

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA POWERPOINT  
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENDEK  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

*( Quasi Eksperimen di Kelas 7 SMPN I Tarogong Kaler Tahun 2014-2015)*

**“THE INFLUENCE OF POWERPOINT MULTIMEDIA USAGE TO INCREASE  
STUDENTS SHORT STORY WRITING SKILL IN INDONESIAN LANGUAGE  
LEARNING ” (Quotient Experiment in 7<sup>th</sup> Grade of Tarogong Kaler Junior High  
School Year 2014-2015)**

Anne Anita Permatasari. Konsentrasi Teknologi Pembelajaran. Program Studi  
Teknologi Pendidikan . Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu  
Pendidikan (STKIP) Garut. 2014. [annepermatasari@yahoo.co.id](mailto:annepermatasari@yahoo.co.id)

**Abstract**

*This research aimed to improve the students motivation and ability learning outcomes using media that is PowerPoint multimedia. The research method used was Quasi Experimental Research One Group Pretest Posttest Design model with a sample of students of class VII SMP I Tarogong Kaler Garut. The research concludes that there is a significant effect on the use of multimedia PowerPoint to upgrade students learning outcomes. It improves that the average increase understanding of writing short stories after being given a multimedia learning using PowerPoint. The average value of the pretest is 63.19 increased to an average value of 77.14 at posttest measurements. The average gain in the interval of 0.30 s / d 0.70, which means an increase in to learning ability after using PowerPoint multimedia fall into the middle category. Results found the difference in value of the gain calculation pretest and posttest value is 20. The lowest score on the pretest to posttest is increased from the value of 53 to 58. The average value of the value increased from 63 to 76. The increase in the highest value reached 78 %, the lowest increase in five %, an average increase to 35%. Classification increase in the high category of 8.4 %, 55.5 % middle category, and a lower category by 36.1 %.*

**1. Pendahuluan**

Proses Pendidikan adalah sebuah upaya perubahan ke arah yang lebih baik dan dapat dicapai dengan kerjasama yang baik antara komponen-komponen yang terdapat di dalam nya. Proses pembelajaran sebagai sebuah komponen, merupakan sebuah kegiatan edukatif berupa interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pendidikan ini harus selalu dicermati dan diperbaiki untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Guru sebagai pimpinan dan penanggung jawab dalam pengelolaan kelas sangat menentukan kualitas

pembelajaran. Kreativitas seorang guru harus dapat mengubah strategi belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan mampu mengembangkan semua dimensi seperti watak, kepribadian, intelektual, emosional dan sosial peserta didik.

Untuk merealisasikan tujuan tersebut, perlu diupayakan pengembangan kemampuan guru dalam bidang berbagai bidang terutama teknologi. Implementasinya dalam dunia pendidikan , guru harus menguasai teknologi pembelajaran terutama yang berbasis informatika dan dapat mengembangkannya dalam proses pembelajaran sehari-hari. Kemampuan dalam teknologi ini diharapkan bisa menumbuhkan rasa percaya diri sendiri,

menumbuhkan perilaku dan motivasi kerja yang inovatif. Teknologi pembelajaran yang tepat akan merangsang minat siswa dalam mempelajari sebuah materi dengan cara yang sungguh-sungguh. Buah dari kesungguhan itu terwujud dalam sebuah hasil belajar yang diinginkan.

Minat belajar para peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa dapat dilihat dari hasil pembelajaran yang dinilai relatif rendah. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi terutama multimedia untuk menunjang proses pembelajaran. Jarang sekali guru bahasa yang memanfaatkan teknologi multimedia untuk pembelajaran bahasa. Hal tersebut bisa mengakibatkan kejenuhan peserta didik dalam belajar karena tidak adanya kreativitas guru dalam teknologi. Kejenuhan siswa akan mengakibatkan kurangnya minat/ motivasi belajar mereka sehingga dalam pencapaian kemampuan belajarpun rendah. Kemampuan belajar adalah kompetensi yang diperoleh siswa setelah mempelajari sebuah materi pelajaran. Dalam proses ini, ada dua kegiatan yang dilaksanakan yaitu guru mengajar dan siswa belajar. Terkandung pula interaksi antara ke duanya. Dari interaksi tersebut, akan terbentuk kemampuan hasil belajar siswa .

Kemampuan berbahasa adalah suatu keterampilan mendasar yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi dan mendukung penuh sebuah proses pendidikan. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena manusia dituntut terampil berkomunikasi untuk menyatakan pikiran, gagasan, ide, dan perasaan.

Menulis merupakan sebuah keterampilan, senantiasa membutuhkan proses untuk berkembang yang melibatkan pengalaman, kesempatan, latihan, yang terus menerus. Kemampuan menulis bukanlah kemampuan yang diperoleh secara otomatis dan dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh melalui tindak pembelajaran. Tulisan yang efektif adalah tulisan yang dapat menyampaikan tujuan penulis kepada pembaca sehingga reaksi yang ditimbulkan sesuai dengan tujuan tulisan tersebut.

Kemampuan menulis peserta didik yang masih rendah bisa diakibatkan oleh banyak hal, misalnya saja kurang optimal pengelolaan kelas, kurang bervariasinya metode dan model-model pembelajaran yang dilaksanakan, pemilihan materi ajar yang tidak tepat, serta terbatasnya sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Faktor lainnya adalah kurangnya penggunaan teknologi pembelajaran pada proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan teknologi ini bertujuan untuk membantu peningkatan prestasi belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran menulis, kerap kali kita menemukan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menulis, terutama menulis sebuah cerita pendek. Mereka dihadapkan pada perasaan rendah diri, dikuasai perasaan takut menyampaikan ide cerita yang mereka alami sendiri atau yang hanya merupakan imajinasi. Kebanyakan dari mereka merasa kekeringan ide apalagi jika harus mengembangkan dan menuangkannya ke dalam bentuk cerita rekaan.

Dari pengamatan sementara di kelas 7 SMPN I Tarogong Kaler, ditemukan masalah dalam menulis cerita pendek ini. Pada umumnya kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek relatif

rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat belajar dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek. Akibatnya, hasil belajar siswa pun relatif rendah, terbukti dari hasil pencapaian nilai rata-rata aspek menulis cerita pendek siswa pada tahun pembelajaran 2013-2014 berada di bawah nilai KKM yang sudah disepakati yaitu 68.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis mencoba melakukan eksperimen pembelajaran dengan menggunakan multimedia power point dan mengajukan penulisan tesis berjudul **Pengaruh Penggunaan Multimedia PowerPoint Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Quasi Eksperimen Di Kelas 7 SMPN I Tarogong Kaler).**

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Pengertian Media

Media dapat diartikan sebagai sarana pengantar dalam proses penyampaian sesuatu atau informasi/pesan” . Multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung”

### 2.2. Kemampuan Menulis Cerita Pendek

Menulis adalah sebuah keterampilan berbahasa produktif serta ekspresif dan harus dikembangkan dengan berlatih secara teratur sehingga akan mampu mengemban amanat untuk memberikan informasi yang mudah diterima.

### 2.3. Pengertian Cerita Pendek

“Cerita pendek adalah jenis karya sastra yang berupa kisah atau cerita tentang manusia dan seluk beluknya lewat tulisan pendek” ( Kemendikbud, 2014: 177). Cerita pendek memiliki unsur pembangun dari dalam (intrinsic) berupa: tema (*subject matter*), alur (*plot/dramatic conflict*), penokohan

(*character*), latar (*setting*), amanat (*mission*), serta sudut pandang (*point of view*).

## 3. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan secara terstruktur dimulai dengan pengajuan hipotesis untuk mengetahui pengaruh variable penggunaan multimedia PowerPoint (X) terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita pendek (Y).

Penelitian kuantitatif dilandasi aliran filsafat positivistic/ naturalism/ behaviorisme yang berpendapat bahwa sumber dari pengetahuan adalah pengalaman manusia. Penelitian eksperimen yaitu bentuk eksperimen semu (*quasi experimental research*) dan menggunakan desain kelompok tunggal dengan pra dan pascates (*one group pretest-posttest design*)

Populasi penelitian yang ditentukan adalah siswa kelas 7 SMPN I Tarogong Kaler Kabupaten Garut. Pengambilan sampel secara *Non probability sampling* yaitu pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan teknik yang digunakan adalah Teknik Sampling Bertujuan (*Purposive Sampling*). Dari sembilan kelas 7 yang ada di SMPN I Tarogong Kaler, penulis mengambil satu kelas yaitu kelas 7B tanpa mengubah struktur kelas tersebut.

Uji coba Instrumen penelitian dilaksanakan kepada kelas yang lain untuk diukur kevalidan, reliabilitas, daya pembeda serta tingkat kesukarannya. Instrumen penelitian yang dipergunakan adalah lembar tes, kriteria penilaian serta dokumentasi. Uji hipotesis dilakukan melalui tahap pengujian normalitas, uji homogenitas, uji t, uji t paired, serta uji Gain ternormalisasi.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pengujian normalitas didapatkan data bahwa: data pretes dan data postes termasuk data yang berdistribusi normal. Nilai rata-rata pretes adalah 63,19 dan tidak memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68. Nilai rata-rata postes adalah 77,14 dan memenuhi standar KKM. Dalam uji t paired pretes dan postes didapatkan hasil korelasi antara nilai sebelum pembelajaran dengan menggunakan multimedia PowerPoint dengan sesudah pembelajaran yang menggunakan multimedia Powerpoint adalah 0,312 dengan taraf signifikansi sebesar 0,064. Hal ini berarti bahwa korelasi antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media PowerPoint adalah rendah. Uji paired samples test menunjukkan harga  $t=9,689$  dengan tingkat signifikansi  $i=0,000$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara rata-rata nilai sebelum pembelajaran menggunakan multimedia PowerPoint dengan sesudahnya. Perbedaan tersebut terlihat jelas pada rata-rata nilai pretes yaitu 63,19 dengan rata-rata nilai postes yaitu 77,14. Rata-rata Gain berada pada interval 0,30 s/d 0,70 yang berarti bahwa peningkatan kemampuan belajar setelah menggunakan multimedia PowerPoint termasuk ke dalam kategori sedang.

#### 5. Kesimpulan

5.1. Kemampuan rata-rata menulis cerita pendek di kelas VII SMPN I Tarogong Kaler sebelum menggunakan pembelajaran dengan multimedia PowerPoint termasuk kategori kurang dan tidak memenuhi Kriteria Kemampuan Minimal.

5.2. Kemampuan rata-rata menulis cerita pendek di kelas VII SMPN I Tarogong Kaler setelah menggunakan pembelajaran dengan multimedia PowerPoint termasuk kategori baik dan melampaui Kriteria Kemampuan Minimal.

5.3 Terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan menulis cerita pendek sebelum menggunakan multimedia PowerPoint dengan kemampuan menulis cerita pendek setelah menggunakan multimedia PowerPoint pada siswa di kelas 7 SMPN I Tarogong Kaler .

#### 6. Rekomendasi

6.1. Pihak sekolah hendaknya bisa menyediakan sarana yang menunjang pada penggunaan media pembelajaran terutama yang berhubungan dengan TIK.

6.2. Guru sebaiknya selalu inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan TIK.

6.3. Siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan dalam pembelajaran yang menggunakan multimedia PowerPoint.

6.4. Pengawas sekolah diharapkan untuk memfasilitasi program pelatihan guru khususnya dalam penguasaan PowerPoint..

#### Daftar Pustaka

- Abdulhak,I. dan Darmawan,D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Teknologi Pendidikan.
- Aminudin. (2010). *Kreatif Menulis Cerita Pendek*.Tangerang: Penerbit Citralab.

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurgiyantoro, B. (1988). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPF.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hermawan, H. (2010). *Teori Belajar dan Motivasi*. Bandung: Cipta Praya.
- Kurniawan, Y. (2013). *Belajar Sendiri Microsoft PowerPoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan. (2009) *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Garut : STKIP.
- Rusijono dan Mustaji. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unesa University Press Media.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno. (2009). *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, M. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Susilana, R. dan Cepi R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahyudin. (2011). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Bandung: Sekolah Pascasarjana. UPI.