

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE SUGESTI-IMAJINASI MELALUI MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DI SMA KELAS X

Rianto

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Majalengka

Pos-el: *ryan_s34@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penerapan metode pembelajaran dalam menulis cerpen, sehingga menjadi penyebab sulitnya mencari ide cerita serta rendahnya kualitas cerpen yang dihasilkan siswa. Tidak ada metode khusus ini membuat siswa lemah ide untuk dikembangkan menjadi cerpen yang berkualitas. Penulis mencoba menerapkan salah satu metode yaitu metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual dalam pembelajaran menulis cerpen. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskripsi. Adapun teknik untuk mengumpulkan data yang digunakan adalah teknik studi pustaka dan teknik tes melalui *Pre test* dan *Post test*. Penulis melakukan penelitian di kelas X SMA Negeri 1 Sukahaji, sebanyak delapan kelas dengan jumlah populasi 210. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel acak (*simple random sampling*). Berdasarkan hasil *random sampel* secara tradisional ditetapkan siswa kelas X-3 dengan jumlah siswa 23 orang sebagai sampel. Perubahan kemampuan siswa dapat dilihat dari nilai tes awal dan tes akhir. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan data, terjadi peningkatan nilai antara tes awal dan tes akhir. Hal ini terbukti dari perhitungan rumus korelasi produk momen yaitu nilai rata-rata pretes sebesar 4.2, sedangkan nilai rata-rata postes sebesar 6.9, peningkatannya sebesar 2.7. dan nilai korelasi sebesar 0.727. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas X Sekolah Menengah Atas efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

Kata Kunci: *Metode sugesti-imajinasi, media audio-visual, pembelajaran menulis cerpen*

A. PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan tingkat pembelajaran keterampilan berbahasa terakhir setelah menyimak, berbicara, dan membaca. Penempatan keterampilan menulis di akhir tahapan keterampilan, setidaknya menunjukkan bahwa keterampilan menulis dirasakan sangat sulit karena menghasilkan sebuah produk berupa karya tulis yang harus sesuai kaidah bahasa Indonesia. Hal tersebut selaras dengan pendapat Byrne dalam Wagiran (2005: 169) bahwa 'menulis sebagai salah satu kemampuan yang diajarkan merupakan kegiatan yang sangat sulit bagi banyak orang. Hal ini disebabkan secara garis besar oleh masalah-masalah psikologis, linguistik dan kognitif.

Sastra bermediakan bahasa memerlukan keindahan ketika menuangkannya dalam bentuk tulisan. Berbeda dengan menulis puisi yang lebih mengutamakan perasaan apa yang sedang dirasakan penyair, proses menulis prosa dalam hal ini cerpen mengutamakan proses yang lebih komunikatif, lebih cepat dipahami, namun tidak mengurangi kaidah keindahan yang dimiliki sebuah karya sastra.

Proses pembelajaran menulis cerpen pada Sekolah Menengah Atas diharapkan dapat melatih daya imajinasi dan kepekaan hati seorang siswa dalam menyikapi kehidupan. Hal ini telah jelas dikatakan Sumardjo dan Saini (1988: 36), "cerpen bersifat rekaan (*fiction*) bukan penuturan kejadian yang sebenarnya. Meskipun cerpen hanyalah rekaan, namun dapat ditulis berdasarkan kenyataan kehidupan". Sebuah karya sastra akan lebih terasa hidup apabila di dalamnya terdapat "roh" berupa pesan atau amanat dalam menjalani kehidupan. Cerpen merupakan prosa fiksi yang di dalamnya terkandung pesan yang ingin disampaikan penulis. Hal ini selaras dengan pendapat Altendernd dan Lewis dalam Nurgiantoro (2010: 2) 'cerpen dapat diartikan sebagai prosa naratif yang bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan antar manusia'.

Pembelajaran menulis cerpen merupakan manifestasi imajinasi dan kepekaan diri seorang siswa terhadap lingkungannya. Menurut Mastuti (2011:21) mengemukakan bahwa "menulis dengan hati dan mengikuti kata hati adalah salah satu cara untuk membuat kualitas tulisan semakin meningkat". Pembelajaran menulis cerpen yang diberikan oleh guru selama ini hanya sebatas tugas menuliskan pengalaman pribadi dan belum sampai tingkat apresiasi. Proses apresiasi dalam diri siswa ketika menulis pada hakikatnya ada pada ide tulisan yang menjadi dasar dan titik awal proses menulis.

Ide merupakan daya imajinasi yang muncul ketika ada rangsangan baik dari dalam diri atau luar yang berupa sugesti. Pada umumnya proses mencari ide berdasarkan pengalaman dan pengamatan kehidupan. Sumber pengalaman pribadi sangat terbatas peristiwa yang dialami, namun sumber pengamatan kehidupan lingkungan tidak terbatas. Banyak masalah di sekeliling siswa yang dapat dijadikan ide cerita. Masalah ekonomi, sosial,

budaya sering muncul dan menjadi “roh” atau amanat dalam cerpen. Guru harus memiliki kemampuan dalam teknik memberikan rangsangan terhadap pola pikir ide siswa dalam menulis cerpen.

Metode Sugesti-Imajinasi menggunakan media audio-visual berupa rangkaian cerita yang disimak dan diperlihatkan kepada siswa merupakan salah satu upaya merangsang daya imajinasi pembentukan ide cerita dalam penulisan cerpen. Penggunaan metode dan media ini akan memberikan efek imajinasi dari sugesti yang diberikan serta gambaran tema, alur, penokohan, latar, dan amanat yang dapat dikembangkan sesuai imajinasi masing-masing siswa. Sedangkan untuk sudut pandang pengarang, siswa dapat memilih sebagai orang pertama (aku) atau orang ketiga (dia) setelah menerima sugesti dari tayangan yang dilihat dan disimak. Pemilihan bahan audio-visual menjadi langkah penting sebelum diadakannya metode sugesti-imajinasi.

Bahan audio-visual yang penulis pilih adalah film pendek yang bertemakan perjuangan hidup seorang anak yatim piatu. Bahan media audio visual ini tidak terdapat dialog, hanya disertai musik instrumen sesuai suasana dalam alur cerita. Film pendek berjudul “Terima Kasih” ini dipilih karena tidak terdapat dialog, sehingga siswa tidak terpengaruh terhadap kosakata yang terdapat dalam film. Siswa akan lebih beragam dalam membuat cerpen walaupun dengan tema yang sama. Musik instrumen yang tepat untuk menghayati suasana cerita sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasinya.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penulis tuangkan dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Metode Sugesti-Imajinasi melalui Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kemampuan menulis cerpen pada siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas sebelum pembelajaran menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio visual? (2) Bagaimana kemampuan menulis cerpen pada siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas setelah pembelajaran dengan menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio visual? (3) Efektifkah penggunaan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas?

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mendapatkan data mengenai kemampuan menulis cerpen pada siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas sebelum pembelajaran menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual. (2) Mengetahui kemampuan menulis cerpen pada siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual. (3) Mendapatkan data mengenai efektivitas penggunaan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Menulis Cerpen

a. Menulis Cerpen

1) Pengertian Menulis Cerpen

Menulis cerpen pada hakikatnya menyampaikan apa yang dirasakan, dilihat dan dialami dalam kehidupan penulis. Hal ini selaras dengan pendapat Sumardjo (2007:81) yang menyatakan bahwa “menulis cerpen pada dasarnya menyampaikan sebuah pengalaman kepada pembaca”. Sedangkan menurut Thahar (1999:34) “menulis cerpen dapat dikatakan menuliskan “dongeng” pendek. Dongeng yang dekat dengan kehidupan nyata dan fantasi pembaca, angan-angan bahkan mungkin juga impuls atau desakan hati pembaca. Akan tetapi cerpen juga dituntut punya jiwa yang membuat cerpen itu punya daya pikat”.

Pengalaman dan pengetahuan penulis sangat mempengaruhi karyanya. Menurut Thahar (1999:17) bahwa fiksi (termasuk cerpen) juga berangkat dari fakta yang terhimpun dalam pengalaman batin seorang pengarang, lalu dikreasikan kembali dengan imajinasinya sehingga menjadi sesuatu yang hidup, suatu kenyataan yang baru yang kita sebut fiksi. Lebih lanjut Semi dalam Thahar (1999:25) menyatakan bahwa sastra lahir (termasuk cerpen) dari sumber pengalaman sastrawan sendiri, baik pengalaman dalam bentuk lahiriah maupun pengalaman lahiriah. Pengalaman batin juga merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya. Ia didapat dari media lain, mungkin audio atau audio visual, buku bacaan, dan tuturan orang lain.

2) Langkah-Langkah Menulis Cerpen

Menurut Sudarman (2008:294), menulis cerpen dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

- a) Menentukan tema
- b) Membuat kerangka karangan
- c) Mengumpulkan referensi
- d) Menuliskan

3) Pembelajaran Menulis Cerpen

Pembelajaran menulis cerpen dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan ada tiga hal yang harus dilakukan oleh guru. Pertama, penelaahan materi pembelajaran. Pada tahap ini guru harus menguasai materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran di kelas. Penguasaan metode menulis, pemilihan tema, dan pemahaman tujuan pembelajaran harus dikuasai dalam tahap ini. Kedua, pemilihan bahan dan metode pembelajaran. Pemilihan bahan dan metode harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Ketiga, penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap ini guru memastikan bahwa proses pembelajaran yang akan dilaksanakan berjalan dengan baik dan mencapai tujuan belajar.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen. Kegiatan pada tahap ini mengacu pada Rancangan Pelaksanaan

Pembelajaran yang telah dibuat. Berikut adalah tabel aktivitas yang dilakukan ketika pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen.

Tabel B.1
 Proses Pembelajaran Menulis Cerpen

No.	Guru	Siswa
1.	Apersepsi dan motivasi belajar	Menyimak
2.	Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Menyimak
3.	Menyampaikan materi dengan bahan dan metode yang ditetapkan	Menyimak dan melaksanakan tugas sesuai arahan guru
4.	Tanya-jawab tentang penyusunan kerangka cerpen	Tanya-jawab cara membuat kerangka cerpen yang baik
5.	Menugaskan siswa membuat cerpen dengan tema yang telah ditentukan	Membuat cerpen berdasarkan tema yang ditentukan sesuai imajinasi masing-masing

Tahap terakhir dari pembelajaran menulis cerpen adalah evaluasi. Pada tahap ini guru menilai tingkat keberhasilan pembelajaran menulis cerpen dengan metode tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Menilai tingkat keberhasilan proses pembelajaran membutuhkan instrumen penilaian sebagai standar penentuan nilai kualitatif cerpen yang kemudian dikonversikan menjadi nilai kuantitatif. Adapun rubrik penilaian menulis cerpen berdasarkan rangsang visual dan suara menurut Nurgiantoro (2010: 433) adalah sebagai berikut.

Tabel B.2
 Rubrik Penilaian Menulis Cerpen
 Berdasarkan Rangsang Visual dan Suara

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi teks					
2.	Ketepatan logika urutan cerita					
3.	Ketepatan detail peristiwa					
4.	Ketepatan makna keseluruhan cerita					
5.	Ketepatan kata					
6.	Ketepatan kalimat					
7.	Ejaan dan tata tulis					
Jumlah Skor						

Adapun kriteria tingkat capaian kinerja pada setiap aspek yang dinilai adalah sebagai berikut.

1. Kesesuaian isi teks
 - a. Angka 5 : isi sesuai dengan bahan audio-visual yang ditayangkan.
 - b. Angka 4 : ada sedikit kesalahan, namun tidak mengganggu isi cerita.
 - c. Angka 3 : ada banyak perbedaan dari isi cerita, namun masih bisa dipahami.
 - d. Angka 4 : ada banyak kesalahan isi cerita dan tidak dipahami.
 - e. Angka 1 : secara keseluruhan isi cerita tidak sesuai yang diharapkan dan tidak dipahami.
2. Ketepatan logika urutan cerita
 - a. Angka 5 : secara keseluruhan isi cerita berurutan secara kronologis dan latar atau seting sehingga mudah dipahami.
 - b. Angka 4 : ada sedikit kesalahan penempatan urutan cerita, namun tidak mengurangi pemahaman isi cerita.
 - c. Angka 3 : ada banyak kesalahan penempatan urutan cerita, namun tidak mengurangi pemahaman isi cerita.
 - d. Angka 2 : sangat banyak kesalahan penempatan urutan cerita, sehingga cerita sulit dipahami secara menyeluruh.
 - e. Angka 1 : secara keseluruhan urutan isi cerita terlalu acak dan tidak sesuai dengan bahan audio-visual yang ditayangkan.
3. Ketepatan detail peristiwa
 - a. Angka 5 : secara keseluruhan isi cerita diungkap secara detail sesuai dengan bahan audio-visual yang ditayangkan.
 - b. Angka 4 : ada sedikit peristiwa yang tidak diungkapkan, namun secara keseluruhan tidak mengurangi esensi cerita.
 - c. Angka 3 : ada banyak peristiwa yang tidak diungkapkan sehingga cerita terlalu singkat, namun secara keseluruhan tidak mengurangi esensi cerita.
 - d. Angka 2 : ada banyak peristiwa yang tidak diungkapkan, sehingga tidak menyatakan secara keseluruhan isi cerita yang dimaksud.
 - e. Angka 1 : secara keseluruhan detail cerita tidak sesuai dengan bahan audio-visual yang ditayangkan.
4. Ketepatan makna keseluruhan cerita
 - a. Angka 5 : secara keseluruhan isi cerita bermakna sesuai dengan bahan audio-visual yang ditayangkan.
 - b. Angka 4 : ada sedikit ketidaksesuaian makna dari segi kebahasaan, namun tidak mengganggu isi cerita secara menyeluruh.
 - c. Angka 3 : banyak ketidaksesuaian makna dari segi kebahasaan, namun tidak mengganggu isi cerita secara menyeluruh.

- d. Angka 2 : sangat banyak ketidaksesuaian makna dari segi kebahasaan, namun tidak mengganggu isi cerita secara menyeluruh.
 - e. Angka 1 : keseluruhan cerita tidak mempunyai makna yang jelas.
5. Ketepatan kata
- a. Angka 5 : secara keseluruhan isi cerita diungkapkan secara jelas, dengan kata-kata sesuai dengan bahan audio-visual yang ditayangkan.
 - b. Angka 4 : secara keseluruhan isi cerita diungkapkan secara jelas, dengan kata-kata namun sedikit ada sedikit kesalahan yang tidak mengganggu isi cerita.
 - c. Angka 3 : banyak kata yang tidak sesuai dengan bahan audio-visual yang ditayangkan, sehingga cerita keluar dari tema.
 - d. Angka 2 : sangat banyak kata yang tidak sesuai dengan bahan audio-visual yang ditayangkan, sehingga cerita keluar dari tema.
 - e. Angka 1 : tidak ada ketepatan kata secara menyeluruh dari isi cerita.
6. Ketepatan kalimat
- a. Angka 5 : secara menyeluruh kalimat yang ditulis memiliki struktur yang jelas.
 - b. Angka 4 : ada sedikit kesalahan struktur kalimat dari keseluruhan cerita.
 - c. Angka 3 : banyak kesalahan dari struktur kalimat, namun tidak mengganggu cerita secara menyeluruh.
 - d. Angka 4 : banyak kesalahan dari struktur kalimat sehingga mengganggu cerita secara menyeluruh.
 - e. Angka 1 : secara keseluruhan struktur kalimat tidak sesuai dengan bahan audio-visual yang ditayangkan.
7. Ejaan dan tata tulis
- a. Angka 5 : dari segi kebahasaan ejaan dan tata tulis secara menyeluruh tidak ada yang salah.
 - b. Angka 4 : ada sedikit kesalahan ejaan dan tata tulis.
 - c. Angka 3 : ada banyak kesalahan ejaan dan tata tulis namun tidak mengganggu isi cerita.
 - d. Angka 2 : ada banyak kesalahan ejaan dan tata tulis sehingga cerita tidak dipahami.
 - e. Angka 1 : secara menyeluruh cerita tidak dipahami karena ejaan dan tata tulis tidak diperhatikan.

2. Metode Sugesti-Imajinasi

Menurut Trimantara (2005: 3) metode sugesti-imajinasi merupakan sebuah teknik dalam pembelajaran menulis dengan media lagu. Pada prinsipnya, metode ini digunakan dengan cara memberi sugesti untuk merangsang daya imajinasi siswa. Metode sugesti-imajinasi adalah metode pembelajaran menulis dengan cara memberikan sugesti lewat lagu pada film pendek untuk merangsang imajinasi siswa. Dalam hal ini, lagu dalam media audio visual berupa film pendek digunakan sebagai pencipta suasana sugestif, stimulus, dan sekaligus menjadi jembatan bagi siswa untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan tema film pendek.

Respon yang diharapkan muncul dari siswa berupa kemampuan melihat gambaran peristiwa yang terjadi dalam rangkaian peristiwa film pendek tersebut dengan imajinasi-imajinasi yang dimiliki lalu mengungkapkannya kembali dalam bentuk cerpen.

Tarigan (2005: 90) menyatakan suatu ciri sugestopedia atau pembelajaran sugesti imajinasi yang paling menonjol adalah sentralitas atau pemusatan musik dan ritme musik bagi pembelajaran. Lebih lanjut menurut Tarigan (2005: 96) jenis atau tipe musik memang bersifat kritis bagi keberhasilan pembelajaran. Gagasan bahwa musik dapat mempengaruhi tubuh dan pikiran kita, tentu saja bukan merupakan hal yang baru, kuncinya adalah mendapatkan jenis musik yang tepat, yang digunakan dalam pembelajaran memang sangat penting.

a. Tahap-Tahap Metode Sugesti-Imajinasi

Menurut Silberman (2007: 183) tahap-tahap yang dilakukan oleh seorang guru dalam menggunakan metode sugesti-imajinasi adalah sebagai berikut.

- 1) Perkenalkan topik yang akan dicakup. Jelaskan kepada siswa bahwa pelajaran menuntut kreativitas dan penggunaan khayalan visual bisa membantu usaha mereka.
- 2) Instruksikan pada kelas untuk menutup mata. Perkenalkan latihan relaksasi yang memperjelas pikiran-pikiran sekarang dari pikiran peserta. Gunakan latar musik, lampu yang suram, dan pernafasan untuk mencapai hasil.
- 3) Lakukan latihan pemanasan untuk membuka mata pikiran. Mintalah peserta didik, dengan matanya yang tertutup untuk mencoba memvisualisasikan cahaya dan suara seperti kuntum bunga, kamar tidur mereka, lampu lalu lintas yang berubah, atau rintik hujan.
- 4) Ketika anggota kelas rileks, siapkan satu khayalan bagi mereka untuk dibangun.
- 5) Ketika khayalan dilukiskan, siapkan jarak sunyi reguler sehingga peserta didik dapat membangun khayalan visual mereka sendiri.
- 6) Simpulkan panduan khayalan dan instruksikan kepada anggota kelas untuk mengingat khayalannya. Dengan perlahan akhiri latihan.

7) Mintalah peserta didik untuk membentuk kelompok-kelompok kecil dan saling membagi pengalaman khayalannya.

b. Kelebihan Metode Sugesti-Imajinasi

Menurut Trimantara (2005: 3) penggunaan metode sugesti-imajinasi dapat mengoptimalkan kerja belahan otak kanan sehingga para siswa dapat mengembangkan imajinasinya secara leluasa. Sementara itu, Tarigan (2009: 160) mengatakan bahwa kelebihan metode sugesti-imajinasi, sebagai berikut.

- 1) Memberi ketenangan dan kesantiaian.
- 2) Menyenangkan dan menggembirakan.
- 3) Mempercepat proses pembelajaran.
- 4) Memberi penekanan pada perkembangan kecakapan berbahasa.

c. Kekurangan Metode Sugesti-Imajinasi

- 1) Menggelisahkan bagi siswa tertentu.
- 2) Biaya terlalu mahal.
- 3) Pemahaman membaca dan menyimak terlalu dibatasi.
- 4) Bahan masukan pedagogis terlalu eksklusif.
- 5) Hanya dapat digunakan kelompok kecil.

3. Media Audio-Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Susilana (2009: 6), kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Sedangkan, menurut Fathurrohman (2010: 65) menyatakan bahwa media dapat didefinisikan dalam aktivitas pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

b. Fungsi Media

Media dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Fathurohman (2010:67), menyatakan fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang.
- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.

- 6) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
- 7) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
- 8) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar.
- 9) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.
- 10) Meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Media

Media Pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya. Ada tujuh kelompok media yang dikemukakan Susilana (2009:14), yaitu sebagai berikut.

a. Kelompok Media Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam.

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Jenis media yang termasuk media ini adalah grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan *bulletin board*.

2) Media Bahan Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* atau *offset*. Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah buku teks, modul, bahan pengajaran terprogram.

3) Media Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar diam ini adalah foto.

b. Kelompok Media Proyeksi Diam.

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya OHP/OHT, *Opaque Projector*, Slide dan Film strip. Berikut ini akan dijelaskan pengertiannya.

1) Media OHP dan OHT

OHP (*Overhead Projector*) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar. Sedangkan OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui OHP.

2) Media Opaque Projector

Opaque Projektor atau proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model dua dimensi maupun tiga dimensi.

3) Media Slide

Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide.

4) Media Filmstrip

Filmstrip atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide.

c. Kelompok Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, yang berupa kata-kata, musik, dan suara efek. Jenis media audio ini diantaranya.

1) Media Radio

Radio adalah media yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar.

2) Media Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio.

d. Kelompok Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra penglihatan dan indra pendengaran, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau gambar sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain slide suara, filmstrip bersuara, dan halaman bersuara.

e. Kelompok Film (*Motion Picture*)

Film disebut juga gambar hidup (*motion picture*), yaitu serangkaian gambar (*still picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak. Ada beberapa jenis film, diantaranya film bisu, film, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggelapan ruangan.

f. Kelompok Televisi

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak (sama dengan film). Adapun jenis media televisi adalah sebagai berikut.

1) Media Televisi Terbuka

Media televisi terbuka adalah media audio-visual yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

2) Media Televisi Siaran Terbatas (TVST)

TVST atau CCTV adalah media audio visual gerak yang penyampaian pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel).

3) Media *Video Cassette Recorder* (VCR)

Media VCR perekamannya dilakukan dengan menggunakan kaset video, dan penayangannya melalui pesawat televisi

g. Kelompok Multi Media

Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Adapun jenis dari media ini adalah sebagai berikut.

1) Media objek

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya

2) Media Interaktif

Media interaktif adalah media yang lebih menekankan siswa untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran dan tidak hanya memperhatikan media atau objek saja.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif yaitu metode yang memaparkan atau menjelaskan fakta dan data mengenai objek penelitian di lapangan. Hal ini sesuai dengan pengertian metode deskriptif yang dikemukakan Sudjana (2001:52) metode “penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa dan kejadian yang ada pada masa sekarang”. Sedangkan Best dalam Sukardi (2011:157) ‘penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya’.

Berdasarkan uraian di atas, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Menurut Surakhmad (2004:140), metode deskriptif memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Memusatkan perhatian pada permasalahan yang ada pada saat penelitian dilakukan atau permasalahan yang bersifat aktual.
- b. Menggambarkan fakta tentang permasalahan yang diselidiki sebagaimana adanya, diiringi dengan interpretasi rasional yang seimbang.
- c. Pekerjaan penelitian bukan saja memberikan gambaran terhadap fenomena-fenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji hipotesis, membuat prediksi, serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu masalah.

Adapun langkah-langkah penelitian deskriptif menurut Sukardi (2011:158) sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi adanya permasalahan yang signifikan untuk dipecahkan melalui metode deskriptif.
- b. Membatasi dan merumuskan permasalahan secara jelas.
- c. Menentukan tujuan dan manfaat penelitian.
- d. Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan.
- e. Menentukan kerangka berpikir, dan pertanyaan penelitian dan atau hipotesis penelitian.

- f. Mendesain metode penelitian yang hendak digunakan termasuk dalam hal ini pengumpul data, dan menganalisis data.
- g. Mengumpulkan, mengorganisasi, dan menganalisis data dengan menggunakan teknik statistika yang relevan.
- h. Membuat laporan penelitian.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan sumber data yang menjadi elemen penting dalam penelitian. Hal ini selaras dengan pendapat Sudjana (2001:84) yang mengatakan bahwa “populasi adalah kumpulan dari sejumlah elemen terkait dengan penelitian ini”. Sedangkan Sugiyono (2011:117) berpendapat bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Hal ini selaras dengan pendapat Sukardi (2001:53) bahwa “populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian”. Berdasarkan pemahaman populasi diatas, penulis melakukan penelitian di kelas X SMA Negeri 1 Sukahaji Tahun Ajar 2013/2014, sebanyak delapan kelas dengan jumlah populasi 210.

Sudjana (2001:85) menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dari populasi”. Sedangkan Sugiyono (2011:118) mengatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Setiap objek dari populasi memiliki kesempatan menjadi objek penelitian”. Hal ini sesuai pernyataan Sudjana (1987:72) bahwa “untuk menarik sampel harus diupayakan setiap subjek dalam populasi mempunyai peluang yang sama menjadi unsur sampel”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel acak (*simple random sampling*). Berdasarkan hasil random sampel secara tradisional ditetapkan siswa kelas X-3 dengan jumlah siswa 23 orang sebagai sampel.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah nilai sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual. Penulis menggunakan teknik studi pustaka dan teknik tes, yaitu tes awal dan tes akhir.

a. Teknik studi pustaka

Sukardi (2011:33) menyatakan bahwa “studi kepustakaan merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoretis maupun aspek manfaat praktis”. Teknik studi pustaka dilakukan dengan cara membaca dan mengkaji uraian materi secara teoretis sehingga diperoleh berbagai teori dan referensi yang dikemukakan oleh para ahli penelitian dalam mengumpulkan data.

b. Teknik tes

Sukardi (2011:3) menyatakan bahwa “tes merupakan prosedur sistematis di mana individual yang dites direpresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka”. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data kuantitatif dengan melaksanakan tes menulis cerpen oleh siswa. Adapun pelaksanaan tes dalam penelitian adalah sebagai berikut.

a. Tes awal (*pretes*)

Tes awal atau *pretes* yang dilaksanakan sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung ini merupakan tes tertulis tentang menulis cerpen. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana materi dan kemampuan menulis cerpen yang telah dimiliki siswa sebelum pembelajaran menulis cerpen menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual.

b. Tes akhir (*posttest*)

Tes yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran ini merupakan tes tertulis yaitu dengan menulis cerpen sesuai dengan yang ditayangkan melalui media audio-visual berupa film pendek, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menulis cerpen yang telah dimiliki siswa setelah pembelajaran menulis cerpen dengan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual.

4. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Korelasi *Product Moment* dan prosentase. Korelasi *Product Moment*, rumus ini digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual dalam pembelajaran menulis cerpen. Adapun rumus korelasi *product moment* antara variabel (x) dan variabel (y) sebagai berikut.

$$r = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan.

r = nilai korelasi (antara variable x dan y)

n = jumlah siswa yang diteliti

x = nilai *pretes*

y = nilai *postes*

$\sum x$ = jumlah nilai *pretes*

$\sum y$ = jumlah nilai *postes*

$\sum xy$ = jumlah hasil kali nilai *pretes* dan *postes*

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat nilai *pretest*

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat nilai *postes*

Adapun skala nilai korelasi (r) antara variabel (x) dan variabel (y) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Interpretasi Nilai Kolerasi

Besarnya nilai kolerasi (r)	Interpretasi
0,800 sampai dengan 1,00	Korelasinya sangat tinggi
0,600 sampai dengan 0,800	Korelasinya tinggi
0,400 sampai dengan 0,600	Korelasinya sedang
0,200 sampai dengan 0,400	Korelasinya kecil
0,000 sampai dengan 0,200	Tidak ada korelasi

Teknik prosentase data digunakan untuk menentukan gambaran mengenai kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis cerpen dari hasil *pretes* dan *postes*. Kriteria yang digunakan dalam teknik prosentasi adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4
Interpretasi Nilai Prosentase

Besarnya Nilai Prosentase	Interprestasi
100%	Seluruhnya
76% - 99%	Hampir seluruhnya
51% - 75%	Lebih dari separuh
50%	Separuhnya
26% - 49%	Hampir separuhnya
1% - 25%	Sedikit sekali
0%	Tidak ada satupun

D. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Setelah diketahui data hasil tes awal dan hasil dari tes akhir, selanjutnya penulis membuat presentase data. Adapun presentase data mengenai kemampuan siswa dalam menulis cerpen baik dari tes awal maupun hasil dari tes akhir adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa menulis cerpen sebelum pembelajaran dengan menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dikemukakan bahwa nilai rata-rata tes awal sebesar 4.2, artinya kemampuan siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Sukahaji tahun ajar 2013/2014 dalam menulis cerpen memiliki prosentase sebesar 4.2% atau kurang dari separuh siswa yang dapat menulis cerpen.

2. Kemampuan siswa menulis cerpen setelah pembelajaran dengan menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dikemukakan bahwa nilai rata-rata tes awal sebesar 6.9, artinya kemampuan siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Sukahaji Tahun Ajar 2013/2014 dalam menulis cerpen memiliki presentase sebesar 6.9% atau lebih dari separuh siswa yang dapat menulis cerpen.

3. Efektivitas penggunaan metode sugesti-imajinasi

Data untuk menentukan efektivitas penggunaan metode sugesti-imajinasi dalam pembelajaran menulis cerpen di Kelas X-3 SMA Negeri 1 Sukahaji Tahun Ajar 2013/2014 adalah data tes awal dan tes akhir, yaitu dengan cara mengkorelasikan hasil kedua tes tersebut dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun korelasi nilai tes awal dan tes akhir menggunakan rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4
 Pengolahan Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas X-3 SMA Negeri 1 Sukahaji
 Tahun Ajar 2013/2014 dalam Menulis Cerpen

No	Nama Siswa	X	Y	x ²	y ²	xy
1	Ade Egi Hidayat	2	6	4	36	12
2	Anis Yulianti	4	6	16	36	24
3	Didin Solehudin	2	6	4	36	12
4	Eka Qotrul Rozikin	5	6	25	36	30
5	Epul Fauzi Maulana	2	6	4	36	12
6	Fadel M. Rizki	2	5	4	25	10
7	Fahti Prihadi Fawwaz M.	4	6	16	36	24
8	Gita Nurlathifah	3	6	9	36	18
9	Heri Arianto	2	6	4	36	12
10	Ida Paridah	6	9	36	81	54
11	Iis Malihah Ayu Wandini	6	9	36	81	54
12	Ira Mustika	5	9	25	81	45
13	Mala Nurmayanti	5	9	25	81	45
14	Ninda Amelia Indriani	6	8	36	64	48
15	Nita Rafiqoh Utami	4	6	16	36	24
16	Nurhasanah	3	6	9	36	18
17	Rita Rosita	7	9	49	81	63
18	Sayid M. Akbar	2	6	4	36	12
19	Selva Yohana Oktavia	7	6	49	36	42
20	Vina Rahayu	6	8	36	64	48
21	Wida Lopian	3	5	9	25	15
22	Yolanda Tansya W.	6	9	36	81	54
JUMLAH		92	152	452	1096	676
Rata-rata		4,2	6,9	20,5	49,8	30,7

Data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut.

Keterangan:

r : Korelasi (nilai yang dicari)
 N : 22
 x : 92
 y : 152
 x² : 452
 y² : 1096
 xy : 676

$$r = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r = \frac{22 \cdot 676 - (92)(152)}{\sqrt{\{22 \cdot 452 - (92)^2\} \{22 \cdot 1096 - (152)^2\}}}$$

$$r = \frac{22 \cdot 676 - (92)(152)}{\sqrt{\{22 \cdot 452 - (92)^2\} \{22 \cdot 1096 - (152)^2\}}}$$

$$r = \frac{14872 - 13984}{\sqrt{\{9944 - 8464\} \{24112 - 23104\}}}$$

$$r = \frac{888}{\sqrt{1480 \cdot 1008}}$$

$$r = \frac{888}{\sqrt{1491840}}$$

$$r = \frac{888}{\sqrt{1491840}}$$

$$r = \frac{888}{1221.4} = 0.727$$

Nilai korelasi yang dihasilkan adalah 0.727, nilai korelasi tersebut menunjukkan tingkat hubungan yang tinggi. Berikut tabel interpretasi nilai korelasi.

Tabel 4.5
 Interpretasi Nilai Korelasi

Besarnya nilai korelasi (r)	Interpretasi
0,800 sampai dengan 1,00	Korelasinya sangat tinggi
0,600 sampai dengan 0,800	Korelasinya tinggi
0,400 sampai dengan 0,600	Korelasinya sedang
0,200 sampai dengan 0,400	Korelasinya kecil
0,000 sampai dengan 0,200	Tidak ada korelasi

Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian selanjutnya penulis menginterpretasikan hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun interpretasi data tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa dalam menulis cerpen sebelum uji pembelajaran menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual

menunjukkan rata-rata nilai 4.2, dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa siswa telah menguasai 4.2% kemampuan menulis cerpen masih rendah.

2. Kemampuan siswa dalam menulis cerpen setelah pembelajaran dengan menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual, data hasil penulisan *post test* yang dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest adalah 6.9, sedangkan nilai rata-rata pretes sebesar 4.2 dengan demikian ada peningkatan kemampuan sebesar 2.7 atau 2.7%.
3. Berdasarkan data nilai rata-rata *pre test* dan *post test* ada peningkatan dari 4.2 menjadi 6.9 dengan peningkatan sebesar 2.7. dari hasil pengolahan data diperoleh hasil nilai korelasi (r) = 0.73 yang dapat diinterpretasikan termasuk korelasi tinggi. Dengan demikian, penggunaan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, interpretasi data, serta pengujian hipotesis mengenai pembelajaran menulis cerpen di kelas X-3 SMA Negeri 1 Sukahaji Tahun Ajar 2013/2014 sebagai sampel, maka penulis dapat kemukakan simpulan sebagai berikut.

- a) Kemampuan siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sukahaji Tahun Ajar 2013/2014 dalam menulis cerpen dapat dikategorikan masih rendah sebelum dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual. Berdasarkan perhitungan presentase diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerpen hanya mencapai 4.2%.
- b) Kemampuan siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sukahaji Tahun Ajar 2013/2014 dalam menulis cerpen setelah pembelajaran dengan menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual ada peningkatan. Berdasarkan data penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata pretes sebesar 4.2, sedangkan nilai rata-rata postes sebesar 6.9, peningkatannya sebesar 2.7.
- c) Terdapat peningkatan kemampuan siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sukahaji Tahun Ajar 2013/2014 dalam menulis cerpen, antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual. Artinya metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

2. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, penulis sampaikan saran sebagai berikut.

- a) Berdasarkan data yang diperoleh, penggunaan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual dalam pembelajaran menulis cerpen terbukti efektif meningkatkan kemampuan siswa. Hendaknya guru mata pelajaran bahasa Indonesia dapat menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran menulis baik prosa ataupun puisi yang mengutamakan daya imajinasi dalam pembuatannya.
- b) Guru bahasa Indonesia hendaknya memahami prosedur penggunaan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual dengan sebaik-baiknya, begitu pula dengan pemilihan bahan media audio-visual haruslah tepat dengan psikologis siswa Sekolah Menengah Atas, sehingga pembelajaran menulis cerpen dapat berjalan baik dan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.
- c) Penelitian keefektifan mengenai penggunaan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual dalam pembelajaran menulis cerpen merupakan penelitian yang baru. Oleh karena itu, mahasiswa atau guru bahasa Indonesia dapat melakukan penggunaan metode sugesti-imajinasi melalui media audio-visual pada materi pembelajaran lainnya, sehingga keefektifan metode benar-benar teruji.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Mastuti, Indari. 2011. *Ternyata Menulis itu Gampang*. Sukoharjo: Samudera.
- Nurgiantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Gajah Mada University Press: Yogyakarta.
- _____. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Silberman, Melvin. 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Sudarman, Paryati. *Menulis di Media Massa*. 2008. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo..
- Sudjana, Nana. 1987. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumardjo, Jacob dan Saini K.M. 1988. *Apresiasi Kesusastraan*. Yogyakarta: Gramedia.
- Sumardjo, Jacob. 1997. *Catatan Kecil tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surakhmad, Winarno. 2004. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito.
- Susilana, Rudi, Cepi Riyana. 2009. *Media pembelajaran*. Bandung CV: Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa.
- _____. 2009. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thahar, Haris Effendi. 1999. *Kiat Menulis Cerpen*. Bandung: Angkasa.
- Trimantara, Petrus. 2005. Pengaruh Metode Sugesti Imajinasi Terhadap Kemampuan Menulis Pargraf Deskripsi. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 1-14.
- Wagiran. 2005. Implementasi *Life Skills* dalam Pembelajaran Menulis. Dalam Pangesti Wiedarti. *Menuju Budaya Menulis*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

BIODATA PENULIS

Rianto S.Pd., M.Si, lahir di kota Cirebon, 06 Mei 1991. Anak pertama dari dua bersaudara. Penulis beralamat di Desa Prapatan, Kecamatan Sumberjaya, Kabupaten Majalengka. Prestasi di bidang menulis yang pernah diraih penulis selama perkuliahan adalah juara kategori 3 lomba essay Dataprint, cerpen dan puisi dimuat di surat kabar harian Kabar Cirebon, menjadi kontributor penulis buku Kumpulan Cerpen dan Kumpulan Puisi di beberapa lomba menulis dunia maya, nominasi seratus cerpen terbaik tingkat Internasional yang diadakan PPI Yaman. Penulis dapat dihubungi melalui pos-el ryan_s34@ymail.com atau HP:085323024671