

# **Pengaruh Penggunaan Media Grafis dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA di Kabupaten Lombok Tengah**

oleh

Hapazah, Kamaluddin Yusra, dan Sudirman  
Mahasiswa S2 PBI Unram dan Universitas Mataram

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji pengaruh penggunaan media grafis dan motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMA di Kabupaten Lombok Tengah. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara teknik pengisian kuesioner dan metode tes. Penganalisisan data dilakukan dengan teknik analisis korelasi dan regresi. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa pengaruh penggunaan media grafis terhadap kemampuan menulis cerpen tergolong rendah dan tidak signifikan, yakni sebesar 0,1621%; sedangkan pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen tergolong signifikan, yakni sebesar 0,7553%. Hasil uji lanjut pengaruh penggunaan media grafis terhadap kemampuan menulis cerpen sebesar 0,002581116. Hal ini berarti bahwa setiap kenaikan satu unit penggunaan media grafis akan diikuti oleh kenaikan kemampuan menulis cerpen sebesar 0,002581116. Besar pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen adalah 0,020857317. Artinya, setiap kenaikan satu unit motivasi belajar akan diikuti oleh kenaikan kemampuan menulis cerpen sebesar 0,020857317.

**Kata Kunci:** *media grafis, motivasi belajar, kemampuan menulis, dan cerpen*

## **Abstract**

This research aims at examining the effects of using graphic media and learning motivation on the short story writing ability of high school students class X in Central Lombok. Data were collected by distributing questionnaire, interview, and test. Data analysis was done by using correlation analysis and regression technique. The results showed that the effect of using graphic media on the short story writing ability was categorized as low and insignificant, that is about 0.1621%; whereas the effect of learning motivation toward the short story writing ability was categorized as significant, that is about 0.7553%. The result of further test on the effect of using graphic media toward the short story writing ability is 0.002581116. It means that the rise of using graphic media in every unit will be followed by increase of the student's ability in writing short story about 0.002581116. The effect of learning motivation toward the short story writing ability is 0.020857317. It means that the rise of the learning motivation in every unit will be followed by increase of the student's ability in writing short story about 0.020857317.

**Key words:** *graphic media, learning motivation, writing ability, and short story.*

## **Pendahuluan**

Pembelajaran sastra yang menyenangkan dan mencerdaskan adalah pembelajaran yang dicita-citakan. Pembelajaran dalam atmosfer kelas yang menggairahkan dan bermakna akan berdampak pada kualitas proses dan hasil sebagaimana dikehendaki. Namun, pembelajaran seperti itu masih merupakan impian.

Pembelajaran sastra belum memperlihatkan indikasi perbaikan. Upaya kolosal lewat berbagai ranah untuk mengembangkan laju dinamika perbaikan mutlak diperlukan.

Masalah utama dalam pembelajaran sastra sampai saat ini adalah masalah mutu pembelajaran. Kondisi ini merupakan hasil pembelajaran yang tidak menyentuh ranah dimensi siswa, bahwa proses pembelajaran masih didominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya. Para siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi diri sendiri (*self motivation*), padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Di sisi lain, siswa enggan mengapresiasi dan menggauli sastra. Siswa jarang menganalisis, meresensi, atau membuat esai sebuah karya yang sudah ada, kecuali hanya sebatas mengerjakan tugas guru. Hal ini disebabkan siswa belum mampu memandang karya sastra sebagai sesuatu yang bermanfaat, yang patut dipelajari.

Bentuk konkret berkelanjutan yang dilakukan para guru bahasa adalah melakukan pembenahan atau inovasi kegiatan pembelajaran sastra melalui, yaitu memahami lebih jauh kendala yang dihadapi siswa. Berdasarkan pengalaman penulis mengajar pada beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Lombok Tengah, diketahui permasalahan yang dihadapi para siswa dalam menulis cerpen di antaranya: 1) sulit menemukan pokok permasalahan yang akan ditulis; 2) sulit mengawali atau menemukan kalimat pembuka; 3) siswa sulit merangkai kalimat menjadi karangan yang utuh; 4) sulit merangkai peristiwa menjadi cerita dengan alur menarik.

Penyebab rendahnya keterampilan atau kemampuan siswa menulis cerpen antara lain: 1) frekuensi kegiatan menulis cerpen yang dilakukan siswa masih rendah, 2) motivasi siswa mengikuti pembelajaran menulis cerpen masih rendah, 3) kreativitas belajar siswa pada saat kegiatan belajar menulis cerpen masih rendah, dan 4) strategi pembelajaran menulis cerpen yang diterapkan guru membosankan. Penyebab utama di antara penyebab yang telah disebutkan ialah strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Setakat ini, guru belum mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat, yang mampu membangkitkan motivasi dan memacu kreativitas siswa belajar menulis cerpen. Pembelajaran masih berpusat pada guru, model kurang variatif, dan media kurang menarik.

Fakta menunjukkan bahwa pembelajaran sastra pun masih didominasi guru. Para guru sastra hanya memberi instruksi lisan kepada para siswa untuk menulis cerpen setelah diberikan sedikit informasi tentang unsur-unsur pembentuknya. Sesekali guru memperlihatkan contoh dan/atau siswa membaca cerpen sebagai model. Jarang sekali guru menggunakan media yang dapat membantu para siswa membangun daya imajinasi dalam memproduksi sebuah cerpen. Patut diakui, ada beberapa guru yang berkreasi menggunakan gambar untuk merangsang dan memancing ide-ide siswa menulis cerpen. Namun, biasanya gambar tersebut hanya mengandung peristiwa tanpa alur. Para siswa harus bekerja keras membentuk alur yang tidak tersirat dalam gambar. Berdasarkan pengalaman mengajar seperti itu, hasil belajar sebagai manifestasi tingkat kemampuan siswa menulis cerpen tetap saja belum mencapai harapan yang diinginkan. Belum lagi proses belajar mengajar yang berjalan kaku, tampak lesu, dan dalam keterpaksaan.

Pola pembelajaran seperti itu harus dibenahi. Teknik dan strategi pembelajaran yang diterapkan harus diubah. Pembenahan dan perubahan formulasi pembelajaran itu dititikfokuskan pada masalah strategi dan media yang di dalamnya sudah tercakup masalah alat peraga, metode, dan teknik pembelajaran. Hasil yang diharapkan adalah adanya perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Kondisi tersebut menginspirasi perlunya media grafis sebagai media pembelajaran. Media grafis adalah

media visual berbentuk gambar. Media grafis memiliki keunggulan tersendiri bila dibandingkan dengan lainnya. Di samping karena alasan murah dan praktis, pengalaman empiris menunjukkan bahwa penggunaan media grafis mampu merangsang aktivitas mental siswa dalam membangun makna dan pemahaman, menambah konsentrasi sehingga otak para siswa bekerja lebih optimal. Dengan memanfaatkan media ini, para siswa belajar dalam kondisi pembelajaran yang menggairahkan, menyenangkan dan dalam kebermanaknaan. Dalam kondisi seperti itu, para siswa akan melakukan kegiatan pembelajaran diikuti dengan kepatuhan.

Upaya menghadirkan media grafis sebagai media pembelajaran ini merupakan kiat memotivasi siswa dalam belajar memproduksi cerpen. Media grafis ini merupakan alternatif media pembelajaran yang tepat bagi siswa dalam membangun imajinasi mereka pada proses belajar menulis cerpen. Menilai manfaatnya, media grafis ini dapat digunakan sebagai media yang memacu siswa untuk lebih bergairah mengekspresikan pikiran dan perasaannya dengan menulis cerpen. Dengan menerapkan media grafis ini, aura pembelajaran membaik; motivasi dan semangat belajar tumbuh, hasil belajar atau kemampuan siswa menulis cerpen pun meningkat. Berdasarkan data empiris itulah, media grafis ini dipandang memiliki nilai esensi untuk dihadirkan. Dengan media grafis ini, para siswa akan terbimbing untuk mengonstruksi ide, peristiwa, alur, dan unsur lainnya yang tersirat dalam gambar ke dalam cerpen yang dihasilkan. Dengan pengalaman belajar seperti model yang dipraktikkan ini, para siswa akan memperoleh bekal tentang teknik menuangkan gagasan ke dalam tulisan kreatif imajinatif, termasuk di dalamnya adalah cerpen.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media grafis sebagai media pembelajaran dalam menulis cerpen perlu dilakukan. Penggunaan media grafis ini dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media grafis sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini merupakan upaya guru meningkatkan kemampuan siswa kelas X menulis cerpen di SMA di Kabupaten Lombok Tengah. Keefektifan penggunaan media pembelajaran ini akan dinilai dengan mensurvei hasil yang dicapai berupa kemampuan siswa menulis cerpen setelah menggunakan media grafis. Dengan kalimat lain, penelitian ini akan melihat signifikansi penggunaan media grafis terhadap kemampuan siswa menulis cerpen.

Memperhatikan uraian di atas, maka pada penelitian ini, faktor motivasi belajar pun dihadirkan karena diasumsikan sebagai variabel yang turut menentukan tingkat kemampuan siswa menguasai kompetensi menulis cerpen. Dengan demikian, kemampuan siswa menulis cerpen diharapkan meningkat sebagai akibat atau pengaruh media grafis yang digunakan dan/atau motivasi belajar siswa. Untuk maksud itulah, penelitian ini mutlak diperlukan. Secara secara spesifik masalah yang ingin dijelaskan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan media grafis dan motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMA di Kabupaten Lombok Tengah?

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional, yaitu mengidentifikasi hubungan predikatif dengan menggunakan teknik korelasi atau teknik statistik (Emzir, 2010: 37). Penelitian ini dilakukan untuk melihat peristiwa yang terjadi dengan memperhatikan data-data untuk menentukan faktor-faktor penyebab yang mungkin atas peristiwa yang diteliti. Selain itu, penelitian ini menggunakan data numerik dengan tujuan untuk mencari pengaruh antara dua variabel independen, yaitu

penggunaan media grafis ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) terhadap satu variabel dependen, yaitu kemampuan menulis cerpen ( $Y$ ).

Penelitian ini dilaksanakan selama lima bulan, berlangsung pada bulan Maret Juli 2012, dengan lokasi semua SMA di Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB), khususnya siswa kelas X SMA, dengan berjumlah 5.064 orang. Jadi, populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMA Negeri di Kabupaten Lombok Tengah tahun akademik 2011/2012 (yang terdiri atas 18 SMA Negeri dan 20 SMA Swasta) yang tersebar di 12 kecamatan. Berdasarkan teknik *purposive simple random sampling*, yang menjadi sampel penelitian ini adalah SMAN 1 Praya (34 siswa), SMAN 1 Praya Tengah (31 siswa), dan SMAN 1 Praya Timur (43 orang). Hal ini didasarkan atas pertimbangan: a) keterjangkauan lokasi dan b) homogenitas sekolah. Berdasarkan pertimbangan tersebut, jumlah siswa yang dijadikan sampel berdasarkan teknik *random sampling* adalah berjumlah 108 siswa.

Untuk menjangkau data digunakan instrumen penelitian berupa angket/kuesioner dan tes kemampuan. Instrumen disusun melalui proses: (1) membangun teori untuk mengetahui definisi tiap variabel, (teori tiap variabel telah diuraikan pada bab sebelumnya); (2) menentukan indikator setiap variabel; (3) mengembangkan kisi-kisi berdasarkan indikator; (4) menyusun butir instrumen setiap variabel; (5) melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas tiap butir instrumen; (6) memilih dan menyusun kembali butir instrumen.

Indikator penyusunan instrumen media grafis meliputi aspek sifat: 1) praktis, 2) menarik, 3) konkret, 4) sederhana, dan 5) informatif. Indikator penyusunan instrumen motivasi belajar meliputi sikap: 1) giat berusaha, 2) ulet dan tidak mau menyerah, 3) senang membaca buku untuk menambah wawasan, 4) tidak acuh tak acuh, 5) tidak mudah putus asa. Indikator penyusunan instrumen kemampuan menulis cerpen disarikan berdasarkan komponen dan syarat cerpen yang meliputi: 1) pengembangan ide, 2) pengembangan alur cerita yang terdiri atas: peristiwa, tokoh, dan konflik, 3) tata kalimat dan gaya bahasa, 4) tata paragraf, dan 5) tata ejaan. Teknik penskoran yang digunakan untuk menilai data angket media grafis adalah jika dijawab sangat setuju, skornya 4; jika dijawab setuju, skornya 3; jika dijawab kurang setuju, skornya 2; dan jika dijawab tidak setuju, skornya 1. Adapun teknik penskoran yang digunakan pada penilaian data angket motivasi belajar, untuk pernyataan positif, jika dijawab sangat setuju, skornya 4; jika dijawab setuju, skornya 3; jika dijawab kurang setuju, skornya 2; dan jika dijawab tidak setuju, skornya 1. Teknik penskoran yang digunakan untuk pernyataan negatif, jika dijawab sangat setuju, skornya 1; jika dijawab setuju, skornya 2; jika dijawab kurang setuju, skornya 3; dan jika dijawab tidak setuju, skornya 4.

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel. Oleh karena itu, angket/kuisisioner harus diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 16.0. Hasil uji validasi butir variabel media grafis maupun motivasi belajar dengan  $n = 34$  dan jumlah item 20 diketahui bahwa semua butir soal dinyatakan valid dengan keberterimaan (*pctmissing*) 70%, *coefficient of variation* ( $CV$ ) = 0,001, dan Standar Deviasi (Simpangan Baku) = 0. Suatu instrumen dikatakan reliabel, artinya cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data. Rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha Cronbach*. Perhitungan terhadap instrumen media grafis menunjukkan bahwa 20 butir soal dengan  $n = 34$  memiliki koefisien reliabilitas yang signifikan, yaitu sebesar 0,670 di atas nilai *r product moment* 0,444 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Hasil perhitungan terhadap instrumen motivasi belajar adalah semua butir soal memiliki koefisien reliabilitas yang signifikan, yaitu sebesar 0,639 di atas nilai *r product moment* 0,444 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Teknik penskoran yang digunakan pada variabel kemampuan siswa menulis cerpen adalah skala 1-4 dengan rincian penjelasan sebagai berikut: Jika semua deskriptor pada setiap aspek penilaian terpenuhi, skornya 4; jika sebagian besar terpenuhi, skornya 3; jika beberapa yang terpenuhi, skornya 2; dan jika tidak terpenuhi, skornya 1. Rentangan skor yang bisa diperoleh siswa adalah 0-20. Penetapan nilai dilakukan dengan cara: jumlah skor yang diperoleh setiap siswa dibagi skor maksimal dikalikan seratus sehingga nilai akhir yang diperoleh berada dalam rentangan 0-100.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode wawancara teknik pengisian kuesioner dan tes. Teknik wawancara digunakan untuk melengkapi data hasil kuesioner tentang proses pembelajaran menggunakan media grafis yang diberikan kepada perwakilan kelompok sampel. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data-data dari variabel independen, yaitu media grafis dan motivasi belajar pada siswa yang menjadi sampel, diisi oleh setiap responden pada waktu dan tempat yang sama. Adapun teknik tes, digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan siswa menulis cerpen berdasarkan media grafis yang digunakan.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini merupakan data yang harus dianalisis dan diolah secara teliti, cermat, dan sistematis. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik deskriptif, dengan tahapan seleksi data, tabulasi data, kategori data, dan analisis data. Seleksi data dilakukan pemeriksaan atau pengecekan seluruh data yang terkumpul, dengan maksud apakah data sudah lengkap dan memenuhi syarat untuk diolah atau belum sesuai dengan yang dikehendaki. Tabulasi data bertujuan untuk menyusun data yang sudah diseleksi dalam bentuk tabel. Kategori data, yaitu klasifikasi data yang terdiri atas data media grafis, motivasi belajar, dan data kemampuan siswa menulis cerpen. Data kemampuan siswa menulis cerpen diperoleh melalui penyebaran tes kemampuan siswa menulis cerpen dengan menggunakan media grafis (komik buta). Adapun analisis data menggunakan analisis korelasi ganda yang merupakan teknik statistik (alat analisis) hubungan, digunakan untuk meramalkan atau memperkirakan nilai atau pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui persamaan garis regresi. Jika data penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan fungsional atau sebab akibat antara variabel independen dan variabel dependen, penganalisisan data dilanjutkan dengan analisis regresi yang merupakan lanjutan analisis korelasi. Syarat digunakannya analisis regresi adalah apabila data berdistribusi normal dan terdistribusi linier dengan kolinieritas  $< 0,30$ . Namun, jika data penelitian menunjukkan bahwa antarvariabel tidak mempunyai hubungan fungsional dan tidak memenuhi syarat tersebut, analisis data hanya menggunakan korelasi ganda, tidak dilanjutkan kepada analisis regresi. Rumus korelasi ganda sebagai berikut.

$$r_{y12} = \frac{b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y}{\sum y^2} \quad (\text{Sugiyono, 2010:286})$$

Rumus persamaan regresi, apabila penganalisisan data dilanjutkan dengan analisis regresi, adalah:

$$\hat{Y} = a + b_1 x_1 + b_2 x_2 \quad (\text{Sugiyono, 2010:192})$$

Keterangan:

- $\hat{Y}$  = nilai yang diprediksikan  
a = konstanta atau bila harga  $X=0$   
b = koefisien regresi  
x = nilai variabel independen

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

(Sugiyono, 2010:262)

Pengolahan data dilakukan dengan dua cara, yaitu melakukan penghitungan secara manual dengan aplikasi *excel* dan melalui bantuan program SPSS versi 16.0 digunakan untuk menganalisis pola hubungan kausal antarvariabel. Hasil perhitungan dapat diketahui pengaruh kausal langsung (atau tidak langsung) maupun pengaruh bersama variabel independen, yaitu media grafis dan motivasi belajar terhadap variabel dependen, yaitu kemampuan siswa menulis cerpen.

Pola hubungan tersebut dinyatakan dalam persamaan struktural, dengan asumsi, sebagai berikut: 1) data variabel dependen berdistribusi normal dan homogen (*homoskedastis*); 2) hubungan antarvariabel independen dan dependen bersifat linier; 3) tidak terdapat multikoli-nieritas yang sempurna antarvariabel independen; 4) tidak ada auto-korelasi atau residual bersifat independen; 5) tidak ada arah kausalitas yang berbalik (*nonreciprocal causation*) atau hubungan antarvariabel bersifat rekursif; 6) model yang diuji dibangun atas dasar kerangka teoreti yang mampu menjelaskan hubungan kausalitas antarvariabel penelitian, dan 7) variabel yang diteliti dapat diobservasi secara langsung.

Berdasarkan model analisis dan hipotesis yang diajukan, terdapat tiga pola hubungan yang dapat diamati, yaitu sebagai berikut.

1. Pengaruh langsung media grafis ( $X_1$ ) terhadap kemampuan siswa menulis cerpen (Y).
2. Pengaruh langsung motivasi belajar ( $X_2$ ) terhadap kemampuan siswa menulis cerpen (Y).
3. Pengaruh langsung media grafis ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) terhadap kemampuan siswa menulis cerpen (Y).

## Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan masalah yang diinginkan dipecahkan, hal pertama yang akan dikemukakan hasil analisis tentang penggunaan media grafis dalam menulis cerpen siswa yang didapatkan melalui kuesioner menulis cerpen. Hasil perhitungan sederhana menggunakan program SPSS versi 16.0 diketahui skor tertinggi 78, skor terendah 37, mean 60,83, standar deviasi 6,86, median 61, dan modus 64. Nilai tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kelas interval, yang dihitung menurut aturan *Sturges*. Diperoleh rentang skor variabel penggunaan media grafis sebanyak 41 yang dibagi ke

dalam kelas interval 8, panjang kelas 5, dengan batas bawah 35. Berdasarkan perolehan nilai tersebut disusun distribusi frekuensi data penggunaan media grafis seperti tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Variabel Penggunaan Media Grafis**

No.	Kelas Interval	Frekuensi		
		Absolut	Relatif (%)	Kumulatif (%)
1.	35 – 40	1	1,0	1,0
2.	41 – 46	1	1,0	2,0
3.	47 – 52	11	10,6	12,6
4.	53 – 58	25	24,3	36,9
5.	59 – 64	35	34	70,9
6.	65 – 70	23	22,3	93,2
7.	71 – 76	5	4,9	98,1
8.	77 – 82	2	1,9	100
<b>Jumlah</b>		<b>103</b>	<b>100</b>	

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar skor penggunaan media grafis berada pada kelas interval antara 59 – 64 (34%), diikuti kelas interval 53 – 58 (24,3%), disusul oleh skor yang berada antara interval 65 – 70 (22,3%).

Perihal hipotesis pertama apakah penggunaan media grafis berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. Bahwa besarnya pengaruh  $X_1$  terhadap  $Y$  adalah 0,1621% dapat dikatakan, kontribusi penggunaan media grafis terhadap kemampuan siswa menulis cerpen tergolong rendah atau tidak signifikan. Artinya, masih terdapat 99,84% faktor lain berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa menulis cerpen.

Nilai koefisien variabel  $X_1$  terhadap  $Y$  dengan uji  $t$  (analisis regresi) adalah -0,871 dan signifikansinya  $0,386 > \alpha = 0,05$ . Hal ini berarti pengaruh variabel  $X_1$  terhadap  $Y$  tidak signifikan. Hasil perhitungan uji lanjut pengaruh  $X_1$  terhadap  $Y$  adalah kemampuan siswa menulis cerpen akan naik bila penggunaan media grafis ditingkatkan. Hasil perhitungan pengaruh  $X_1$  terhadap  $Y$  adalah = 0,002581116. Angka tersebut berarti setiap kenaikan satu unit penggunaan media grafis, akan diikuti kenaikan unit kemampuan menulis cerpen sebanyak 0,002581116.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, mengenai hipotesis pertama bahwa penggunaan media grafis berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis cerpen ternyata terbukti dan memperkuat teori yang ada. Namun, besarnya pengaruh yang disumbangkan tergolong masih rendah. Temuan penelitian membuktikan bahwa penggunaan media grafis dalam pembelajaran menulis cerpen berpengaruh tidak signifikan bagi prestasi belajar. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media grafis sebagai strategi atau media pembelajaran menulis cerpen tidak direkomendasikan sebagai alternatif strategi/media pembelajaran menulis cerpen. Media grafis sudah kalah oleh media lain seperti *Information Communication Technology (ICT)*.

Rendahnya kontribusi penggunaan media grafis terhadap kemampuan siswa menulis cerpen pada penelitian ini bukan terjadi dengan sendirinya tetapi karena minimnya jumlah pembelajaran menulis cerpen (diberikan dua kali selama satu tahun) atau pembelajaran menulis cerpen jarang dilatihkan. Selain itu, menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dibandingkan dengan keterampilan berbicara, membaca, dan menyimak sehingga diperlukan latihan dan pembiasaan. Hasil wawancara dengan beberapa informan memperkuat hasil temuan penelitian, yaitu sebagai berikut.

Saya sulit menulis cerpen, sulit menemukan ide, sulit menyusun kata-kata, apalagi kalau tidak ada gambar yang dilihat. Saya tidak pernah membuat cerpen. Kalau ada PR, baru saya mencoba membuat. (Wwcr, 9-5-2012).

Menurut saya, menullis cerpen itu gampang-gampang susah Jika melihat gambar, saya segera mempunyai ide. Tapi susah juga menerje-mahkan gambar dengan bahasa sendiri. Dengan gambar, pikiran menjadi terbelenggu sehingga sulit menyusun kalimat cerita. (Wwcr, 12-5-2012).

Bagi saya, membuat cerpen itu sulit. Tapi dengan melihat gambar, agak terbantu. Hanya, tidak semua gambar bisa saya tafsirkan. Saya hanya menerka lalu mencoba membuat cerita. Saya tidak pernah membuat cerita. (Wwcr. 16-5-2012).

Besar-kecilnya pengaruh penggunaan media grafis dalam menulis cerpen bergantung kepada banyak faktor. Salah satu faktor tersebut adalah pemilihan media. Untuk meningkatkan nilai pengaruh media ini, intensitas pelatihan dan pembelajaran dengan media yang variatif, inovatif, modern seperti *ICT* perlu ditingkatkan sehingga hipotesis pertama diterima ( $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima).

Hasil perhitungan yang diperoleh pada uji pengaruh media grafis terhadap kemampuan menulis cerpen adalah  $r_{xy} = 0,04026$ . Ini merupakan nilai kolinieritas variabel penggunaan media grafis ( $X_1$ ) terhadap variabel kemampuan siswa menulis cerpen ( $Y$ ). Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 0,001621. Hal ini dapat diartikan bahwa pengaruh penggunaan media grafis ( $X_1$ ) terhadap kemampuan menulis cerpen ( $Y$ ) sebesar 0,1621%. Dengan demikian, kontribusi  $X_1$  terhadap  $Y$  hanya sebesar 0,1621%. Oleh karena nilai koefisien uji  $t$  variabel  $X_1$  adalah -0,871 dengan signifikansi  $0,386 > \alpha = 0,05$  dapat dikatakan bahwa pengaruh  $X_1$  terhadap  $Y$  tidak signifikan. Hasil perhitungan regresi pengaruh  $X_1$  terhadap  $Y$  adalah 0,002581116. Nilai ini digunakan untuk memprediksi kenaikan nilai  $Y$ .

Hasil analisis data berkaitan dengan motivasi belajar siswa dalam menulis cerpen, diketahui skor tertinggi 75, skor terendah 45, mean 60,15, standar deviasi 6,95, median 60, dan modus 66. Setelah dikelompokkan ke dalam kelas interval, yang dihitung menurut aturan *Sturges* motivasi belajar sebanyak 30 yang dibagi ke dalam kelas interval 8, panjang kelas 4, dengan batas bawah 45 sehingga distribusi frekuensinya seperti pada tabel 3.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Variabel Motivasi Belajar**

No.	Kelas Interval	Frekuensi		
		Absolut	Relatif (%)	Kumulatif (%)
1.	45 – 48	6	5,8	5,8
2.	49 – 52	12	11,7	17,5
3.	53 – 56	13	12,6	30,1
4.	57 – 60	21	20,4	50,5
5.	61 – 64	21	20,4	70,9
6.	65 – 68	18	17,6	88,5
7.	69 – 72	8	7,8	96,3
8.	73 – 76	4	3,7	100
<b>Jumlah</b>		<b>103</b>	<b>100</b>	



Tabel 3 memperlihatkan bahwa dua kelas interval memiliki frekuensi yang sama, yaitu kelas interval antara 57– 60 (20,4%) dan interval 61 – 64 (20,4%), diikuti kelas interval 65 – 68 (17,6%), disusul oleh kelas interval 53 – 56 (12,6%), dan kelas interval 49 – 52 (11,7%).

Hasil perhitungan yang diperoleh pada uji pengaruh motivasi belajar dalam menulis cerpen adalah  $r_{xy} = 0,086909$ . Nilai ini merupakan nilai kolinieritas motivasi belajar ( $X_2$ ) terhadap kemampuan siswa menulis cerpen ( $Y$ ). Adapun nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 0,007553. Hal ini dapat diartikan bahwa pengaruh motivasi belajar ( $X_2$ ) terhadap kemampuan menulis cerpen ( $Y$ ) sebesar 0,7553%. Dengan demikian, kontribusi  $X_2$  terhadap  $Y$  sebesar 0,7553%. Oleh karena nilai koefisien uji  $t$  variabel  $X_2$  adalah 7,388 dengan signifikansi  $0,000 < \alpha = 0,05$  dapat dikatakan bahwa pengaruh  $X_2$  terhadap  $Y$  signifikan. Hasil perhitungan regresi pengaruh  $X_2$  terhadap  $Y$  adalah 0,020857317. Nilai ini digunakan untuk memprediksi kenaikan nilai  $Y$ .

Berkaitan dengan hipotesis kedua penelitian ini bawah “Apakah motivasi belajar berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis cerpen?” dapat dijelaskan sebagai berikut. Bahwa besarnya pengaruh  $X_2$  terhadap  $Y$  adalah 0,7553%. Jadi, kontribusi variabel  $X_2$  terhadap variabel  $Y$  sebesar 0,7553%. Artinya, kontribusi penggunaan media grafis terhadap kemampuan siswa menulis cerpen tergolong signifikan. Namun, selain motivasi belajar, masih ada 99,25% faktor lain yang berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa menulis cerpen.

Nilai koefisien variabel  $X_2$  terhadap  $Y$  dengan uji  $t$  (analisis regresi) adalah 7,388 dan signifikansinya  $0,000 < \alpha = 0,05$ . Hal ini berarti pengaruh variabel  $X_2$  terhadap  $Y$  signifikan. Hasil perhitungan uji lanjut pengaruh  $X_2$  terhadap  $Y$  adalah kemampuan siswa menulis cerpen akan naik bila motivasi belajar siswa ditingkatkan. Hasil perhitungan pengaruh  $X_2$  terhadap  $Y$  adalah = 0,020857317. Angka tersebut berarti setiap kenaikan satu unit motivasi belajar, akan diikuti kenaikan unit kemampuan menulis cerpen sebanyak 0,020857317.

Hal tersebut sesuai dengan pandangan para pakar psikologi yang mengatakan bahwa motivasi dapat meningkatkan prestasi belajar. Penelitian ini membuktikan bahwa motivasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. Hal ini ditunjukkan terdapat 0,7553% kontribusi motivasi dan bersifat signifikan. Artinya, motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam segala aktivitas, termasuk dalam pembelajaran. Ahmadi (2010:83), mengungkapkan bahwa seseorang yang mempunyai motivasi tinggi akan menunjukkan sikap: giat dan gigih berusaha (2010: 83). Djamarah mengatakan tinggi rendahnya motivasi merupakan indikator baik buruknya prestasi seseorang (2011: 155). Jadi, motivasi merupakan penentu keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam mewujudkan tujuan aktivitas yang dilakukannya. Untuk itu, dalam pembelajaran menulis cerpen faktor motivasi harus ditumbuhkembangkan secara optimal sehingga para siswa dapat meningkatkan keterampilannya menulis cerpen.

Besar kecilnya kontribusi motivasi terhadap kemampuan siswa menulis cerpen disebabkan oleh kuat lemahnya faktor lain yang turut menjadi variabel eksogen (sebab) terhadap variabel endogen (akibat). Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada beberapa responden diketahui bahwa selain faktor motivasi, ada faktor lain yang turut menentukan tingkat kemampuan siswa menulis cerpen. Hal ini relevan dengan hasil wawancara terhadap informan sebagai berikut.

Saya suka membuat cerpen, hanya saya kurang PD. Kalimat cerita yang saya buat kurang menarik. .... Membuat cerpen itu tidak terlalu sulit, baik dengan melihat gambar atau tidak. Dengan melihat gambar, ada alur yang jelas. Tanpa gambar, saya bebas berimajinasi. Kesulitan saya, ... pada memulai cerita dan menyusun cerita yang menarik. (Wwc. 9-5-2012).

Saya banyak membaca buku cerita. Saya juga sudah terbiasa menulis cerpen sejak SMP. Membuat cerpen itu bagi saya insya Allah gampang karena merupakan hobi. Jika dibandingkan membuat cerpen dengan melihat gambar dengan yang tidak, bagi saya lebih mudah yang tidak menggunakan gambar. Jika menggunakan gambar, saya sulit menemukan bahasa yang menggigit. (Wwcr. 9-5-2012).

Dari dulu saya senang membaca buku cerita, baik novel, cerpen, maupun puisi. Senang juga membuat cerita, terutama cerita pendek. Pengalaman saya, pada bagian awal-awal menulis, saya merasa sulit, tetapi kemudian dapat mengalir. (Wwcr. 12-5-2012).

Saya sudah membuat tiga buah cerpen. Saya suka membaca buku cerita. Ketika membuat cerpen yang ditugasi ini, waktu yang diberikan terlalu singkat. Ya, hasilnya, kurang bagus. (Wwcr. 16-5-2012).

Kemampuan siswa menulis cerpen, di samping faktor motivasi juga faktor psikologi lainnya dan faktor pembiasaan. Para responden mencoba mengakrabi sastra (terutama cerpen) didorong oleh faktor hobi, kebiasaan belajar, potensi, dan tuntutan dari luar, termasuk tugas yang diberikan guru. Jadi, dapat dipahami bahwa besar kecilnya kontribusi penelitian ini, bukan semata-mata bergantung kepada besar-kecilnya motivasi belajar. Kontribusi motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen lebih besar daripada kontribusi penggunaan media grafis. Untuk itu, dalam pembelajaran menulis cerpen faktor motivasi harus dibangun dan ditumbuhkan agar para siswa dapat merealisasikan tujuan belajarnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hipotesis kedua diterima ( $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima).

Kaitan dengan kemampuan siswa menulis cerpen yang diperoleh melalui tes kemampuan menulis cerpen menggunakan media grafis diketahui skor tertinggi 19, skor terendah 12, mean 14,50, standar deviasi 1,74, median 14, dan modus 14. Selanjutnya, diperoleh rentang skor variabel kemampuan menulis cerpen sebanyak 7 yang disusun ke dalam 8 kelas interval, dengan kelas terendah 12 sehingga dapat disusun distribusi frekuensi data kemampuan menulis cerpen seperti tabel 4.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Variabel Kemampuan Menulis Cerpen**

No.	Kelas Interval	Frekuensi		
		Absolut	Relatif (%)	Kumulatif (%)
1.	12	13	12,6	12.6
2.	13	19	18,4	31.0
3.	14	25	24,3	55.3
4.	15	17	16,5	71.8
5.	16	15	14,6	86.4
6.	17	9	8,7	95.1
7.	18	2	1,9	97.1
8.	19	3	2,9	100
<b>Jumlah</b>		<b>103</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan tabel 4 memperlihatkan bahwa sebagian besar skor kemampuan menulis cerpen berada pada interval 14 (24,3%), diikuti skor pada interval 13 (18,4%), kemudian skor pada interval 15 (16,5%), dan disusul skor pada interval 12 (12,6%).

Berkaitan dengan hipotesis ketiga, bahwa “Apakah penggunaan media grafis dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis cerpen?” dapat dijelaskan sebagai berikut. Hasil analisis data terdapat besarnya pengaruh  $X_1$  terhadap  $X_2$ , yaitu  $0,36162 > 0,30$  sehingga pengujian terhadap hipotesis ketiga tidak dapat dilaksanakan. Standar kokolerasi 0,30 merupakan syarat eksistensi sebuah variabel utuh dan mandiri yang dapat digunakan untuk memprediksi pengaruhnya terhadap variabel lain. Kokorelasi antara variabel  $X_1$  dan  $X_2$  menunjukkan bahwa variabel penggunaan media grafis dan motivasi belajar tidak dapat secara bersama-sama dinyatakan berstatus sebagai variabel independen secara utuh. Terlebih lagi jika melihat hasil analisis sebelumnya bahwa nilai kontribusinya variabel motivasi belajar masih dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan kalimat lain, besar kecilnya nilai kemampuan siswa menulis cerpen sebagai variabel dependen sepenuhnya belum dapat ditunjukkan dengan mendasarkan penilaian pada variabel ini. Dengan demikian, pembahasan pada butir ini hanya sebatas pengaruh  $X_1$  terhadap  $Y$  dan  $X_2$  terhadap  $Y$  secara parsial.

Patut ditambahkan bahwa pengalaman guru yang mengampu pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pun diprediksi sebagai faktor yang patut diperhatikan. Guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengajar masih ada yang berstatus guru honorer (mulai mengajar tahun 2009, 2010, dan 2011). Selain pengalaman guru, faktor ketersediaan buku cerita di perpustakaan sekolah dianggap sebagai variabel penyebab lemahnya kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Jadi, faktor penentu keberhasilan seseorang menulis cerpen disebabkan oleh beberapa penyebab yang bertalian.

Untuk mengukur kemampuan menulis cerpen siswa, dalam penelitian ini menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 68 atau setara dengan skor 13,5. Hasil analisis data menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM masih cukup rendah, hanya 70%. Artinya, ketuntasan klasikal hanya sebesar 70%, masih berada di bawah kriteria ketuntasan nasional, yaitu 75% (PP No.19 Th.2005) meskipun rata-rata nilai yang diperoleh sudah melebihi KKM. Hal ini dapat ditafsirkan, masih terdapat 30% responden mengalami kesulitan mempelajari materi menulis cerpen.

## **Simpulan**

Penelitian ini memiliki beberapa kelemahan yang sekaligus merepresentasikan keterbatasan penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan media grafis dan motivasi belajar menggunakan kuesioner sangat bergantung kepada kejujuran dan keseriusan responden memberikan respons terhadap setiap butir pernyataan yang diajukan sehingga hasil penelitian menjadi kurang sah.
2. Pengumpulan data variabel kemampuan menulis cerpen dengan tes esai subjektif, mengakibatkan hasil penelitian kurang signifikan karena bergantung kepada keseriusan, skemata, dan ketersediaan waktu pengerjaan tes.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media grafis dan motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen terbatas pada beberapa indikator saja.
4. Penelitian ini tidak mampu menganalisis lebih rinci sampai pada level item pernyataan dalam setiap indikator pada setiap variabel yang diteliti, yang sesungguhnya mampu menaikkan pengaruh suatu variabel independen terhadap

variabel dependen sehingga penelitian ini kehilangan banyak informasi penting. Oleh karena itu, penelitian-penelitian yang menambil subjek yang sama atau sejenis, sebaiknya menggunakan alat analisis yang kemampuannya lebih tinggi, yakni alat analisis yang mampu mengontrol setiap item dalam setiap indikator, yaitu dengan menggunakan *structural equation modeling* (SEM).

## **Daftar Pustaka**

- Ahmadi, A. dan W. Supriono. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Sy.B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.