

BAB II

KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kerangka Teoretis

Kerangka Teoretis berfungsi sebagai pendukung utama dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, peneliti memerlukan kerangka teoritis untuk memperkuat penjelasan atau pembhsan terhadap permasalahan menggunakan teori-teori yng relevan. Oleh karena itu, kerangka teoritis juga merupakan rancangan teori yang terkait dengan hakikat penelitian, yang bertujuan untuk menjelaskan makna dari vriabel-variabel yang akan diteliti.

1. Hakikat Pembelajaran Model Konvesional

a. Pengertian Model Pembelajaran Konvesional

Model pembelajaran konvesional berfokus pada peran guru sebagai pusat pengajaran, dengan penekanan pada hasil dari pada proses. Dalam model ini, siswa sebagai objek dari subjek pembelajaran, yang mengakibatkan kesulitan bagi siswa untuk mengemukakan pendapat. Model yang sering digunakan oleh guru dalam proses mengajar adalah metode ceramah. Metode ini termasuk dalam kategori pembelajaran konvensional karena persiapannya yang sederhana, praktis, dan tidak memerlukan persiapan khusus.

Menurut Majid (2017:194), metode ceramah adalah metode yang masih sering digunakan oleh guru atau instruktur. Hal ini tidak hanya disebabkan oleh beberapa alasan tertentu, tetapi juga karena faktor kebiasaan baik dari guru maupun siswa. Keberhasilan penggunaan metode ini sangat bergantung pada guru, terutama bagaimana cara penerapannya dalam proses pembelajaran. Abuddin Nata

(2014:377) menyatakan bahwa metode ceramah adalah cara penyampaian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memberikan penjelasan atau tuturan secara langsung di hadapan siswa. Proses ceramah dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan gambaran garis besar materi yang akan dibahas, serta mengaitkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah dipelajari sebelumnya.

Sutarsih (2013: 2), "ceramah merupakan metode pembelajaran yang mengharuskan adanya keterlibatan dan kreativitas siswa dalam prosesnya. Metode ini mendorong siswa untuk aktif bertanya kepada guru serta berdiskusi atau berinteraksi dengan teman-temannya.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan memecahkan masalah secara bersama dalam bentuk diskusi. Guru bertindak sebagai pembimbing dan mengarahkan siswa agar dapat bekerja sama dalam diskusi.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode ceramah merupakan bagian dari pembelajaran konvensional yang menempatkan guru sebagai pusat proses pengajaran. Meskipun sederhana dan mudah diterapkan, efektivitas metode ini sangat bergantung pada keterampilan guru serta partisipasi aktif siswa melalui interaksi dan diskusi. Dalam hal ini, guru berperan sebagai pembimbing yang mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan pendapat Wina Sanjaya (2008: 149), metode ceramah memiliki beberapa tahapan utama, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Menyusun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 - b. Menentukan poin-poin materi yang akan disampaikan.
2. Tahap Pembukaan
 - a. Pastikan siswa memahami tujuan pembelajaran.
 - b. Lakukan apersepsi, yaitu menghubungkan materi baru dengan pengetahuan sebelumnya.
3. Tahap Penyajian
 - a. Jaga kontak mata dengan siswa selama penyampaian materi.
 - b. Gunakan bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.
 - c. Sajikan materi secara terstruktur agar mudah dipahami siswa.
4. Tahap Penutupan
 - a. Ajak siswa untuk menyimpulkan atau merangkum materi yang telah disampaikan.
 - b. Dorong siswa untuk memberikan tanggapan atau ulasan tentang materi.
 - c. Lakukan evaluasi untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode ceramah terdiri dari empat tahapan utama: persiapan, pembukaan, penyajian, dan penutupan. Tahapan ini mencakup perencanaan tujuan, penyampaian materi secara terstruktur, melibatkan siswa melalui diskusi, dan diakhiri dengan evaluasi pemahaman.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Konvensional

Helmiati (2012:60-64) dijelaskan sejumlah keunggulan yang menjadi alasan mengapa ceramah dapat digunakan. Beberapa kelebihan dan kekurangan tersebut antara lain:

1. Kelebihan Model Pembelajaran Ceramah

- a) Ceramah menyajikan penyampaian materi pelajaran yang luas
- b) Melalui ceramah, guru dapat menyampaikan pokok-pokok penting dari materi yang perlu ditonjolkan.
- c) Dengan menggunakan ceramah, guru dapat mengendalikan situasi kelas secara langsung, karena seluruh pembelajaran berada di tangan guru yang menyampaikan materi.
- d) Pengaturan kelas saat menggunakan ceramah dapat dibuat lebih sederhana.

2. Kekurangan Model Pembelajaran Ceramah

- a) Terasa monoton dan kurang menarik.
- b) Penyampaian informasi hanya berlangsung secara satu arah, yakni dari guru kepada siswa.
- c) Siswa cenderung pasif karena proses pembelajaran lebih banyak dipimpin oleh guru.
- d) Materi pembelajaran sulit untuk diingat oleh siswa.
- e) Pembelajaran tidak memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka.
- f) Model yang digunakan cenderung menggurui dan membuat siswa merasa lelah.

g) Pembelajaran tidak mendorong siswa untuk lebih banyak membaca.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan metode ceramah memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya meliputi keterampilan guru untuk menyampaikan materi secara luas, sedangkan kekurangannya, seperti sifatnya yang monoton, pembelajaran satu arah, siswa yang cenderung pasif, kesulitan mengingat materi, kurangnya pengembangan dan kreativitas.

2. Model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Double loop problem Solving*

Model pembelajaran *double loop problem solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) utama timbulnya masalah. Jadi berkenan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Model pembelajaran *double loop problem solving* merupakan perkembangan lebih lanjut dari teori *double-loop learning* yang dikembangkan pertama kali oleh Argyris (1976) dan berfokus pada pemecahan masalah yang kompleks dan tak terstruktur untuk kemudian dijadikan semacam perangkat *problem solving* yang efektif. Pada pembelajaran *double loop problem solving*, siswa perlu didorong untuk bekerja pada dua *loop* pemecahan yang berbeda akan tetapi saling terkait.

Dalam Bahasa Indonesia *Double Loop* artinya dua tahap solusi dan *problem solving* artinya penyelesaian masalah. Menurut Huda (2014: 300) “*Double Loop Problem Solving* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan keputusan menyangkut proses pertimbangan berbagai macam pilihan yang akhirnya akan sampai pada suatu kesimpulan atas pilihan yang akan diambil. Pada saat suatu kelompok diminta untuk membuat keputusan, mereka berusaha untuk mencari

konsesus yang dalam hal ini berarti setiap partisipan, paling tidak dapat menerima pilihan yang telah diambil. Menurut Shoimin (2014:68) *double loop problem solving* mengakomodasi adanya perbedaan atas dari penyebab suatu masalah, termasuk mekanisme bagaimana sampai terjadi suatu masalah.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *double loop problem solving* adalah model pembelajaran yang melibatkan keterampilan peserta didik untuk mengelola pemikirannya dengan merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.

Shoimin (2014:68) mengemukakan siswa perlu bekerja pada dua *loop* pemecahan-masalah yang berbeda tetapi saling terkait yaitu: *Loop* solusi 1 ditunjukkan untuk mendeteksi penyebab masalah yang paling langsung, kemudian merancang dan menerapkan solusi sementara. *Loop* solusi 2 berusaha untuk menentukan penyebab yang arasnya lebih tinggi, kemudian merancang dan mengimplementasikan solusi dari akar masalah.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak dari masalah tersebut yang tidak dapat menunggu sampai ditemukan solusi dari akar masalah, sebab masalah-masalah tersebut membutuhkan solusi sementara yang segera. Terkadang, solusi sementara tersebut sudah cukup memadai, khususnya jika solusi tersebut tidak mahal untuk diimplementasikan atau tidak menguras sumber daya penting lainnya. Selain itu ada banyak kasus yang menunjukkan bahwa solusi sementara dapat efektif sehingga akhirnya menjadi solusi permanen dari masalah yang ada. Dalam hal ini, berarti tidak ada penyebab masalah tingkat tinggi yang perlu dicari solusinya.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS)

Menurut Huda (2014: 301) langkah- langkah model pembelajaran *double loop problem solving* sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya. Pada tahap ini, deteksi yang dilakukan mencakup segala sesuatu yang menjadi faktor dari masalah yang sedang dihadapi.
2. Mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara. Penyebab langsung ini lebih jelas, oleh karena itu mudah dideteksi dan dapat dicari solusinya untuk diterapkan secara cepat.
3. Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara. Pada tahap ini dilakukan evaluasi seberapa besar keefektifan dan tingkat keberhasilan dari solusi sementara yang sudah diterapkan.
4. Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan atau tidak. Pada tahap ini diputuskan untuk melakukan analisis akar masalah atau cukup sampai tahap ini, dengan mempertimbangkan hasil evaluasi yang dilakukan sebelumnya.
5. Jika dibutuhkan, dilakukan deteksi terhadap penyebab masalah yang levelnya lebih tinggi. Penyebab yang dicari levelnya lebih tinggi dari penyebab yang telah ditemukan sebelumnya.
6. Merancang solusi akar masalah. Solusi yang dirancang tentunya bukan solusi sementara lagi, namun solusi yang dapat menyelesaikan masalah hingga tuntas.

Enam tahapan langkah-langkah di atas mampu membantu dan membiasakan siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Hal tersebut sesuai dengan fungsi penerapan model pembelajaran DLPS yang dapat membiasakan siswa mengelola pengetahuan yang mereka miliki dengan informasi baru sehingga mampu melakukan proses pemecahan masalah dan mampu mengambil keputusan untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi (Widiastika & Ardana, 2019).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa masalah dapat dievaluasi atas dasar tingkat kepentingan dan kemungkinan dari tingkat kompleksitas solusinya. Kelompok perlu terlihat dalam pemecahan masalah manakala masalah memang cukup penting dan jika jelas diketahui bahwa seorang diri tidak akan dapat mengembangkan atau mengimplemasikan suatu solusi yang memuaskan. Sebaliknya masalah yang tidak penting tidak perlu investasi dalam bentuk aktivitas pemecahan masalah secara berkelompok. Dengan demikian, siswa yang dilatih dengan strategi akan mampu memiliki keterampilan untuk mengelola pemikirannya sehingga mampu melakukan proses pemecahan masalah maupun pengambilan keputusan. Berdasarkan model pembelajaran model diatas saya memilih sintaks yang ditemukan Ngilimun karena sintaksnya lebih lengkap.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Doble Loop Problem Solving*

Menurut Huda (2014:301) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *dooble loop problem solving* sebagai berikut:

- Kelebihan model pembelajaran *double loop problem solving* yaitu:
 1. Dapat menambah wawasan tentang efektivitas penggunaan pembelajaran *double loop problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 2. Dapat lebih menciptakan suasana kelas yang menghargai (menghormati) nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk terbiasa mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi kebaikan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan guru itu sendiri.
- Kekurangan model pembelajaran *double loop problem solving*
 1. Tidak semua pelajaran dapat mengandung masalah /problem, yang justru harus dipecahkan. Akan tetapi memerlukan pengulangan dan latihan-latihan tertentu. Misalnya pada pelajaran agama, mengenai cara pelaksanaan shalat yang benar, cara, berwudhu, dan lain-lain
 2. Kesulitan mencari masalah yang tepat/sesuai dengan taraf perkembangan dan kemampuan siswa.
 3. Banyak menimbulkan resiko terutama bagi anak yang memiliki kemampuan kurang. Kemungkinan akan menyebabkan rasa frustrasi dan ketegangan batin, dalam memecahkan masalah-masalah yang muskil dan mendasar dalam agama.
 4. Kesulitan dalam mengevaluasi secara tepat. Mengenai proses pemecahan masalah yang ditempuh siswa.
 5. Memerlukan waktu dan perencanaan yang matang.

Ngalimun (dalam Istarani, dkk, 2017; 26) juga mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *double loop problem solving* yaitu:

- Kelebihan model pembelajaran *double loop problem solving*
 1. Dapat mengungkapkan penyebab secara internal ataupun eksternal timbulnya suatu masalah secara benar.
 2. Melatih siswa untuk terampil dalam mengungkapkan penyebab dari timbulnya suatu masalah.
 3. Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinilitas ide, kreativitas kognitif tinggi, kritis, komunikasi- interaksi, sharing, keterbukaan, dan sosialisasi.
 4. Model ini dapat membuat pendidikan disekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
 5. Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiaskan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apabila menghadapi permasalahan di dalam kehidupan dalam keluarga, bermasyarakat, dan bekerja kelak, suatu kemampuan yang sangat bermakna bagi kehidupan manusia.
 6. Solusi pemecahan masalah dapat dijadikan siswa sebagai acuan hidup dan kehidupan sehari-hari.
 7. Siswa dituntut untuk berimprovisasi mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang bervariasi dalam memperoleh jawaban siswa yang beragam.
 8. Pendekatan ini merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh , karena dalam proses belajarnya, siswa

banyak melakukan mental dengan menyeroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahan

9. Menumbuhkan rasa bersamaan siswa melalui diskusi akhir dari pemecahan masalah.

- Kelemahan model pembelajaran *double loop problem solving* yaitu:
 1. Sulit menggali dan mengenali penyebab dari timbulnya masalah yang sebenarnya.
 2. Adanya masalah yang tidak relevan dengan materi pembelajaran.
 3. Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa memerlukan kemampuan dan keterampilan guru.
 4. Proses belajar mengajar dengan menggunakan model ini sering memerlukan waktu yang cukup banyak dan sering terpaksa mengambil waktu pelajaran lain.
 5. Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dan guru menjadi belajar dengan banyak berfikir memecahkan sendiri atau kelompok, yang kadang - kadang memerlukan berbagai sumber belajar, merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *double loop problem solving* melatih siswa lebih aktif dan berfikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *double loop problem solving* membangun penyelidikan dan pengamatan siswa untuk mendesain suatu penemuan masalah dan dapat menemukan akar solusi dari permasalahan tersebut dengan tepat. Dengan demikian, siswa yang dilatih dengan strategi akan mampu memiliki keterampilan

untuk mengelola pemikirannya, sehingga mampu melakukan proses pemecahan masalah maupun pengambilan keputusan.

B. Menulis Teks Cerita Pendek

a. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan orang lain. Apabila diibaratkan menulis sama dengan berbicara. Contohnya Maya yang menceritakan pengalamannya bertamasya ke Bandung bersama-sama dengan keluarganya kepada teman-temannya di sekolah. Seharusnya Maya dapat menyusun cerita ini secara tertulis, karena materi bahasa yang digunakan sama, yaitu kata dan kalimat. Bedanya, kalau dituliskan diperlukan pengetahuan tentang ejaan dan tanda baca. Dengan demikian menulis tidak lain dari memindahkan bahasa kedalam wujud tulisan, dengan menggunakan lambang-lambang grafem.

Secara tidak langsung menulis adalah bentuk komunikasi yang kita lakukan melalui bahasa tulis. Hanya saja menulis memerlukan proses dan tahapan tertentu sehingga menghasilkan sebuah tulisan. Secara singkat tim penyusun Kamus Bahasa Indonesia Lengkap (1997:612) mendefinisikan menulis, yaitu: (1) goresan pada benda lain dengan bentuk yang terbaca, (2) membuat huruf dan angka yang disusun menurut aturan tertentu sehingga mengandung maksud (penulisannya).

Dalam penulisan diperlukan adanya ekspresi gagasan yang berkesinambungan dan logis dengan menggunakan kosakata serta tata bahasa tertentu atau kaidah bahasa yang digunakan, sehingga dapat menggambarkan atau

dapat menyajikan informasi yang diekspresikan secara jelas. Itulah sebabnya agar terampil menulis diperlukan latihan dan praktek yang terus menerus secara teratus dengan metode pembelajarannya yang tepat.

Bertitik tolak pada pendapat-pendapat tentang menulis diatas, menulis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi tidak langsung dengan menggunakan pena, yang berfungsi untuk mengekspresikan atau menuangkan pikiran, perasaan dan kemampuannya serta sistematis dan logis dalam bentuk tulisan sehingga dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain.

b. Pengertian Cerpen

Cerpen adalah salah satu jenis teks sastra yang tidak asing lagi bagi kita. Apabila merujuk pada redaksi definisi yang terdapat pada beberapa buku teks cerpen dapat dimaknai sebagai sebuah karya prosa fiksi yang dapat selesai dibaca sekali duduk dan ceritanya membangkitkan efek tertentu dalam diri pembacanya (Sayuti, 2021; 8) cerita pendek (cerpen adalah cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek Kosasih (2019, hlm 10).

Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekita sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-5000 kata. Karena itu, cerita pendek sering diungkapkan dengan cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk. Berdasarkan beberapa kutipan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah sebuah karya prosa fiksi yang dapat dibaca sekali duudk karena wujud fisiknya berbentuk pendek.

c. Isi Cerpen

Sebuah cerpen di nilai menarik apabila dilihat dari isinya dan membaca jalan cerita yang terkandung, dari isi tersebut. Dari situlah pembaca dapat menilai seberapa bagus sebuah cerpen tersebut. Selain dari segi menarik atau tidaknya isi cerpen dapat juga dinilai dari unsur yang terkandung di dalam sebuah cerpen salah satunya unsur intrinsik.

Unsur intrinsik adalah unsur yang secara langsung membangun karya sastra itu sendiri. Unsur instrinsik cerita pendek terdiri atas unsur-unsur instrinsik, antara lain; Alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, gaya Bahasa, tema dan amanat (Nurgiyantono 2021:9). Berikut ini pembahasan masing-masing unsur.

1. Alur atau Plot

Alur dalam cerita pendek karya fiksi pada umumnya dalam rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Alur berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh dalam cerita. Alur adalah sambung-sinambung peristiwa berdasarkan hukum sebab-akibat. Alur tidak hanya mengemukakan apa yang terjadi, tetapi juga menjelaskan mengapa hal itu terjadi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alur atau plot yaitu rangkaian peristiwa yang disusun pengarang melalui tahapan-tahapan peristiwa sehingga terjalin suatu cerita yang masuk akal dan utuh yang dihadirkan oleh pelaku cerita dengan memperhatikan hubungan sebab-akibat. Alur atau plot terdiri atas lima bagian, yaitu (1) pemaparan atau pendahuluan yakni bagian cerita tempat pengarang mulai melukiskan suatu keadaan yang merupakan awal cerita. (2) penggawatan, yaitu bagian yang melukiskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita mulai

bergerak. Mulai bagian ini secara bertahap dirasakan adanya konflik dalam cerita tersebut. Konflik itu dapat terjadi antara tokoh dan tokoh, antara tokoh dan masyarakat sekitarnya, atau antar tokoh dan nuraninya sendiri (3) penanjakan, yaitu bagian cerita yang melukiskan seperti yang disebutkan diatas mulai mwmuncak, (4) puncak atau klimaks yaitu bagian yang melukiskan peristiwa mencapai klimaksnya, (5) peleraian yaitu bagian cerita tempat pengarang memberikan tempat pemecahan dari semua peristiwa yang telah terjadi dan cerita atau bagian. Konflik merupakan inti dari sebuah alur.

2. Latar atau Setting

Latar adalah tempat terjadinya dan waktu terjadinya cerita itu, Latar yaitu gambaran tentang tempat dan waktu atau masa terjadinya cerita. Latar juga dapat diartikan karya sastra ditulis sastrawan yang tidak lepas dari latar sosial budayanya. Latar sebuah karya sastra dipengaruhi oleh adat istiadat, norma-norma serta pandangan hidup suatu masyarakat. Latar tidak hanya terbatas oleh tempat tetapi juga waktu dan suasana atau keadaan masyarakat dalam cerita tersebut. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa latar tidak hanya berupa sesuatu yang menyangkut fisik, tetapi juga yang menyangkut nonfisik dan juga bukan bersifat materi.

Latar memiliki beberapa unsur yaitu unsur tempat, waktu, dan sosial. 1. Latar Tempat Latar tempat mengarah pada lokasi terjadinya dan diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang digunakan mungkin dapat berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama yang jelas. 2. Latar Waktu. Latar waktu berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah

kanan tersebut biasanya berhubungan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah. 3. Latar Sosial. Latar sosial mengarah pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam cerita. Dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir, dan bersikap.

3. Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita adalah pelaku yang dikisahkan perjalanannya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Tokoh-tokoh cerpen hadir sebagai seseorang yang berjiwa diri yang kualitasnya tidak semata-mata berkaitan dengan ciri fisik, melainkan terlebih berwujud kualitas nonfisik. Tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh sentral adalah tokoh yang banyak mengalami peristiwa dalam cerita. Tokoh sentral dibedakan menjadi dua, yaitu: Tokoh sentral protagonis, yaitu tokoh yang membawakan perwatakan positif atau menyampaikan nilai-nilai positif. Tokoh sentral antagonis, yaitu tokoh yang membawakan perwatakan yang bertentangan dengan protagonis atau menyampaikan nilai-nilai negatif.

Adapun tokoh bawahan adalah tokoh-tokoh yang mendukung atau membantu tokoh sentral. Tokoh bawahan dibedakan menjadi tiga, tokoh aduan, tokoh tambahan, dan tokoh lataran. Tokoh aduan adalah tokoh bawahan yang menjadi kepercayaan tokoh sentral (baik protagonis ataupun antagonis). Tokoh tambahan adalah tokoh yang sedikit sekali memegang peran dalam peristiwa cerita. Tokoh lataran adalah tokoh yang menjadi bagian atau berfungsi sebagai latar cerita saja.

Penokohan adalah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa, pandangan hidupnya, sikapnya,

keyakinannya, adat-istiadatnya, dan sebagainya. Sejalan dengan hal itu menyatakan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku itu disebut dengan penokohan. Sedangkan yang dimaksud watak adalah kualitas tokoh, kualitas nalar, dan jiwanya yang membedakan dengan tokoh lain.

4. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara pandang pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkan. Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, dan siasat yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan ceritanya. Ada beberapa jenis sudut pandang yaitu: (1) pengarang sebagai pelaku utama cerita. Tokoh yang akan menyebutkan dirinya sebagai "aku". (2) pengarang ikut main, tetapi bukan pelaku utama. (3) pengarang serta hadir. Dalam hal ini pengarang tidak berperan sebagai apa-apa, (4) pengarang peninjau, dalam pusat pengisahan ini pengarang seakan-seakan tidak tahu apa yang akan dilakukan pelaku cerita atau yang ada dalam pikirannya. Pengarang sepenuhnya hanya memaparkan atau menceritakan apa yang dilihatnya.

5. Gaya

Gaya erat hubungannya dengan nada cerita. Gaya pemakaian bahasa yang spesifik dari seorang pengarang. Gaya adalah keterampilan pengarang dalam mengolah dan memilih bahasa secara tepat dan sesuai dengan watak pikiran dan perasaan. Setiap pengarang mempunyai gaya yang berbeda-beda dalam mengungkapkan hasil karyanya.

6. Tema

Tema adalah dasar cerita, yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Hakikatnya tema adalah permasalahan yang merupakan titik

tolak pengarang dalam menunjukkan cerita atau karya sastra tersebut, sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu. Nurgiyantoro (2021:22) mengatakan bahwa tema dapat dipandang sebagai dasar cerita, gagasan umum sebuah karya. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud tema adalah ide atau gagasan atau permasalahan yang mendasari suatu cerita yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra.

7. Amanat

Amanat adalah nilai-nilai yang ada dalam cerita karya sastra selain berfungsi sebagai hiburan juga berfungsi sebagai sarana pendidikan. Dengan kata lain, pengarang selain untuk menghibur pembaca (penikmat) juga ingin mengajari pembaca. Ajaran yang ingin disampaikan pengarang itu dinamakan amanat. Amanat dapat disampaikan dengan cara tersirat dan tersurat. Tersirat artinya pengarang tidak menyampaikan langsung melalui kalimat-kalimat, tetapi melalui jalan nasib atau penghidupan pelakunya, sedangkan tersurat berarti pengarang menyampaikan langsung pada pembaca melalui kalimat, baik itu berbentuk keterangan pengarangnya atau dialog pelakunya. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang pembaca lewat karya sastra yang ditulisnya.

d. Struktur Cerpen

Selain mengetahui definisi dan ciri umum sebuah cerpen, penting bagi kita mengenal struktur di dalamnya. Secara garis besar struktur cerpen adalah sebagai berikut (Depdikbud, 2014:17-19):

- a) Tahapan abstrak merupakan ringkasan atau inti cerita. Abstrak pada sebuah teks cerita pendek bersifat opsional. Artinya sebuah teks cerpen bisa saja tidak melalui tahapan ini.
- b) Tahapan orientasi merupakan struktur yang berisi pengenalan tokoh dan latar cerita. Pengenalan tokoh berkaitan dengan pengenalan perilaku (terutama pelaku utama) yang meliputi apa yang dialami. Pengenalan latar berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerpen. Latar digunakan pengarang untuk menghidupkan cerita dan meyakinkan pembaca. Dengan kata lain, latar merupakan sarana pengekspresian watak, baik secara fisik maupun psikis.
- c) Komplikasi muncul diakibatkan oleh munculnya konflik. Pada tahap ini ditandai dengan reaksi pelaku dalam cerpen terhadap konflik. Tahapan penjalinan konflik dimulai dari munculnya konflik, peningkatan konflik, hingga konflik memuncak (klimaks).
- d) Tahap evaluasi ditandai dengan adanya konflik yang mulai diarahkan pada pemecahannya. Setelah konflik mencapai puncaknya tokoh (penulis) akan mengupayakan solusi bagi pemecahan konflik sehingga mulai tampak penyelesaiannya.
- e) Resolusi adalah suatu keadaan di mana konflik terpecahkan dan menemukan penyelesaiannya. Pada tahapan ini ditandai dengan upaya pengarang yang mengungkapkan solusi dari berbagai konflik yang dialami tokoh.
- f) Koda adalah bagian akhir sebuah cerita pendek yang diberikan oleh pengarang yang menyuarakan pesan moral sebagai tanggapan terhadap

konflik yang terjadi. Ada juga yang menyebut koda dengan istilah reorientasi. Koda merupakan nilai-nilai atau pelajaran yang dapat dipetik oleh pembaca dari sebuah teks.

e. Ciri Kebahasaan Cerpen

Sebuah cerpen juga dinilai dari ciri kebahasaannya seperti yang terdapat dalam buku Bahasa Indonesia kelas VIII SMP (Depdikbud, 2014:19) sebagai berikut:

1. Adanya gaya bahasa atau majas yang bersifat konotatif
2. Adanya kalimat yang menjelaskan peristiwa yang terjadi
3. Bentuk tulisan singkat, padat, dan lebih pendek dari pada novel.
4. Penggunaan kata-katanya sangat ekonomis dan mudah dikenal Masyarakat

f. Hal- hal yang Dibutuhkan dalam Menulis Cerpen

Menurut Syarifani (2019: 53-88), ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam menulis cerita pendek sebagaimana terlihat dibawah ini:

1. Menuliskan Adegan

Hal penting pada tahap ini adalah menciptakan materi-materi mentah sebanyak-banyaknya. Materi tersebut berupa inspirasi ataupun penciptaan imajinasi. Cara yang sering digunakan adalah membuat coretan kasar, tulis kata apa saja yang muncul dalam pikiran. ide dapat dimulai dengan kata yang berhubungan dengan setting lokasi, atau karakteristik dan ide- ide yang lain akan muncul sehingga membuat gambaran tentang sebuah adegan.

2. Pengembangan Karakter

Bagian-bagian yang terdapat dalam pengembangan karakter cerita antara lain: (1) biografi karakter yaitu menjelaskan secara singkat latar belakang,

kepribadian, hubungan beberapa tokoh / karakter kunci lain yang berperan dalam cerita, (2) atribut karakter merupakan memperkenalkan karakter secara fisik, emosional, intelektual, dan sosial secara singkat untuk memberi gambaran tokoh cerita, dan (3) deskripsi tempat yaitu memberikan sumbangan untuk menguatkan identitas suatu karakter dalam cerita.

Tabel 2. 1 Rubrik Penilaian Menulis Teks Cerpen

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kelengkapan aspek formal cerpen. 1. Judul 2. Dialog 3. Narasi	- Teks cerpen memuat 3 aspek - Teks cerpen hanya memuat 2 aspek - Teks cerpen hanya memuat 1 aspek	25 15 10
2.	Kelengkapan unsur intrinsik cerpen 1. Fakta cerita (plot, tokoh, latar) 2. Sarana cerita (sudut pandang) 3. Pengembangan tema yang relevan dengan judul.	- Teks cerpen memuat 3 aspek - Teks cerpen hanya memuat 2 aspek - Teks cerpen hanya memuat 1 aspek	25 15 10
3.	Keterpaduan unsur / cerpen: 1. Kaidah plot 2. Dimensi tokoh 3. Dimensi data	- Teks cerpen memuat 3 aspek - Teks cerpen hanya memuat 2 aspek - Teks cerpen hanya memuat 1 aspek	25 15 10
4.	Kesesuaian penggunaa Bahasa cerpen. 1. Kaidah EYD 2. Keajekan penulis 3. Ragam Bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar.	- Teks cerpen memuat 3 aspek - Teks cerpen hanya memuat 2 aspek - Teks cerpen hanya memuat 1 aspek	25 15 10
Total Skor			100

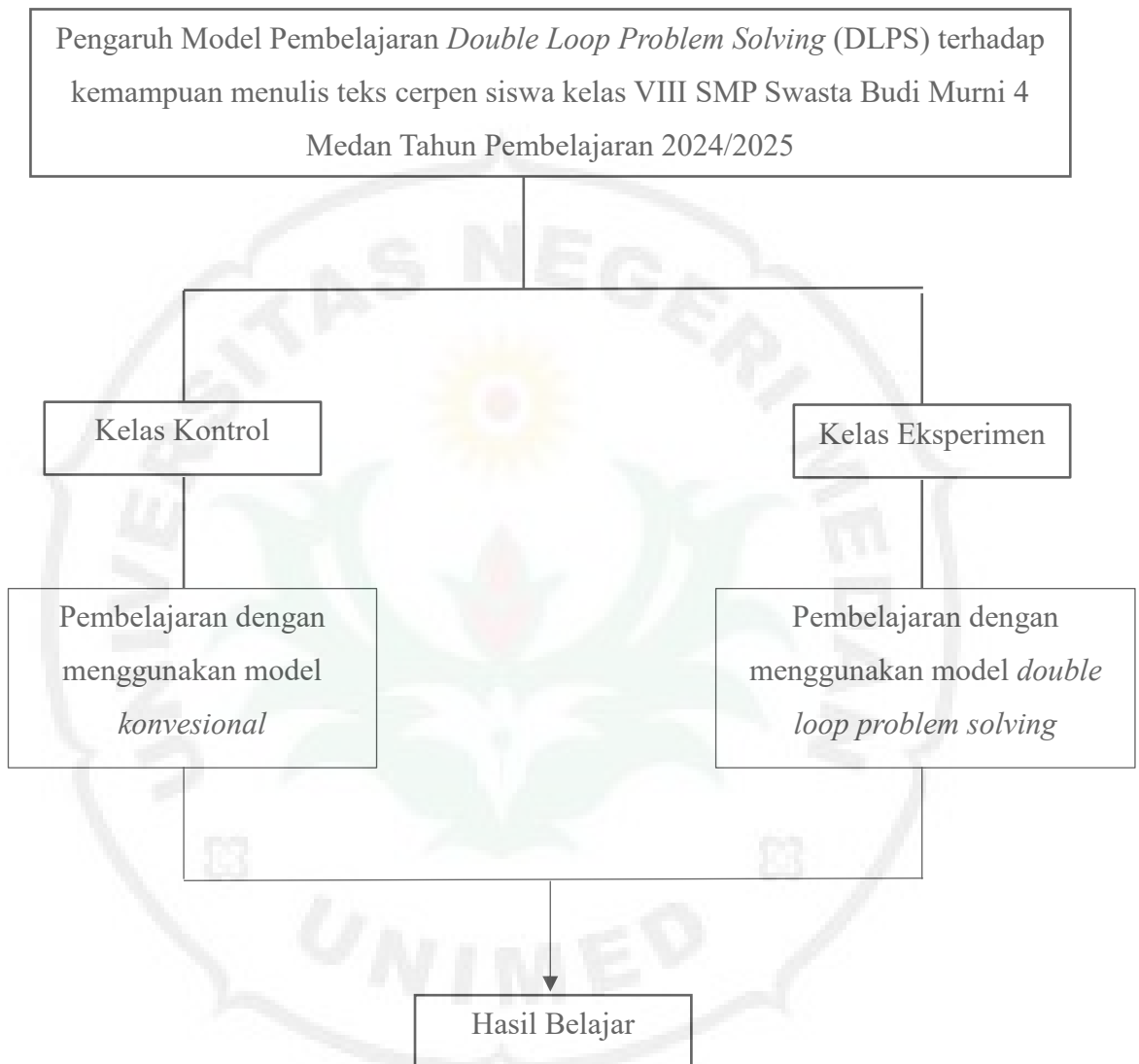
(Dr. Sumiyadi, M.Hum ; 2021)

C. Kerangka Berpikir

Pada kerangka teoretis telah dijabarkan hal-hal yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Pada kerangka berpikir ini disajikan konsep-konsep dasar sesuai dengan permasalahan penelitian yang akan dilaksanakan. Pengajaran menulis bertujuan untuk melatih siswa dalam menuangkan ide, dan pengalaman siswa dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis bukanlah suatu keterampilan yang mudah untuk diterapkan karena untuk dapat menulis dengan baik, siswa harus berlatih secara terus menerus. Pada kenyataannya, pengajaran teks cerpen disekolah belum mencapai tujuan yang optimal karena siswa belum mampu menuangkan gagasan atau menjelaskan suatu proses sebab akibat ke dalam bentuk tulisan. Hal ini disebabkan oleh model, metode, teknik, atau media yang kurang mendukung dalam proses pelaksanaan pembelajaran di dalam teks. Oleh sebab itu, seharusnya guru dapat menemukan dan menerapkan model, metode, teknik, media yang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks cerpen dalam model *Double Loop Problem Solving*. Model tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam memproduksi teks cerpen dengan mudah dan lebih efektif untuk diterapkan di dalam kelas. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian untuk menguji sejauh mana pengaruh model *Double loop problem solving* dalam kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen. Agar model *double loop problem solving* dapat dijadikan model yang efektif dalam proses pembelajaran menulis teks cerpen

Gambar 2.1 Peta Konsep



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2022:159) menyatakan bahwa hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis penelitian ini terdiri dari hipotesis dua arah yaitu hipotesis alternatif (H_1) jika terbukti kebenarannya dan hipotesis nol (H_0) jika tidak terbukti kebenarannya.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas VIII SMP Swasta Budi Murni 4 Medan

H_a Terdapat pengaruh model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas VIII SMP Swasta Budi Murni 4 Medan.

Berdasarkan penelitian relevan di landasan teori, peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut “Terdapat pengaruh model pembelajaran pembelajaran *Double Loop Problem Solving* terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas VIII SMP Swasta Budi Murni 4 Medan”