

Received	: 12 Juni 2019
Revised	: 18 Juni 2019
Accepted	: 5 September 2019
Published	: 27 Desember 2019

CHOOSE YOUR CLUE CARDS LEARNING MODEL IN WRITING CREATIVE CERPEN STUDENTS OF INDONESIAN EDUCATION AND LITERATURE EDUCATION STKIP SINGKAWANG

Fitri^{1,a)}, Mardian^{1,b)}, Zulfahita^{1,c)}

¹ STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia
E-mail: ^{a)}fitri_djayadi@yahoo.co.id, ^{b)}mardiandeeza@gmail.com,
^{c)}zulfahita@yahoo.co.id

Abstract

This research is motivated by the low ability of student in creative writing short story. The thing that base the problem is the difficulty of students in exploring and developing idea. The problem in this research is how the learning model choose your clue cards (CYCC) in creative writing short story of student majoring in Indonesian language and literature education at STKIP Singkawang. This research focuses on studying the factual conditions of CYCC in creative writing short story writing in the Indonesian language and literature education department at the time the research was conducted. This research uses research and development methods and design or Research and Development (R&D). The development of this learning device refers to the 4-D device development model by Thiagarajan, et al. However, in this study, researchers only took 3-D, namely the stages of defining, designing, and developing.

Keywords : CYCC, creative writing

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mahasiswa dalam menulis kreatif cerpen. Hal yang mendasari masalah tersebut adalah sulitnya mahasiswa dalam menggali dan mengembangkan ide. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah model pembelajaran *choose your clue cards (CYCC)* dalam menulis kreatif cerpen mahasiswa jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di STKIP Singkawang. Penelitian ini memusatkan perhatian pada penelaahan kondisi faktual *CYCC* dalam menulis kreatif cerpen di jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia pada saat penelitian dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan metode dan desain penelitian dan pengembangan atau Research and Develepment (R&D). Pengembangan perangkat pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan perangkat oleh 4-D Thiagarajan, dkk., namun dalam penelitian ini, peneliti hanya menempuh 3-D, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Kata kunci: model *CYCC*, menulis kreatif

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling memengaruhi satu dan lainnya. Seseorang tidak akan mampu berekspresi dengan baik dan sempurna tanpa didukung oleh pengalamannya dalam menyimak, berbicara, dan membaca dengan baik. Dengan kata lain, agar terampil menulis, seseorang harus terlebih dahulu terampil dalam aspek berbahasa lainnya. Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambing-lambang tulisan. Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kompetensi berbahasa paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah kompetensi mendengarkan, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis bersifat kompleks, sehingga menuntut keseriusan untuk mengikutinya.

Hal tersebut dapat terjadi dalam menulis kreatif sastra, mislanya dalam bidang kesastraan, menulis kreatif (cerpen, puisi, naskah drama) sesungguhnya tak ada bedanya dengan menulis yang sifatnya nonsastra. Dalam menulis kreatif, yang meski sifatnya imajinatif, seorang penulis harus memperhatikan baik-baik unsur kelogisan cerita yang dituliskannya. Kesamaan yang lain yakni unsur bahasa sebagai medium cerita. Hanya saja, sebagai karya seni, bahasa dalam karya sastra mengemban fungsi khusus, yakni estetika. Oleh sebab itu, menulis sastra tidak segampang atau semudah yang dipikirkan banyak orang. Hal tersebut pun dirasakan oleh mahasiswa jurusan bahasa dan sastra Indonesia di STKIP Singkawang dalam mata kuliah menulis kreatif, khususnya dalam materi menulis cerita pendek (cerpen).

Cerpen merupakan karya prosa yang tidak terlalu panjang dan dapat dibaca sekali duduk. Cerita pendek merupakan sarana bercerita yang efektif menyampaikan maksud dan pesan sebab hanya menampilkan satu konflik utama dan dengan tokoh serta *setting* yang terbatas (Purwahida, 2017; Purwahida, 2018). Dalam menulis kreatif cerpen, ada beberapa kendala yang ditemui mahasiswa. Kendala tersebut yaitu rendahnya pengalaman membaca mahasiswa sehingga berpengaruh terhadap penguasaan kosakata dalam menulis; kurang apresiatifnya pada kesusastraan sehingga rendahnya mutu estetika berbahasa; kurang kreatif dalam merekonstruksi cerita; dan semangat atau motivasi yang rendah dalam menulis. Namun, masalah utama yang dialami mahasiswa dalam menulis cerpen ini adalah kesulitan menemukan dan menggali ide. Ide merupakan dasar atau landasan dalam menulis. Ide ini yang menggerakkan cerita hingga muncul premis dan realisasi cerita. Ide yang menarik akan memunculkan cerita yang menarik pula. Ide cerita yang baik adalah ide yang bisa dieksekusi menjadi cerita dan mampu memberikan rangsangan penceritanya untuk menulis dengan lepas dan ekspresif. Untuk menyalahi masalah ini, penulis ingin menawarkan satu model pembelajaran, yaitu *choose your clue cards (CYCC)*.

Model pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, tim peneliti akan memperkenalkan sebuah model pembelajaran sebagai satu di antara cara memudahkan mahasiswa untuk menulis sebuah cerpen. Model pembelajaran *CYCC* merupakan model pembelajaran yang dapat merangsang daya pikir mahasiswa dengan cara menemukan hal-hal apa saja yang bisa berpotensi menjadi cerita menarik dengan panduan kata kunci. Dalam hal ini, ide sudah disediakan dalam bentuk kata, yang selanjutnya akan dipilih dan dirangkaikan menjadi ide dasar yang melandasi sebuah cerita. Dengan cara seperti ini, mahasiswa dilatih berpikir kritis,

tajam, dan kreatif untuk menciptakan sendiri ceritanya berdasarkan kata-kata kunci yang telah diseleksinya sendiri. Selain itu, mahasiswa diajarkan untuk bertanggung jawab bagaimana merekonstruksi sebuah cerita dari ide yang sudah dibentuknya sendiri.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode dan desain penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Tujuan akhir dari penelitian ini adalah tersusunnya rumusan model pembelajaran CYCC dalam menulis kreatif cerpen pada jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Singkawang. Penelitian ini menggunakan pengembangan yang mengacu pada model pengembangan perangkat oleh 4-D Thiagarajan, dkk., namun dalam penelitian ini, peneliti hanya menempuh 3-D, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada mata kuliah menulis kreatif di STKIP Singkawang pada materi menulis kreatif cerpen. Hasil penelitian diperoleh berupa kumpulan data berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu mengenai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan model pembelajaran CYCC dalam pembelajaran menulis kreatif cerpen. Adapun data hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Analisis Kevalidan Model Pembelajaran CYCC

Untuk mengetahui valid tidaknya model pembelajaran CYCC, dapat dilihat dari validasi perangkat pembelajaran oleh validator (ahli dan praktisi). Validator yang melakukan validasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas 6 orang yang meliputi 1 orang validator ahli yang berasal dari dosen Universitas Tanjungpura dan 5 orang validator praktisi yang berasal dari dosen bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP Singkawang.

Saran dari para ahli tersebut digunakan sebagai landasan penyempurnaan perangkat pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran menulis kreatif cerpen menggunakan model pembelajaran CYCC. Secara umum hasil validasi oleh ahli dan praktisi terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran	Rata-Rata Validasi Masing-masing Validator							
	v1	v2	v3	v4	v5	v6	rata-rata	kriteria
Angket Respon Mahasiswa	4.8	4.8	4.7	4.8	4.9	4.6	4.8	sangat valid
Keterlaksanaan Model Pembelajaran CYCC	4.8	4.9	4.8	4.8	4.9	4.6	4.8	sangat valid

Model Pembelajaran CYCC	4.9	4.9	4.8	4.9	4.9	4.5	4.8	sangat valid
Soal Pre-test	4.8	4.9	4.8	4.8	4.9	4.7	4.8	sangat valid
Soal Post-test	4.8	4.8	4.7	4.8	4.9	4.6	4.8	sangat valid

Analisis Kepraktisan Model Pembelajaran CYCC

Kepraktisan model pembelajaran CYCC perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika setelah diujicobakan pada kelas eksperimen yaitu semester 4. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Respon Mahasiswa

Respon mahasiswa terhadap penggunaan model pembelajaran CYCC dikategorikan memenuhi aspek kepraktisan jika rata-rata respon mahasiswa dalam kategori “baik atau sangat baik”. Rata – rata respon dari 16 mahasiswa yang mengikuti uji coba sebesar 3,44. Ini menunjukkan bahwa respon mahasiswa terhadap model pembelajaran yang dikembangkan peneliti tergolong ”Sangat Baik”. Hasil angket respon mahasiswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Mahasiswa terhadap Model Pembelajaran CYCC

No	Kode Mahasiswa	Skor Angket	Rata-Rata Skor Angket	Kategori
1	EK-01	3,42	3,44	Sangat Baik
2	EK-02	3,53		
3	EK-03	3,46		
4	EK-04	3,23		
5	EK-05	3,47		
6	EK-06	3,35		
7	EK-07	3,34		
8	EK-08	3,42		
9	EK-09	3,48		
10	EK-10	3,58		
11	EK-11	3,56		
12	EK-12	3,37		
13	EK-13	3,46		
14	EK-14	3,63		
15	EK-15	3,46		
16	EK-16	3,24		

Keterlaksanaan Model Pembelajaran CYCC

Pengambilan data keterlaksanaan model pembelajaran menggunakan Lembar Observasi Keterlaksanaan model Pembelajaran CYCC. Hasil keterlaksanaan dilihat dari nilai rata-rata pertemuan. Rata-rata keterpakaian perangkat pembelajaran adalah 3,42. Dapat disimpulkan bahwa keterpakaian perangkat pembelajaran terletak pada kategori “Sangat baik”.

Data hasil pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran CYCC secara lengkap dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Rekapitulasi Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan Ke	Rata-Rata Penilaian	Kategori
Pertemuan 1	3, 42	Sangat Baik

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa keterlaksanaan model pembelajaran CYCC dan respon siswa terhadap pengembangan model pembelajaran CYCC yang dikembangkan kedua-duanya berada pada kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran CYCC yang dikembangkan praktis.

Analisis Keefektifan Model Pembelajaran CYCC

Penggunaan model pembelajaran CYCC terhadap keterampilan menulis kreatif cerpen dikatakan efektif jika: (1) Keterampilan menulis kreatif cerpen mahasiswa mengalami peningkatan dan (2) lebih dari 75% mahasiswa yang diajar menggunakan model pembelajaran CYCC minimal 70 (mencapai KKM).

Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif Cerpen

Untuk melihat peningkatan keterampilan menulis kreatif cerpen pada mahasiswa menggunakan rumus *N-gain*. berikut rumus *N-gain* yang digunakan dalam penelitian ini :

$$N - gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

(Rosida, Fadiawati & Jalmo, 2017)

Kriteria indeks gain dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4 Kriteria Indeks N-Gain

Indeks N-Gain	Kriteria
$N-g \geq 0,7$	Baik
$0.3 < N-g \leq 0,7$	Sedang
$N-g \leq 0,3$	Rendah

(Husna, dkk., 2018)

Dari hasil Tes keterampilan menulis kreatif cerpen yang dikerjakan oleh mahasiswa diperoleh peningkatan pada kategori Sedang yaitu dengan rata-rata skor N-Gain nya adalah 0,41. Berikut rekapan nilai keterampilan menulis kreatif cerpen beserta peningkatannya disajikan pada tabel 5.

Tabel 5 Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif Cerpen

No	Kode Mahasiswa	Nilai Pretest	Nilai Post-test	Skor N-Gain	Rata-Rata Skor N Gain	Kategori
1	E-1	70	85	0,5	0,41	Sedang
2	E-2	75	85	0,4		
3	E-3	70	85	0,5		
4	E-4	60	80	0,5		
5	E-5	75	85	0,4		
6	E-6	75	85	0,4		
7	E-7	60	70	0,25		
8	E-8	65	80	0,43		
9	E-9	65	80	0,43		
10	E-10	60	70	0,25		
11	E-11	65	80	0,43		
12	E-12	60	75	0,375		
13	E-13	65	80	0,43		
14	E-14	65	85	0,57		
15	E-15	60	70	0,25		
16	E-16	60	80	0,5		

Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Uji ketuntasan digunakan untuk mengetahui ketercapaian ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal mahasiswa pada keterampilan menulis kreatif cerpen.

Ketuntasan Individual Mahasiswa

Hipotesis:

$H_0 : \mu \leq 70$ (rata-rata nilai menulis kreatif cerpen mahasiswa tidak mencapai KKM)

$H_1 : \mu > 70$ (rata-rata nilai menulis kreatif cerpen mahasiswa telah mencapai KKM)

Tarif signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$

Perhitungan Uji Rata-Rata Nilai:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} = \frac{79,69 - 70}{\frac{5,62}{\sqrt{16}}}$$

$$t = \frac{9,69}{\frac{5,62}{4}} = \frac{9,69}{1,41} = 5,98$$

Jadi diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,87$

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,87 < 1,75$ ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, kesimpulan yang diperoleh adalah rata-rata nilai tes mahasiswa telah mencapai KKM=70.

Ketuntasan Klasikal Mahasiswa

Hipotesis :

$H_0: \pi \leq 75\%$ (proporsi ketuntasan siswa kurang dari atau sama dengan 75%)

$H_1: \pi > 75\%$ (proposisi ketuntasan siswa mencapai tuntas individual mencapai 75%)

Rumus yang digunakan:

$$Z = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1-\pi_0)}{n}}}$$

Dengan: $n = 16$; $\pi_0 = 0,75$; $x = 16$

$$z = \frac{\frac{16}{16} - 0,75}{\sqrt{\frac{0,75(1-0,75)}{16}}} = \frac{1 - 0,75}{\sqrt{0,01171875}} = \frac{0,25}{0,108} = 2,31$$

Jadi diperoleh nilai $Z_{hitung} = 2,31$ sedangkan $Z_{tabel} = 0,49$. Jadi Kriteria pengambilan keputusan adalah H_1 terima karena nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$.

Berdasarkan hasil dari tersebut dapat diperoleh nilai $Z_{hitung} = 2,31$, karena nilai $Z_{hitung} 2,31 < Z_{tabel} = 0,49$. Jadi H_0 tolak. Kesimpulan yang diperoleh bahwa proporsi ketuntasan siswa mencapai tuntas individual mencapai 75%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran CYCC dalam menulis kreatif cerpen mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Singkawang dapat diuraikan sebagai berikut. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis kreatif cerpen mahasiswa menggunakan model pembelajaran CYCC yang dikembangkan sudah mengalami ketuntasan, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahan ajar yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif cerpen mahasiswa STKIP Singkawang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

- Semi, M. A. (2007). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nugroho, I. (2014). *Menjadi Penulis Kreatif*. Yogyakarta: Notebook.
- Nugroho, I. (2014). *Menjadi Penulis Kreatif*. Yogyakarta: Notebook.
- Kosasih, E. (2012). *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Proto, N. (2015). *Seni Menulis Cerita Pendek*. Jakarta: Opuss Agrapana Mandiri.
- Purwahida, R. (2017). Interaksi sosial pada kumpulan cerpen *Potongan Cerita di Kartu Pos* karangan Agus Noor dan implikasinya terhadap pembelajaran sastra di SMA. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 1(1)*. 118-134. doi: doi.org/10.21009/AKSIS.010107
- Purwahida, R. (2018). Problematika Pengembangan Modul Pembelajaran Baca Tulis Anak Usia Sekolah Dasar. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2(1)*. 118-134. doi: doi.org/10.21009/AKSIS.020108
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1979). *Educational Research: An Introduction*. New York & London: Longman.
- Hakim, T. (2004). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Purwa Swara.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Husna, N., C., P. N., Wahyuni, R., & Utami, C. (2018). Implementation of Brain-Based Learning Model to Increase Students' Mathematical Connection Ability on Trigonometry at Senior High School. In *Proceedings of the 2018 2nd International Conference on Education and E-Learning* (pp. 113-118). ACM.