh p 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta.

Kata Kunci: Keefektifan, media video pendek *papermoon puppet theatre*, pembelajaran menulis cerita pendek.

**THE EFFECTIVENESS OF *PAPERMOON PUPPET THEATRE* SHORT
VIDEO AS THE MEDIA ON LEARNING ABOUT SHORT STORIES
WRITING AMONG THE STUDENTS IN CLASS X OF MAN 2
YOGYAKARTA**

**By Melati Maharani
NIM 11201241027**

ABSTRACT

This research is aimed to know the significant distinction between the students who followed the learning about short stories writing using the short video of *Papermoon Puppet Theatre*, and those who did not use the video. This research is also aimed to examine the effectiveness of *Papermoon Puppet Theatre* short video as the media on learning about short stories writing among the students in Class X of MAN 2 Yogyakarta.

This research employed quantitative approach of which the experimental one as the type. The research design used is control group pre-test protest one. There are two variables in the research: independent variable, the use of Papermoon Puppet Theatre short video and dependent variable, the students' ability to write short stories. The research population is the whole students in Class X of MAN 2 Yogyakarta. The data taking technique used is the cluster random sampling one. The research resulted on the Class X MIPA 2 as the controlling group and Class X MIPA 3 as the experimental group. The data collecting used is a test which consists of two sessions: the pre-test and post-test of writing the short stories. The normality test results showed that the variants of data of this research are homogeneous.

The calculation of t-test on post-test score from the experimental group and the controlling group resulted on 3.013 as the t count with db-46 taken from the p value of 0.004. The p value is smaller than 5% ($p < 0.05$). The result of t-test showed that there is a significant distinction between the experimental group which used the Papermoon Puppet Theatre short video in learning short stories writing and the controlling group which did not used the video. The calculation of t-test on post-test score from the experimental group and the controlling group resulted on 14.471 as the t count with db 23 taken from the p value of 0.000. The pre-test and post-test of the controlling group resulted on 8.798 as the t count with db 23 and the p value of 0.000. It shows that the Papermoon Puppet Theatre short video as the learning media is effective to use in learning short story writing among the students in Class X of MAN 2 Yogyakarta.

Keywords: effectiveness, papermoon puppet theatre short video, learning short story writing.

A. PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan dalam pembelajaran bahasa adalah menulis. Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa ketiga setelah menyimak dan berbicara, kemudian membaca. Keterampilan menulis ialah keterampilan proses karena hampir semua orang yang membuat tulisan, baik karya ilmiah, nonilmiah, maupun hanya catatan pribadi, jarang yang melakukannya secara spontan dan langsung jadi (Jauhari, 2013: 16).

Menurut Akhadiyah dkk (1997: 9), menulis: (1) merupakan suatu bentuk komunikasi; (2) merupakan suatu proses pemikiran yang dimulai dengan pemikiran tentang gagasan yang akan disampaikan; (3) adalah bentuk komunikasi yang berbeda dengan bercakap-cakap; dalam tulisan tidak terdapat intonasi ekspresi wajah, gerakan fisik, serta situasi yang menyertai percakapan; (4) merupakan suatu ragam komunikasi yang perlu dilengkapi dengan “alat-alat” penjelas serta aturan ejaan dan tanda baca; (5) merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan gagasan penulis

kepada khalayak pembaca yang dibatasi oleh jarak tempat dan waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses melahirkan gagasan atau pikiran dalam bentuk tulisan.

Dengan menulis, peserta didik dapat menuangkan ide, pikiran, dan perasaannya ke dalam bahasa tulis. Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai seorang pembelajar bahasa, setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Standar Kompetensi menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2006 kelas X yaitu mengungkapkan pikiran, perasaan informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam berbagai bentuk paragraf, teks pidato, dan cerpen.

Cerpen sesuai dengan namanya adalah cerita yang pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya, tidak ada satu kesepakatan di antara para pengarang dan para ahli. Panjang

pendeknya cerpen itu sendiri bervariasi. Ada cerpen yang pendek (*short short story*), bahkan mungkin pendek sekali: berkisar 500-an kata; ada cerpen yang panjangnya cukupan (*middle short story*), serta ada cerpen yang panjang (*long short story*), yang terdiri dari puluhan (atau bahkan beberapa puluh) ribu kata (Nurgiyantoro, 2009: 10).

Menurut Sumardjo (2007: 202), cerita pendek adalah fiksi pendek yang selesai dibaca “sekali duduk”. Cerita pendek hanya memiliki satu arti, satu krisis dan satu efek untuk pembacanya. Pengarang cerpen hanya ingin mengemukakan suatu hal secara tajam. Inilah sebabnya dalam cerpen amat dituntut ekonomi bahasa. Segalanya harus terseleksi secara ketat, agar apa yang hendak dikemukakan sampai pada pembacanya secara tajam.

Berdasarkan pendapat mengenai cerpen di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah karya sastra berupa prosa yang didalamnya terdapat alur cerita dengan permasalahan tidak terlalu panjang.

Cerpen adalah salah satu materi yang ada disilabus mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA/MA semester ganjil. Siswa dituntut mampu menulis cerpen untuk memenuhi prasyarat kompetensi yang ada dipelajaran kelas X SMA/MA. Kenyataan yang ada, masih banyak siswa yang kurang memahami cara menulis cerpen, karena kurikulum 2006 menghadirkan pilihan teks yang lebih konkret.

Berdasarkan observasi di MAN 2 Yogyakarta, siswa mengalami kesulitan dalam menulis cerpen, siswa menganggap bahwa pembelajaran menulis cerpen adalah pembelajaran yang sulit. Menulis cerpen merupakan proses kreatif yang harus dilatih secara terus menerus. Kurangnya media pembelajaran yang dilakukan guru pada saat pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat kurangnya motivasi siswa untuk lebih meningkatkan kreatifitas dan mengembangkan imajinasi untuk mendapatkan ide menulis cerpen. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian menggunakan media video

pendek *Papermoon Puppet Theatre* yang akan diterapkan dalam kegiatan menulis cerpen. Peneliti ingin membuktikan apakah media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen.

Dalam penerapan Kurikulum 2006, guru dituntut mampu membuat siswa untuk dapat memproduksi suatu teks yang telah dipelajari. Untuk menulis cerpen tidaklah mudah bagi siswa SMA kelas X. Di sini peneliti mencoba menerapkan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* untuk kegiatan menulis cerpen.

Media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* adalah sebuah video pendek yang menampilkan teater boneka “Papermoon Puppet” dengan durasi 15 sampai dengan 30 menit. Media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dapat membantu siswa untuk menemukan dan menggali topik yang akan diangkat menjadi cerpen. Media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* menggunakan bahan yang dapat dijadikan sumber informasi pembelajaran. Bahan pembelajaran

bisa meliputi audio visual, gambar, video, penjelasan guru, atau dari sumber informasi yang lain. Salah satu sumber yang dipakai pada penelitian ini adalah video.

Sesuai dengan pengamatan dan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia di MAN 2 Yogyakarta, siswa yang dijadikan sampel yaitu siswa yang terbuka terhadap ilmu dan media pembelajaran baru. Hal tersebut memungkinkan siswa terbuka dan mudah menerima media baru sehingga media yang diterapkan di sekolah tersebut tidak akan mendapat halangan yang berarti. Media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta. Video pendek yang memiliki durasi waktu relatif singkat diharapkan dapat dijadikan sebagai media yang efektif dan sesuai dengan pembelajaran menulis cerpen di kelas, dengan melihat video pendek siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, video pendek *Papermoon Puppet Theatre* tidak memerlukan waktu yang

lama. Sehingga waktu pembelajaran dapat disesuaikan dengan alokasi waktu dalam pembelajaran.

Langkah-langkah yang dilakukan pada pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek adalah dengan menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* sebagai berikut: (1) Guru menunjukkan gambar *Papermoon Puppet Theatre* pada LCD, (2) Guru menjelaskan tentang sejarah singkat *Papermoon Puppet Theatre*, (3) Guru memutar video pendek *Papermoon Puppet Theatre*, (4) Siswa memerhatikan video pendek yang sedang diputar, (5) Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa (teman sebangku) untuk berdiskusi terkait dengan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* yang sudah diputar (6) Siswa menanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan teks cerita pendek (struktur teks cerita pendek) dan karakteristik cerita pendek, (7) Siswa menanya tentang video yang disajikan dalam media video pendek *Papermoon Puppet Theatre*, (8) Siswa menerima

penguatan dari guru tentang struktur teks cerita pendek dan karakter cerita pendek, (9) Siswa menulis cerita pendek berdasarkan tema yang disajikan dalam video pendek *Papermoon Puppet Theatre* (sosial), 10) Siswa mengaitkan isi cerita pendek dengan kehidupan nyata.

Media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* akan disajikan tanpa adanya tulisan. Video yang disajikan hanya berupa pementasan teater boneka *papermoon puppet* dengan bahasa tubuh boneka yang dijalankan oleh manusia. Tanpa adanya teks dan bahasa penutur dalam media tersebut diharapkan dapat memberi stimulus kepada siswa sehingga mampu mengembangkan imajinasinya dan terjadi proses kreatif sastra dalam penulisan cerita pendek, dengan demikian media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* akan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest*

control group design. Berikut ini Tabel 1 menunjukkan desain penelitian *pretest-posttest control group design*.

Tabel 1: **Desain Penelitian**

E	0 ₁	X	0 ₂
K	0 ₃	X	0 ₄

Keterangan

E :kelompok eksperimen
 K :kelompok kontrol
 0₁ dan 0₃ :prates kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
 0₂ dan 0₄ :pascates kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
 X :*treatment* atau perlakuan

2. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video pendek *Papermoon Puppet Theatre*, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan menulis cerpen.

3. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X MAN 2 Yogyakarta. Kelas X MAN 2 Yogyakarta terdiri dari delapan kelas, yaitu X MIPA 1 (24 siswa), X MIPA 2 (24 siswa), X MIPA 3 (24 siswa), X IPS 1 (22 siswa), X IPS 2 (22 siswa), X IPS 3 (22 siswa), X Bahasa (28 siswa), X Agama (11 siswa). Jadi, jumlah populasi penelitian ini adalah 177 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011: 118).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel probabilitas yaitu dengan teknik *cluster random sampling*.

Berdasarkan hasil pengundian, maka ditetapkan kelas X MIPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing kelas 24 siswa,

sehingga sampel yang digunakan berjumlah 48 siswa.

4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Tahap Praeksperimen

Pada tahap praeksperimen ini kedua kelompok diberikan tes awal menulis cerita pendek tanpa menggunakan media apapun. Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis cerita pendek, sebelum diberikan perlakuan. Soal prates yaitu menulis cerita pendek dengan tema Kehidupan.

2. Tahap Eksperimen

Tahap ini bertujuan untuk memberikan perlakuan berbeda pada kedua kelompok, dalam hal ini perlakuan adalah penggunaan Media Video Pendek *Papermoon Puppet Theatre* pada kelompok eksperimen dan tanpa Media Video Pendek *Papermoon Puppet Theatre* pada kelompok kontrol. Perlakuan ini

dilakukan sebanyak empat kali dengan topik yang berbeda-beda.

3. Tahap Pascaeksperimen

Kegiatan akhir penelitian adalah melakukan tes akhir bagi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam menulis cerita pendek setelah diberikan perlakuan. Hasil pascates tersebut untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil menulis cerita pendek siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan Media Video Pendek *Papermoon Puppet Theatre* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan Media Video Pendek *Papermoon Puppet Theatre*.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini meliputi data tes awal dan tes akhir pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data tes awal diperoleh dari tes awal yang dilakukan sebelum siswa diberikan perlakuan, sedangkan data tes akhir diperoleh dari tes akhir yang di-lakukan setelah siswa

mendapatkan perlakuan. Berikut ini Tabel 2 menyajikan skor tertinggi, skor terendah, *mean*, median, dan

Tabel 2: Data Statistik Tes Awal dan Tes Akhir Kemampuan Menulis Cerpen Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data Statistik	Tes Awal		Tes Akhir	
	KK	KE	KK	KE
N	24	24	24	24
Skor Tertinggi	29	33	39	41
Skor Terendah	20	20	30	32
<i>Mean</i>	24,90	25,20	35,00	37,10
<i>Mode</i>	24,00	25,00	34,00	38,00
<i>Median</i>	3,9670	2,9291	2,3956	2,4902
Standar Deviasi	24	24	24	24

Skor tertinggi yang diperoleh kelompok kontrol pada saat prates sebesar 29 dan skor terendah sebesar 20, sedangkan pada saat pascates skor tertinggi yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 39 dan skor terendah 30. Skor tertinggi yang diperoleh kelompok eksperimen pada saat prates sebesar 33 dan skor terendah sebesar 30, sedangkan pada saat pascates skor tertinggi yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 41 dan skor terendah sebesar .32

standar deviasi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen secara lengkap.

Skor rerata (*mean*) antara skor prates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Pada saat prates, skor rata-rata (*mean*) kelompok kontrol 24,90 sedangkan pada saat pascates sebesar 35,00. Pada kelompok eksperimen, skor rerata (*mean*) pada saat prates sebesar 25,20 sedangkan pada saat pascates sebesar 37,10

Tabel 3: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Tes Kemampuan Menulis Cerita Pendek

Data	P	Keterangan
Tes Awal KK	0,613	P > 0,05 normal
Tes Awal KE	0,346	P > 0,05 normal
Tes Akhir KK	0,754	P > 0,05 normal
Tes Akhir KE	0,249	P > 0,05 normal

Dari Tabel 3 dapat dilihat bahwa data skor tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Hal tersebut dikarenakan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Uji homogenitas varian dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Uji homogenitas dilakukan pada skor tes awal dan skor tes akhir kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Syarat data homogen jika nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Pengujian data dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan program SPSS versi 16.0.

Tabel 4: **Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian**

Da	db	P	Ket
Te	23	0,691	P > 0,05 homogen
Te	23	0,013	P > 0,05 homogen

--	--	--	--

Berdasarkan data pada Tabel 4, diketahui nilai signifikansi skor prates 0,691 dan signifikansi skor pascates 0,013. Nilai signifikansi homogenitas skor prates dan pascates menunjukkan nilai P lebih besar dari 0,05 sehingga skor prates dan pascates kelompok kontrol dan eksperimen dinyatakan memiliki varians yang sama (homogen).

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian pada subbab ini terdiri dari dua aspek. Aspek yang pertama membahas perbedaan kemampuan menulis cerpen pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, sedangkan aspek yang kedua membahas keefektifan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dalam pembelajaran menulis cerpen. Penjabaran kedua aspek tersebut sebagai berikut.

a. Perbedaan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Perbedaan keterampilan menulis cerita pendek antara kelompok eksperimen yang menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* pada kegiatan menulis cerita pendek dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* pada kegiatan menulis cerita pendek diketahui dengan rumus uji-t. Uji-t dilakukan sebanyak empat kali. Pertama, uji-t data prates keterampilan menulis cerita pendek kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua, uji-t data prates dan pascates keterampilan menulis cerita pendek kelompok kontrol. Ketiga, uji-t data prates dan pascates keterampilan menulis cerita pendek kelompok eksperimen. Keempat, uji-t data pascates keterampilan menulis cerita pendek kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Uji-t skor prates keterampilan menulis cerita pendek kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan menulis cerita pendek awal antara kedua kelompok tersebut. Setelah kelompok kontrol dan kelompok

eksperimen mendapatkan perlakuan, selanjutnya diukur kemampuan akhir menulis cerita pendek dengan pascates. Pascates yang dilakukan berupa tes menulis cerpen dengan tema yang sama saat prates. Skor pascates tersebut kemudian dianalisis menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 16.0.

Hasil analisis skor pascates menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis cerita pendek yang dialami oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Skor mean kelompok kontrol saat prates sebesar 24,90 dan skor mean saat pascates sebesar 35,00. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis cerita pendek kelompok kontrol sebesar 10,1. Skor mean kelompok eksperimen saat prates sebesar 25,20 dan skor mean saat pascates sebesar 37,10. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen yang lebih tinggi, sebesar 11,90.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan keterampilan cerpen yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Hasil tes awal menulis cerpen siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan kemampuan siswa masih tergolong rendah. Siswa belum terbiasa untuk

menulis cerpen. Kemampuan siswa dalam menyusun cerita dan mendapatkan ide- ide masih kurang. Siswa kesulitan dalam menemukan ide, menyusun alur cerita dan memilih bahasa yang akan mereka gunakan dalam tulisan. Kemampuan menulis cerpen siswa yang cenderung rendah ini disebabkan karena siswa belum terlalu memahami unsur-unsur, struktur dan ciri-ciri yang terdapat dalam tulisan cerpen. Selain itu, kendala yang dialami siswa adalah penyusunan struktur cerpen. Sebagian besar siswa kesulitan dalam menggali ide –ide yang mereka miliki dan siswa kurang dapat menyusunnya ke dalam bentuk tulisan cerpen.

Hasil tes akhir menulis cerita pendek siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan kemampuan menulis cerita pendek siswa sudah meningkat. Siswa sudah terbiasa untuk menulis cerita pendek. Kemampuan siswa dalam memilih dan mengembangkan cerita juga sudah meningkat. Siswa lebih mudah merangkai cerita dan memilih bahasa yang akan mereka gunakan dalam tulisan.

b. Tingkat Keefektifan Media Video Pendek *Papermoon Puppet Theatre*

Tingkat keefektifan penggunaan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* pada pembelajaran menulis cerpen diketahui dari perbandingan nilai rata-rata prates dan pascates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen.

Peningkatan kemampuan akhir dalam menulis cerpen, lebih tinggi kelompok eksperimen yang menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre*.

Keefektifan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* juga dapat dilihat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dari aktivitas siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Siswa kelompok eksperimen mempunyai ketertarikan dan terlihat lebih bersemangat pada saat proses pembelajaran. Hal ini tentu saja memengaruhi minat siswa dalam proses menulis, sehingga hasil tulisan siswa menjadi lebih baik.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menulis cerpen penggunaan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* pada kelompok eksperimen lebih

efektif daripada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre*.

Setelah proses observasi dan proses penelitian data menggunakan beberapa uji, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian, yaitu (1) Prapti Dwi Nurcahyani dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Menggunakan Media Video Klip Siswa Kelas X SMAN 1 Samigaluh”. (2) Bayu Seno Aji (2007) dengan judul “Keefektifan Media Film Pendek dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMAN 1 Wadaslintang”. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dapat digunakan dalam pembelajaran bersastra, salah satunya untuk media pembelajaran menulis cerita pendek. Dengan adanya penelitian-penelitian tersebut, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* efektif digunakan untuk pembelajaran menulis cerita pendek. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan belajar.

E. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah

dikemukakan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta antara kelompok yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dan kelompok yang mendapat pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre*. Perbedaan tersebut terbukti dari hasil uji-t yang dilakukan pada skor tes akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS versi 16.0.
2. Penggunaan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dalam pembelajaran menulis cerpen efektif digunakan dibandingkan pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan media video

pendek *Papermoon Puppet Theatre*.

2. Implikasi

Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* lebih efektif dibanding-

kan pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre*. Guru perlu memanfaatkan media yang dapat menggali ide kreatif yang ada di dalam diri siswa, salah satunya dengan menggunakan media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* ini.

3. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, dapat disajikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Media video pendek *Papermoon Puppet Theatre* dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan diharapkan

mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam menulis cerpen.

2. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif memiliki peran penting dalam belajar. Namun, perlu dilakukan beberapa perbaikan, baik dalam persiapan pembelajaran maupun pelaksanaan pembelajaran.

3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan penguasaan kemampuan menulis cerita pendek dengan objek yang lebih luas.

4. Dalam penelitian ini, hubungan sinergis antara peneliti, guru, dan siswa serta pihak sekolah perlu dilakukan demi tercapainya keefektifan penelitian pembelajaran. Kerja sama dari seluruh pihak sekolah sangat membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

F. DAFTAR PUSTAKA

Akhadiyah, Sabarti, dkk.1997.
Menulis. Departemen
Pendidikan dan Kebudayaan.

- Jauhari, Heri. 2013. *Terampil Mengarang*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sumardjo, Jakob dan Saini K M. 2007. *Apresiasi Kesusatraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sayuti, Suminto A. 2009. *Modul Penulisan Fiksi*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.