

**KONTRIBUSI MEDIA GRAFIS DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS X SMA
SE-KABUPATEN LOMBOK TENGAH**

**(THE CONTRIBUTION OF GRAPHIC MEDIA AND LEARNING MOTIVATION
TOWARD SHORT STORY WRITING ABILITY OF HIGH SCHOOL
STUDENTS CLASS X IN CENTRAL LOMBOK)**

Hapazah

SMA Negeri 1 Praya
Jalan Ki Hajar Dewantara 01 Praya, Lombok Tengah, NTB, Indonesia
Pos-el: hapazah.66@gmail.com

Diterima: 8 April 2013; Direvisi: 15 April 2013; Disetujui: 15 Juni 2013

Abstract

This research aims at examining the contribution of graphic media and learning motivation on the short story writing ability of high school students class X in Central Lombok. Data were collected by through questionnaire, interview, and test. Data were analyzed by using correlation analysis and regression technique. The results shows that the contribution of graphic media on the short story writing ability is categorized low and insignificant, that is about 0.1621%; whereas the contribution of learning motivation toward the short story writing ability is categorized significant, that is about 0.7553%. The result of further test on the contribution of 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 increasing of the student's ability in writing short story about 0.002581116. The contribution of learning motivation toward the short story writing ability is 0.020857317. It means that the increase of learning motivation in every unit will be followed by increase of the student's ability in writing short story about 0.0208571317.

Keywords: *graphic media, learning motivation, writing ability, short story*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji kontribusi media grafis dan motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMA Se-Kabupaten Lombok Tengah. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengisian kuesioner, wawancara, dan tes. Penganalisisan data dilakukan dengan teknik analisis korelasi dan regresi. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa kontribusi media grafis terhadap kemampuan menulis cerpen tergolong rendah dan tidak signifikan, yakni sebesar 0,1621%, sedangkan kontribusi motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen tergolong signifikan, yakni sebesar 0,7553%. Hasil uji lanjut kontribusi 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 kontribusi 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, cerpen

1. Pendahuluan

Masalah utama pembelajaran sastra sampai saat ini adalah masalah mutu pembelajaran (Tuhusetya, 2008; Nurhadi, 2009; Nursisto, 1999). Mutu pembelajaran sastra, setakat ini, masih berada pada posisi yang memprihatinkan. Kondisi ini merupakan hasil pembelajaran yang tidak menyentuh ranah dimensi siswa, yaitu bagaimana sebenarnya belajar untuk belajar. Pembelajaran 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.

Berdasarkan pengalaman penulis mengajar pada beberapa SMA di Lombok Tengah, diketahui permasalahan yang dihadapi para siswa dalam menulis cerpen di antaranya: (1) siswa sulit menemukan pokok permasalahan yang akan ditulis; (2) siswa 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 utama rendahnya keterampilan atau kemampuan siswa menulis cerpen 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 (Ahmadi, 2011).

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.

Hasil belajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor strategi maupun pendekatan yang diterapkan guru. Namun, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor fisiologi dan psikologi siswa. Kegiatan belajar sebagai aktivitas mental dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Media pembelajaran merupakan salah satu contoh faktor eksternal, sedangkan bakat, minat, motivasi, kematangan, dan kesiapan merupakan faktor internal. Berdasarkan hasil penelitian (Hadis, 2010) diketahui bahwa faktor internal berkontribusi signifikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah motivasi belajar. Jadi, motivasi merupakan faktor penentu keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan lingkup pembahasan, penelitian ini dibatasi pada variabel media grafis, motivasi belajar, dan kemampuan menulis cerpen. Tujuan penelitian ini secara rinci dapat dirumuskan sebagai berikut: (1)

untuk mengkaji kontribusi media grafis terhadap kemampuan siswa menulis cerpen; (2) untuk mengkaji kontribusi motivasi belajar terhadap kemampuan menulis siswa cerpen; dan (3) untuk mengkaji adanya kontribusi media grafis dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Se-Kabupaten Lombok Tengah.

2. Kerangka Teori

Paparan singkat teori yang berkaitan dengan variabel penelitian ini perlu disajikan pada bagian ini. Paparan dimaksud berkaitan dengan media grafis, motivasi belajar, dan kemampuan menulis cerpen.

Kata *graphics* mengacu kepada pengertian seni atau ilmu menggambar, terutama menggambar mekanik. Asal katanya "*graphikos*" (Yunani) yang artinya melukiskan atau menggambarkan dengan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup dan kuat, penyajian yang efektif (Webster dalam Sudjana, 2009). Grafis sebagai media pembelajaran dapat mengombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara kata-kata dan gambar. Kata-kata digunakan pada grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Sedangkan sket, lambang, bahkan foto digunakan untuk menggantikan fakta, pengertian, dan gagasan. Jadi, secara singkat dapat dikatakan bahwa media grafis meliputi berbagai bentuk visual, terutama gambar.

Media grafis yang baik dapat mengembangkan daya imajinasi siswa. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pembelajaran. Studi mengenai penggunaan media grafis menunjukkan bahwa pesan-pesan visual memberikan pengaruh tinggi terhadap prestasi belajar siswa (Sudjana, 2009). Keunggulan media grafis seperti yang diungkapkan Sadiman

dkk. (2009) antara lain adalah: (1) konkret, (2) mengatasi batas ruang dan waktu, (3) murah, (4) sederhana, (5) praktis, (6) informatif, dan (7) menarik.

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya tujuan. Dengan kalimat lain dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Menurut Sukmadinata (2004), motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong aktivitas individu, yang mendorong dan menggerakkan individu melakukan kegiatan mencapai tujuan. Motivasi belajar adalah dorongan untuk berperilaku dalam menyelesaikan tugas dalam rangka mewujudkan tujuan belajar. Motivasi belajar merupakan kekuatan yang berhubungan dengan pencapaian kepandaian, keterampilan, dan sikap, yang merupakan suatu dorongan dalam diri seseorang sehingga ia berusaha dalam aktivitas belajar setinggi-tingginya. Motivasi belajar adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk berupaya mewujudkan keinginan yang dilandasi adanya tujuan mencapai perubahan tingkah laku yang diperoleh akibat adanya interaksi individu dengan lingkungan, juga melalui pengalaman dan pelatihan.

Berdasarkan bahasan di atas diketahui hubungan antara motivasi belajar dengan aktivitas yang termanifestasikan dalam belajar. Menurut Ahmadi dan W. Supriono (2010), seseorang yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan sikap: (1) giat berusaha, (2) gigih, tidak mau menyerah, (3) giat membaca buku-buku untuk meningkatkan kemampuan dan prestasinya. Sebaliknya, siswa yang motivasi belajarnya rendah akan menunjukkan sikap: (1) acuh tak acuh, (2) mudah putus asa, (3) kurang fokus memperhatikan pelajaran, (4) suka

mengganggu kelas, dan (5) sering meninggalkan pelajaran akibat tidak memahami substansi pelajaran.

Berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar (Djamarah, 2011). Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang. Dengan demikian, keberhasilan atau kegagalan siswa dalam belajar ditentukan pula oleh tinggi rendahnya motivasi belajarnya. Siswa yang memiliki motivasi tinggi selalu berusaha menyelesaikan tugas dengan baik, membandingkan prestasi diri dengan prestasi sebelumnya atau prestasi orang lain. Hal tersebut terejawantahkan pada semua aktivitas belajar siswa, termasuk dalam aktivitas siswa mempelajari materi menulis cerpen.

Kemampuan menulis cerpen adalah kecakapan siswa memproduksi cerpen. Jika dilihat pada taksonomi Bloom ranah kognitif (Dimiyati, 2010; Sardiman, 2011), kemampuan siswa memproduksi cerpen merupakan kemampuan sintesis, setingkat lebih tinggi di atas kemampuan analisis. Hal ini ditandai dengan kata kerja operasional yang bisa digunakan pada tataran ini antara lain: menyusun, membuat, menciptakan, memproduksi, dan mengarang.

Konsep cerpen dalam penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut. Cerpen adalah cerita yang pendek, singkat, cerita yang habis dibaca dalam sekali duduk. Dalam bentuknya yang singkat itu terdapat tokoh, peristiwa, dan konflik. Walaupun singkat, cerpen adalah cerita rekaan yang lengkap (Marahimin, 2001). Cerpen, sesuai dengan namanya, adalah cerita yang pendek. Panjang cerpen antara lima ratus sampai dengan puluhan ribu kata. Cerpen mempunyai unsur intrinsik dan ekstrinsik sama seperti cerita prosa lainnya. Unsur intrinsik cerpen adalah plot, tema, penokohan, latar, sudut pengisahan, dan

gaya bahasa. Unsur ekstrinsik cerpen seperti budaya, moral, pendidikan, sejarah (Nurgiyantoro, 2009). Sejalan dengan pendapat tersebut, tokoh lain menjelaskan, ada enam elemen cerpen (dan novel), yakni: plot, sudut pandang, tokoh/pelaku, konflik, seting, dan emosi/*mood*. Keenam elemen tersebut merupakan "bumbu-bumbu" berkarya, memasuki proses kreatif untuk membuahkan cerpen atau novel (Pranoto, 2011). Duganne (dalam Diponegoro, 2011), mengatakan cerpen ialah susunan kalimat berupa cerita yang mempunyai awal, bagian tengah, dan akhir. Sesuai dengan namanya, cerpen mempunyai daerah lingkup yang kecil, biasanya berpusat pada satu tokoh atau masalah. Ceritanya kompak, tidak ada bagian yang sia-sia, ompong, kelebihan atau mubazir. Semua kalimat, kata, tanda baca secara bersama-sama memberi masukan yang penting untuk menggerakkan jalan cerita, mengungkapkan watak tokoh, atau melukiskan suasana.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah survei, yakni penelitian korelasional yang dilakukan untuk mengidentifikasi hubungan predikatif dengan menggunakan teknik korelasi atau teknik statistik (Emzir, 2010). Penelitian ini dilakukan untuk melihat peristiwa yang terjadi dengan memperhatikan data-data untuk menentukan faktor-faktor penyebab yang mungkin atas peristiwa yang diteliti. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA Se-Kabupaten Lombok Tengah yang berjumlah 5.064 orang. Populasi terjangkau penelitian ini berjumlah 3.808 orang pada delapan belas SMA Negeri Se-Kabupaten Lombok Tengah, yang tersebar pada dua belas wilayah kecamatan di seluruh Kabupaten Lombok Tengah. Sampel penelitian berjumlah 103 orang pada tiga SMA Negeri, yakni SMAN 1 Praya, SMAN 1 Praya

Tengah, dan SMAN 1 Praya Timur. Sekolah sampel ditetapkan secara *purposive simple random sampling*. Penentuan sampel kelas/siswa ditetapkan dengan teknik *random sampling* dengan dasar pertimbangan: kondisi siswa pada semua rombongan belajar homogen. Data dikumpulkan dengan teknik pengisian angket/kuesioner, wawancara, dan tes. Analisis data dilakukan dengan teknik korelasi dan regresi.

4. Pembahasan

Data penelitian ini terbukti berdistribusi normal, homogen, dan linier. Analisis data dilakukan untuk memprediksi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Teknik analisis yang digunakan adalah regresi ganda menggunakan program *excel* dan bantuan program SPSS versi 16.0.

Data hasil penelitian yang diperoleh pada setiap variabel dijabarkan pada uraian berikut adalah pengaruh penggunaan media grafis (X1) dan/atau motivasi belajar (X2) sebagai variabel independen terhadap kemampuan menulis cerpen (Y) sebagai variabel dependen. Di samping itu, disajikan pula korelasi antarvariabel independen, yakni penggunaan media grafis (X1) dan motivasi belajar (X2). Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment*.

Hasil perhitungan yang diperoleh pada uji pengaruh media grafis (X1) terhadap kemampuan menulis cerpen (Y) adalah $r_{xy} = 0,04026$. Nilai ini merupakan nilai kolinieritas variabel penggunaan media grafis (X1) terhadap variabel kemampuan siswa menulis cerpen (Y). Nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0,001621. Hal ini dapat diartikan bahwa pengaruh penggunaan media grafis (X1) terhadap kemampuan menulis cerpen (Y) sebesar 0,1621%. Dengan demikian, kontribusi X1 terhadap Y hanya sebesar 0,1621%. Oleh karena nilai

koefisien uji t variabel X1 adalah -0,871 dengan signifikansi $0,386 > \alpha = 0,05$ dapat dikatakan bahwa pengaruh X1 terhadap Y tidak signifikan. Hasil perhitungan regresi pengaruh X1 terhadap Y adalah 0,002581116. Nilai ini digunakan untuk memprediksi kenaikan nilai Y. Angka tersebut berarti setiap kenaikan satu unit penggunaan media grafis akan diikuti kenaikan unit kemampuan menulis cerpen sebanyak 0,002581116.

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa penggunaan media grafis terbukti berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. Pernyataan ini ditafsirkan dapat 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 tanpa latar belakang kausalitas yang logis. Oleh karena itu, temuan penelitian ini adalah wajar dan dapat diterima. Beberapa hal yang melatarbelakangi hasil penelitian dapat dijadikan dasar analisis akan disarikan pada bagian ini. Berdasarkan informasi yang diperoleh saat penelitian diketahui bahwa pembelajaran menulis cerpen pada sekolah sampel hanya diberikan sebanyak dua kali selama satu tahun. Dengan kalimat lain, pembelajaran menulis cerpen jarang dilatihkan. Selain itu, sesuai dengan teori dinyatakan bahwa menulis merupakan

keterampilan yang paling sulit dibandingkan dengan keterampilan berbicara, membaca, dan menyimak. Memperhatikan hal itu, temuan penelitian ini adalah fakta yang memperkuat teori bahwa keterampilan menulis tergolong sulit. Hal-hal yang telah disebutkan diprediksi berdampak pada temuan data empiris penelitian ini.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada beberapa responden dapat disimpulkan bahwa penggunaan media grafis belum berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. Besar kecilnya pengaruh yang ditimbulkan bergantung kepada banyak faktor. Salah satu faktor tersebut adalah pemilihan media. Untuk meningkatkan nilai pengaruh media ini, intensitas pelatihan dan pembelajaran dengan menggunakan media yang variatif, inovatif, modern seperti *ICT* perlu ditingkatkan.

Hasil perhitungan yang diperoleh pada uji pengaruh motivasi belajar (X_2) pada kemampuan menulis cerpen (Y) adalah $r_{xy} = 0,086909$. Nilai ini merupakan nilai kolineritas variabel motivasi belajar (X_2) terhadap variabel 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 .

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.

Para pakar psikologi mengatakan bahwa motivasi dapat meningkatkan prestasi belajar. Teori ini tidak terbantahkan. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa motivasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. Secara matematis data menunjukkan bahwa kontribusi yang diberikan adalah 0,7553%, tetapi angka ini tergolong signifikan. Artinya, motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam segala aktivitas, termasuk dalam pembelajaran. Ahmadi (2010), mengungkapkan bahwa seseorang yang mempunyai motivasi tinggi akan menunjukkan sikap: giat dan gigih berusaha. Djamarah (2011) mengatakan tinggi rendahnya motivasi merupakan indikator baik buruknya prestasi seseorang. 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. Kemampuan siswa menulis cerpen juga disebabkan oleh faktor psikologi

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. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa besar kecilnya kontribusi penelitian ini, bukan semata-mata bergantung kepada besar kecilnya motivasi belajar. Perlu ditegaskan di sini bahwa kontribusi motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen lebih besar daripada kontribusi penggunaan media grafis. Untuk itu, direkomendasikan agar dalam pembelajaran menulis cerpen faktor motivasi harus dibangun dan ditumbuhkan agar para siswa dapat merealisasikan tujuan belajarnya.

Berdasarkan rumus yang digunakan, hasil yang diperoleh adalah $r_{12} = 0,36162$. Nilai ini merupakan nilai kolinieritas penggunaan media grafis (X1) terhadap motivasi belajar (X2). Nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0,130799. Hal ini dapat diartikan bahwa pengaruh penggunaan media grafis (X1) terhadap motivasi belajar (X2) sebesar 13,0799%. Dengan demikian, kontribusi X1 terhadap X2 sebesar 13,0799%. Karena korelasi X1 terhadap X2 sebesar 0,2162 yang berarti $> 0,30$ analisis data terbatas pada korelasi sederhana saja, tidak dilanjutkan pada analisis lanjut. Hal ini berarti bahwa pengaruh variabel X1 terhadap X2 secara bersama-sama terhadap Y tidak dapat ditentukan karena kedua variabel itu tidak dapat dinyatakan sebagai variabel yang utuh dan mandiri.

Korelasi antara variabel X1 dan X2 sebagaimana disebutkan di atas 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 kontribusi 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 X1 terhadap Y dan X2 terhadap Y secara parsial.

Kajian teori yang digunakan menyebutkan bahwa seorang siswa dikatakan mampu menulis cerpen apabila ia mampu memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 68 atau setara dengan skor 13,5. Berpedoman pada kriteria ini disimpulkan 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), walaupun rata-rata nilai yang diperoleh sudah melebihi KKM. Hal ini dapat ditafsirkan, masih terdapat 30% responden mengalami kesulitan mempelajari materi menulis cerpen. Inilah permasalahan yang masih perlu dijawab dan dicari solusinya.

5. Penutup

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, simpulan yang dapat disampaikan adalah:

1. Penggunaan media grafis berkontribusi terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. Namun, besarnya kontribusi yang ditunjukkan tergolong tidak signifikan, yaitu sebesar 0,1621%. Hal ini mengandung arti masih ada variabel lain yang lebih dominan dan berkontribusi positif terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. Hasil uji lanjut pengaruh penggunaan media grafis terhadap kemampuan menulis cerpen adalah 0,002581116. Artinya setiap kenaikan satu unit media grafis akan diikuti kenaikan kemampuan siswa menulis cerpen sebesar 0,002581116.

2. Motivasi belajar berkontribusi terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. Besarnya kontribusi yang ditunjukkan tergolong signifikan, yaitu sebesar 0,7553%. Temuan penelitian, selain motivasi masih ada variabel lain yang turut mempengaruhi kemampuan siswa menulis cerpen. Hasil uji lanjut pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen adalah 0,020857317. Artinya setiap kenaikan satu unit motivasi belajar akan diikuti kenaikan kemampuan siswa menulis cerpen sebesar 0,020857317.
3. Kontribusi media grafis dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kemampuan menulis cerpen tidak ditetapkan karena nilai korelasi antara variabel penggunaan media grafis dan motivasi belajar adalah 0,36162. Nilai ini melebihi syarat analisis, yakni 0,30. Nilai 0,30 merupakan nilai standar kokolerasi yang harus dipenuhi sehingga variabel tersebut secara bersama-sama dapat dinyatakan sebagai variabel utuh dan mandiri, tidak ada yang berkedudukan sebagai variabel perantara.

Berdasarkan simpulan penelitian sebagaimana disebutkan di atas, rekomendasi yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Kontribusi media grafis tidak signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Oleh sebab itu, penggunaan media grafis pada pembelajaran menulis cerpen perlu dipertimbangkan. Jika digunakan perlu dikolaborasikan dengan media lain yang lebih menantang, inovatif, dan efektif.
2. Motivasi belajar pada pembelajaran menulis cerpen perlu dibangkitkan dan ditumbuhkembangkan guru bahasa dan sastra Indonesia karena terbukti berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa memproduksi cerpen.
3. Penelitian lanjutan dengan variabel frekuensi pelatihan (pembelajaran), pengalaman guru, dan pengaruhnya terhadap keterampilan menulis cerpen dirasa perlu dilakukan.
4. Peningkatan kualitas dan kuantitas guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah-sekolah melalui berbagai strategi perlu diperjuangkan semua kalangan, terutama Pemerintah Kabupaten Lombok Tengah.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, A. dan W. Supriono. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ahmadi, I. Kh. dan Sofan A. (2011). *Paikem gembrot: Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Brannen, J. (2005). *Memadu Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. (H.N.A. Kurde dkk., penerjemah) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Diponegoro, M. (2011). *Nulis Cerpen Yuk!* Yogyakarta: Narasi.
- Djamarah, Sy.B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hadis, A. Dan Hj. Nurhayati B. (2010). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Marahimin, I. (2001). *Menulis Secara Populer*. Jakarta: Pustaka Jaya.

- Nurdiyantoro, B. (2009). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi. (2009). Dalam <http://www.psb-psma.org/content/blog/polemik-pembelajaran-sastra-di-sekolah/>).
- Nursisto. (1999). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: PT Mitra Gama Widya.
- Pranoto, N. (2011). *Creative Writing: Telaga Inspirasi Menulis Fiksi*. Bogor: Rayakultura Press.
- Sadiman, A.S., R. Rahardjo., A. Haryono., dan Raharjito. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. dan A. Rivai. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, N.Sy. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tuhusetya, Sy. (2008). Dalam <http://sawali.info/2008/03/26/mampukah-sekolah-menjadi-benteng-utama-apresiasi-sastra/>).