

BAB II

MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN FILM PENDEK DAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN

A. Hakikat Menulis

1. Pengertian Menulis

Kegiatan menulis merupakan satu-satunya mata pelajaran yang belum dibahas selama proses pembelajaran. Karena banyaknya manfaat makan enak dan kemampuan untuk meningkatkan potensi seseorang melaluinya, makan enak juga berpotensi menghasilkan berbagai gagasan. Terpaksa bernalar, menghubungkan-hubungkan, dan membandingkan fakta, yang mungkin dilakukan di masa lalu jika tidak ada kekurangan yang diberikan. Lebih banyak pencarian, pengumpulan informasi, dan pengungkapan informasi yang berkaitan dengan topik yang sedang didiskusikan semuanya termasuk dalam kegiatan.

Menulis adalah komponen penting dari wacana kelas yang harus ada di setiap lingkungan siswa. Menurut (Dalman, 2020:3), “Menulis adalah strategi komunikasi yang memfasilitasi penyampaian pesan atau informasi kepada organisasi lain dengan menggunakan media formal dan medium.” Item berikut termasuk dalam menu untuk item ini: peneliti sebagai penulis pesan, isi tulisan, saluran media, dan pembaca. Menurut Hamidullah (2020:112), pengertian “menulis” adalah “hakikat menulis” yang dapat digunakan untuk menyebut suatu rencana yang menjangkau sejumlah titik. Hal pertama yang harus dilakukan adalah menyiapkan sebuah hakikat penulisan gagasan, gagasan, dan perasaan dalam bahasa tulisan agar orang lain yang sedang membaca dapat memahami tulisan yang dimaksud dengan benar. Tarigan (2008:3) selanjutnya mengatakan bahwa menulis adalah jenis bahasa lisan yang digunakan untuk komunikasi informal yang cepat daripada komunikasi formal dengan orang lain.

Menulis biasanya dapat dianggap sebagai alat seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain atau organisasi melalui media tertulis. McCrimmon dalam St.Y.Slamet, (2008:9) mengaitkan menulis sebagai kegiatan menggali ide, gagasan, pikiran dan perasaan mengenai subjek memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca memahaminya dengan mudah. Menurut Rosidi (2009:2), pengertian penulis adalah tindakan seseorang berkomunikasi dengan orang lain dalam bahasa tulis untuk memastikan bahwa orang lain dapat memahami apa yang dikatakan.

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat disimpulkan bahwa menulizing merupakan strategi komunikasi yang memfasilitasi pertukaran ide, pengetahuan, dan informasi. Ini adalah alternatif yang bergerak cepat untuk komunikasi formal dan kegiatan berpikir karena menulizing adalah hasil dari sebuah proyek yang melibatkan pembangkitan ide, gagasan, pikiran, atau perasaan. Dan dilanjutkan dengan rencana yang menyatakan bahwa orang harus lebih fokus pada tujuan, gagasan, dan hubungan pribadinya saat berbicara dalam ragam catatan. Informasi dan pemahaman tentang rencana ini berfungsi sebagai alat komunikasi jangka pendek yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca.

2. Tujuan Menulis

Setiap peneliti terlibat dalam proses pemberian saran kepada pembaca dengan tujuan yang jelas yang berasal dari publikasi yang akan datang. Menurut Dalman (2015:8) menyatakan tujuan menulis bukan hanya sekedar mengungkapkan gagasan atau ide, angan-angan dan perasaan sipenulis saja tetapi tujuan menulis lebih diarahkan kepada penyampaian pesan atau informasi.

Menghibur pembaca agar terinformasi, dengan tujuan agar dapat mengubah pandangan pembaca dengan menggunakan satu karangan. Suparno dan Mohamad Yunus (2008:37), tujuan yang ingin dicapai seorang peneliti bermacam-macam sebagai berikut : Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar, Membuat pembaca tahu hal yang diberitakan, Menjadikan pembaca beropini, Menjadikan pembaca mengerti, Menjadikan pembaca terpersuasi oleh isi karangan, Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Tujuan menulis keterampilan mutlak yang harus dimiliki seseorang yang mempunyai keinginan untuk menulis. (Nurhadi, 2019:13) mengemukakan bahwa sebuah tulisan untuk menginformasikan biasanya menyajikan sebuah informasi berupa fakta

atau prosedur agar diketahui oleh pembaca tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan selain memuat fakta juga menyajikan opini atau pendapat untuk meyakinkan dan mempengaruhi pembaca agar bisa sependapat atau bertindak sesuai keinginan penulis.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca mengetahui, mengerti, dan memahami nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan gagasan atau informasi isi tulisan biasanya menyajikan sebuah informasi berupa fakta .

3. Manfaat Menulis

Secara umum fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Hartig (Tarigan, 2008:25). Menyatakan tujuan peneliti, yaitu penugasan, altruistik, persuasif, informasi, pernyataan diri, kreatif dan pemecahan masalah.

Beberapa alasan mengenai pentingnya menulis adalah sebagai sarana menemukan sesuatu, memunculkan ide baru, kemampuan mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang dimiliki, membantu untuk menyerap dan memproses informasi, mungkinkah berlatih untuk memecahkan beberapa masalah, dan meningkatkan diri untuk menjadi aktif dan tidak hanya sebagai penerima informasi Haiston (Darmadi, 1996:3).

Secara umum dengan menulis anda melakukan kegiatan berikut:

- a. Anda terpaksa mencari sumber informasi tentang topik tersebut wawasan anda tentang topik itu bertambah luas dan dalam.
- b. Untuk menulis tentang sesuatu anda terpaksa belajar tentang sesuatu itu serta berfikir atau bernalar. Anda mengumpulkan fakta yang menghubungkan-hubungkan, serta menarik kesimpulan.
- c. Menulis berarti menyimpan gagasan secara runtut dan sistematis dengan demikian, anda menjelaskan sesuatu yang semula masih samar bagi diri anda.
- d. Jika anda menulis, anda menuangkan gagasan anda keatas kertas, sehingga ada jarak antara gagasan anda dengan gagasan itu. Dengan demikian, anda lebih mudah menilai gagasan itu.
- e. Dengan menuliskan permasalahan diatas kertas, anda lebih mudah memecahkannya.
- f. Tugas menulis mengenai suatu topik memaksa anda belajar secara aktif.
- g. Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan anda berpikir dan berbahasa secara tertib (Akhadiyah, dkk, 1997:11).

Banyak hal yang bisa didapatkan dari menulis. Kegiatan menulis seakan menambah ilmu pengetahuan dan wawasan seseorang menulis dapat menjelaskan suatu hal yang masih samar-samar. Selain itu, melatih kita untuk berfikir nalar dan memudahkan untuk memecahkan suatu permasalahan, dan tentunya masih banyak lagi manfaat yang bisa kita dapatkan dari menulis.

B. Cerita Pendek

1. Pengertian cerpen

Cerpen merupakan singkatan dari cerita pendek. ada yang mengatakan cerpen merupakan karya prosa fiksi yang dapat selesai dibaca dalam sekali duduk dan ceritanya cukup sangat membangkitkan semangat dalam diri pembaca. Dengan kata lain, sebuah kesan tinggal dapat diperoleh dalam sebuah cerpen dalam sekali baca.

Menulis cerita pendek merupakan sebuah keterampilan menulis berbahasa dan sastra. (Nuryanti, 2016:45) “Cerpen adalah suatu karangan pendek yang berbentuk naratif atau cerita prosa yang mengisahkan kehidupan manusia yang penuh perselisihan, mengharukan, menggembirakan. Kisahnya pendek kurang dari 10.000 kata. Sedangkan menurut Parare,(Nuryanti, 2016:45) cerpen adalah cerita tertulis yang isinya hanya terdiri dari beberapa halaman saja, sehingga pembaca dapat membacanya hanya dalam beberapa waktu.

Cerpen merupakan sebuah karya fiksi, sama seperti novel maupun novellet. Sudarman,(2008:264) mengatakan bahwa cerita pendek biasanya memberikan kepada pembacanya lebih dari batas pengetahuan, karena ia membawa pembacanya langsung ke dalam pengalaman dan imajinasi pengarangnya.

Nurgiyantoro (2002:10) menambahkan bahwa panjang cerpen itu bervariasi. Ada cerita yang pendek (short short story) berkisaran 500-an kata, ada cerpen yang panjangnya cukup (middle short story) serta ada cerpen yang panjang (long short story) yang terdiri dari puluhan atau bahkan ribuan kata . jenis cerpen ini dapat disebut juga novellet karya yang lebih pendek dari novel , tapi lebih panjang dari cerpen , pertengahan diantara keduanya. Sedangkan menurut Sudarman (2008:264) menambahkan bahwa cerita pendek memberikan biasanya memberikan kepada pembacanya lebih dari batas pengetahuan, karena ia membawa pembacanya langsung kedalam pengalaman dan imajinasi pengarangnya. Jadi karya fiksi seperti pengarangnya dan bukan kebenaran atas segalanya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan suatu karangan pendek yang berbentuk naratif atau cerita prosa yang menambahkan bahwa cerpen itu bervariasi dan biasanya memberikan kepada pembacanya lebih dari batas pengetahuan karena ia membawa pembacanya langsung kedalam pengalaman dan imajinasi pengarangnya.

2. Unsur-Unsur Cerpen

a. Tema

Tema berasal dari kata *titnai* (bahasa Yunani) yang berarti menempatkan, meletakkan, jadi menurut arti katanya “tema” berarti sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan Gory Keraf (Santosa, 2011:2). Tema merupakan gagasan dasar umum yang menompang sebuah karya sastra dan yang terkandung didalam teks sebagai struktur semantic dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan Hartoko dan Rahmanto (Wahyuningtias dan Heru, 2011:2). Pada prinsipnya, tema disebut juga sebagai ide sentral atau makna sentral suatu cerita. Tema merupakan jiwa cerita itu (Santosa, 2010:3). Dalam suatu cerita, tema sudah mencakup sekaligus, meskipun sering kali antara keduanya sulit dipisahkan secara tajam.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan utama atau gagasan sentral pada sebuah cerita atau karya sastra.

b. Tokoh

pada dasarnya tokoh dibagi menjadi dua jenis yaitu tokoh utama dan tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh utama senantiasa relevan dalam setiap peristiwa didalam suatu cerita Stanton (Santosa, 2010:7). Sedangkan menurut Abrams (Santosa, 2011:3) memaparkan tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembaca dan penyampaian pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang disengaja ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Tokoh-tokoh cerita dalam sebuah fiksi dibedakan menjadi:

1) Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritannya dalam prosa yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian.

2) Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan adalah tokoh yang tidak sentral kedudukannya dalam cerita tetapi kehadirannya sangat diperlukan untuk mendukung tokoh utama.

3) Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang memegang peranan pemimpin dalam cerita. Tokoh ini ialah tokoh yang menampilkan sesuatu sesuai dengan perbandingan kita, harapan-harapan kita, dan merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai ideal bagi kita.

4) Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh penentang diri tokoh protagonist sehingga menyebabkan konflik dan ketegangan.

c. Alur (*plot*)

Alur (*plot*) merupakan unsur fiksi yang penting. Stanton (Santosa, 2011:5-6) mengemukakan plot adalah cerita urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang disebabkan akibat, peristiwa yang satu disebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

Tasrif (Santosa, 2016:6) membedakan tahapan plot menjadi lima bagian, yaitu:

1) Tahap *situation* (penyituasian)

Tahap ini berisi pelukisan dan pengenalan situasi (latar) dan tokoh cerita.

2) Tahap *generating circumstances* (pemunculan konflik)

Tahap ini berisi masalah-masalah dan peristiwa-peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan.

3) Tahap *rising action* (peningkatan konflik)

Tahap ini berarti konflik yang dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang.

4) Tahap *climax* (klimaks)

Tahap ini berisi konflik atau pertentangan yang terjadi pada tokoh cerita mencapai titik puncak.

5) Tahap *denouement* (penyesuaian)

Tahap ini berisi penyesuaian dari konflik yang sering terjadi.

Berdasarkan kriteria urutan waktu, alur atau plot dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

a) Plot lurus (plot maju atau plot progresif)

Plot ini berisi peristiwa-peristiwa yang dikisahkan bersifat kronologis, peristiwa pertama diikuti peristiwa selanjutnya atau ceritanya runtut dimulai dari tahap awal sampai akhir.

b) Plot sorot-balik (plot flash back atau regresif)

Plot ini berisi peristiwa-peristiwa yang dikisahkan tidak kronologis (tidak runtut ceritanya).

c) Plot campuran

Plot ini berisi peristiwa-peristiwa gabungan dari plot progresif dan plot regresif. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alur (plot) adalah urutan peristiwa dalam suatu karya sastra menyebabkan terjadinya peristiwa lain sehingga terbentuk sebuah cerita.

d. latar Setting

dalam sebuah cerita latar dapat dikategorikan menjadi latar sosial, tempat atau geografis, latar waktu atau historis. Abrams (Santosa, 2011:7). Menurut Hudson (Santosa,2011:7) membagi latar sosial dan latar material. Sedangkan Nurgiyantoro (Santosa, 2011:7) membedakan latar menjadi tiga unsur pokok, yaitu :

1) Latar tempat

menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam karya sastra, seperti: desa, sungai, jalan, hutan dan lainnya.

2) Latar waktu

menyaran pada “kapan” terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam karya sastra misalnya tahun, musim, hari dan jam.

3) Latar sosial

menyarankan pada hal-hal berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat disuatu tempat yang diceritakan dalam karya sastra misalnya kebiasaan hidup adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berfikir dan bersikap)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa latar (setting) adalah suatu lingkungan atau tempat, latar waktu dan latar sosial.

e. Sudut Pandang

sudut pandang atau pengisahan merupakan titik pandang dari sudut dari susut mana cerita itu dikisahkan Nurgiyantoro (Santosa, 2011:8). Ada dua metode penceritaan dalam pusat pengisahan yaitu: 1) Metode aku, yakni aku menceritakan tentang dirinya sendiri (aku kadang oleh pembaca diidentifikasi dengan pengarangnya), dan 2) metode diaan, artinya pengarang tidak nampak hadir dalam cerita tetapi dia berkedudukan sebagai yang serba tahu, cerita yang dikisahkan adalah cerita mereka.

f. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang terhadap pembaca. Seorang peneliti melalui karya tulisannya bermaksud menyampaikan pesan yang bisa dijadikan tuntunan oleh pembacanya.

1) Latar belakang peneliti

Latar belakang peneliti adalah faktor-faktor dari dalam pengarang itu sendiri yang mempengaruhi atau memotivasi peneliti dalam sebuah cerpen. Latar belakang peneliti terdiri dari beberapa faktor, antara lain:

- a) Riwayat hidup sang peneliti, riwayat hidup sang peneliti tentang biografi sang peneliti secara keseluruhan. Faktor ini akan mempengaruhi jalan pikir peneliti atau sudut pandang mereka tentang suatu cerpen yang dihasilkan dari pengalaman-pengalaman hidup mereka. Kadang-kadang faktor ini mempengaruhi gaya bahasa dari genre khusus orang peneliti cerpen.
 - b) Kondisi psikologis, kondisi psikologis merupakan mood atau psikologis seorang peneliti ikut mempengaruhi apa yang didalam cerita mereka, misalnya jika mereka sedang sedih atau gembira mereka akan membuat cerita sedih atau gembira pula.
 - c) Aliran sastra peneliti, aliran sastra merupakan agama bagi seorang peneliti dan setiap peneliti memiliki aliran sastra yang berbeda-beda. Hal ini sangat mempengaruhi juga terhadap gaya penulisan dan genre cerita yang biasa diusung oleh sang peneliti didalam karya-karyanya.
- 2) Nilai-nilai yang terkandung didalam cerpen
- a) Nilai agama

Nilai agama adalah hal-hal yang bisa dijadikan pelajaran yang terkandung didalam cerpen yang berkaitan dengan ajaran agama.
 - b) Nilai sosial

Nilai sosial adalah nilai yang bisa dipetik dari interaksi-interaksi tokoh-tokoh yang ada didalam cerpen dengan tokoh lain, lingkungan dan masyarakat sekitar tokoh.
 - c) Nilai moral

Nilai moral adalah nilai-nilai yang terkandung didalam cerita dan berkaitan dengan ahlak atau etika yang berlaku didalam masyarakat. Didalam suatu cerpen, nilai moral bisa menjadi sesuatu yang baik maupun nilai yang buruk.

d) Nilai budaya

Nilai budaya adalah nilai-nilai yang berkenaan dengan nilai-nilai kebiasaan, tradisi, adat istiadat yang berlaku.

3. Langkah-langkah Cerpen

Kegiatan menulis memiliki langkah yang harus kita tempuh sebelum menghasilkan sebuah tulisan yang baik nantinya. Sayuti (2009:25-26) menyatakan bahwa menulis cerpen meliputi delapan langkah yaitu:

a. Memilih topik atau tema

Anda dapat memilih tema apapun juga sesuai keinginan yang dikehendaki. Tema adalah dalam cerpen sangat baik, tidak susah bingung untuk mencari sebuah tema. Contoh tema tersebut yakni tema percintaan, misteri, pendidikan, persahabatan, sosial, dan lainnya. Tanpa sebuah tema, memproduksi sebuah cerpen menjadi jauh lebih susah dari pada yang dibayangkan. Yang seharusnya jadi dalam 2 jam, malah baru jadi 6 jam kemudian karena bingung menentukan fokus cerita.

b. Tentukan jenis cerpen dan target bacanya

Menentukan jenis cerpen seperti cerpen horor, drama, religi, romantis, tragis, misteri, drama komedi, komedi romantis, biografi dan lainnya. Menentukan jenis cerpen akan lebih memfokuskan cerita pada gaya bahasa yang lebih mengena. Misalnya jika anda ingin membuat cerpen horor, maka buatlah sesuatu yang terkesan menakutkan dan mencekam. Hal absurd dan aneh lebih ditonjolkan agar terkesan benar-benar horor. Intinya jangan tanggung-tanggung menulis cerpen sesuai jenis yang akan dibuat.

Target penting dalam hal ini. Buatlah kesan cerpen secara menarik untuk memikat target baca, baik itu anak-anak, remaja, dewasa, cerpen remaja juga tidak sama dengan cerpen dewasa.

c. Menentukan tokoh-tokoh

Persiapkan tokoh-tokoh yang akan dibuat dalam cerpen dengan matang. Tokoh ini meliputi tokoh utama dan tokoh sampingan. Nama-nama tokoh juga harus sesuai dengan cerpen.

d. Menganalisis watak tokoh

Watak tokoh atau penokohan dapat dibuat sesuai dengan apa yang dibuat. Penokohan ini dapat digambarkan dari paparan langsung maupun tidak langsung. Paparan langsung misalnya dialog antar tokoh, pikiran tokoh, dan penggambaran fisik

tokoh. Anda dapat membuat semua watak jika anda sudah benar memahami cerpen apa yang akan kita buat.

e. Menulis garis besar cerita

Garis besar cerita meliputi apa-apa saja yang akan terjadi, konflik yang akan terjadi serta penyelesaian. Buatlah garis besar dengan singkat, padat dan jelas serta harus memperhatikan kejadian yang akan muncul.

f. Menentukan alur

Tentukan alur cerita secara tepat dan baik sehingga memberi kesan mendalam bagi pembaca. Perlu diketahui, alur ada 3 yaitu alur maju, alur mundur dan alur campuran. Ketiganya memiliki tahapan yaitu:

1) Perkenalan

Pada bagian ini, pengarang akan memperkenalkan tokoh utama, penataan adegan cerita dan hubungan antar tokoh yang terdapat didalam sebuah cerita.

2) Penanjakan

Setelah tahap pengenalan, si peneliti akan memunculkan masalah yang harus dihadapi oleh tokoh utama/pertama. Biasanya masalah ini akan muncul setelah tokoh utama protagonis berinteraksi dengan tokoh utama antagonis. Biasanya akan ada beberapa masalah yang kemudian memicu akan terjadinya klimaks dalam suatu cerita.

3) Klimaks

Pada tahap ini, masalah yang dihadapi tokoh utama semakin panas. Pembaca biasanya akan sangat penasaran dengan bagaimana sih cara tokoh utama menghadapi masalah tersebut.

4) Puncak klimaks

Pada tahap ini, tokoh utama akan selalu berusaha untuk memecahkan masalah tersebut atau akan dihadapkan pada hasil perbuatannya. Tahap ini adalah inti dari sebuah cerita. Semakin menegangkan sebuah klimaks, maka akan semakin menarik pada cerita tersebut di mata pembaca.

5) Penyelesaian / anti klimaks

Tahap akhir yang akan menjelaskan tentang konsekuensi yang didapat oleh tokoh utama karena perbuatannya. Biasanya pada tahap ini, peneliti akan menjelaskan secara singkat nasib akhir dari tokoh utama. Ada 2 jenis penyelesaian, yakni akhir bahagia/sedih. Tahapan tersebut harus benar-benar diperhatikan agar alur menjadi baik dan menarik.

g. Menentukan latar cerita

Dimana cerita terjadi? Kapan terjadi? Bagaimana suasananya? Tentukan kesemuanya dengan jelas. Dapat digambarkan secara langsung maupun tidak langsung.

h. Memilih gaya penceritaan atau sudut pandang

Untuk menulis cerpen, perlu adanya sudut pandang yang jelas.

Sudut pandang ini terdiri dari 2 macam, yaitu sudut pandang pertama dan ketiga.

Untuk penggunaan sudut pandang itu sendiri, sudut pandang ada 4 yaitu:

- 1) Orang pertama sebagai pelaku utama.
- 2) Orang pertama sebagai pelaku sampingan.
- 3) Orang ketiga serba tahu.
- 4) Orang ketiga sebagai pengamat.

C. Hakikat Media

1. Pengertian Media

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Mustofa Abi Hamid, 2020:03).

Media adalah bagian komponen sumber belajar. Arsyad (2009:4) juga mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak, *national education association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar ataupun dibaca.

Jadi *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagiannya.

Kemudian menurut *National education association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pendengar-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Secara leksikon, media sebagai perantara atau pengantar. Secara terminologis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya media radio, televisi, buku, majalah, surat kabar, internet dan sebagiannya. Disisi lain, memungkinkan

siswa dapat beroleh pengetahuan atau menciptakan pengetahuan, kecakapan dan sikap. Didalam perkembangan terkini, media biasanya lebih disederhanakan lagi didalam dua kotomi, yakni perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Contoh perangkat keras radio, televisi, *overhead projector*, LCD, komputer, manusia, tanah air, udara, tanaman binatang dan sebagiannya.

Contoh perangkat lunak adalah segala informasi dapat diprograman komputer, *e-learning*, e-book, film, sandiwara, diagram, bagan, grafik, rekaman dan sebagiannya. (Suryaman, 2009:103). Selain itu, Sudjana & Rivai (2002:1) juga mengemukakan bahwa kedudukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Selanjutnya, Arsyad (2009:6) mengemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam setiap batasan tentang media, yaitu:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau raba dengan pacandra. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan *softwear* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa;
- b. Penekanan media pendidikan terdapat visual dan audio;
- c. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun luar kelas;
- d. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran;
- e. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya : film, slide, video, ohp), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, kaset, videorecorder);
- f. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan uraian tentang media yang akan disampaikan diatas, dapat diketahui bahwa media adalah seperangkat alat yang digunakan untuk membantu dan mempermudah proses belajar mengajar agar mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

2. Klasifikasi Media

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil

teknologi audio-visual; (3) media hasil yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2009:29).

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Penyajian melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor film, tape *recorder*, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapan melalui pandangan dan pendengar serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikro-prosesor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetak atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis teknologi berbasis komputer pada pembelajaran pada umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi tersebut apa bila dilihat cara penyajian atau tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara tahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

Teknologi gabungan adalah cara menghasilkan dan menyampaikan materi yang mengabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Berpanduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, *harddisk* yang besar, dan monitor yang bersolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*), perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio.

Menurut Suryaman (2009:116), jika disederhanakan terdapat klarifikasi media pembelajaran. Dari segi sifatnya, media dapat digolongkan kedalam media auditif, bisual dan audio visual . dari segi jangkauannya, ada media radio dan televisi serta film slide, film dan video. Dari segi pemakaiannya, media dapat dikelompokkan kedalam media proyeksi dan bukan proyeksi.

Menurut Sudjana & Rivai (2002:3), ada beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya. Media grafis juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lainnya. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film trips, film penggunaan OHP dan lainnya. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai penggunaan pembelajaran.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (Via Aryad, 2009:33-35) dibagi kedalam kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan teknologi mutakhir.

Pilihann media Tradisional terdiri dari (1) visual diam yang diproyeksikan, contohnya adalah proyeksi appaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, sliders dan film strips.; (2) visual yang tak diproyeksikan, contohnya adalah gambar, poster, foto, chars, grafik dan diagram; (3) audio, contohnya rekaman piringan, pta kaset, reel dan cartridge; (4) penyajian multimedia, contohnya slide plus suara dan multi image; (5) visual dinamis yang di proyeksikan, contohnya film, televisi dan video; (6) cetak, contohnya buku teks, modul, teks program, workbook, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (headout); (7) permainan, contohnya teka-teki, simulasi dan permainan papan ; (8) realita, contohnya model, specimen, (contoh) dan manipulatif (peta, boneka).

Pilihan media teknologi mutakhir terdiri dari; (1) media bberbasis telekomunikasi, contohnya telekonfren dan kuliah jarak jauh; (2) berbasis mikroprosesor, contohnya computer assited intrucion, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hypermedia dan compact (video)disc.

Kemp & Dayton (Via Arsyad, 2009:37) mengelompokkan media ke delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan; (2) media panjang, (3) overhead transparacies; (4) rekaman audiotape, (5)nseri slide dan film strips; (6) penyajian multimage; (7) rekaman video dan film hidup dan (8) kcomputer.

D. Film Pendek

1. Pengertian Film pendek

Film Pendek Saat Ini Bukan Sekedar Remake Film Panjang atau Bahkan Wahana Belaka Pelatihan. Tokoh-tokoh dalam film pendek mirip dengan tokoh dalam film cerita panjang; mereka tidak lebih atau kurang kompleks dalam motivasi mereka. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang peneliti cerpen yang baik belum tentu menulis cerpen dengan baik; begitu juga sebaliknya, seorang peneliti novel, belum tentu dapat memahami cara penuturan simplek dari sebuah cerpen. Menurut Arsyad (2009), film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar tersebut terlihat gambar itu hidup. Film pendek merupakan primadona bagi para pembuat film independen. Selain dapat diraih dengan biasa yang relatif lebih murah dari film cerita panjang., film penddek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang leluasa. Meski tidak sedikit juga pembuat film hanya menanggapnya sebagai sebuah batu loncatan menuju cerita panjang (Cahyono,2009).

Film adalah hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film disini disebut sebagai alat komunikasi massa yang menjadi gabungan berbagai tehnologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film merupakan gambar yang bergerak (moving picture). Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film cerita panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang peneliti cerpen yang baik; begitu juga sebaliknya, seorang peneliti novel, belum tentu dapat memahami cara penuturan simpleks dari sebuah cerpen. Sebagai sebuah media ekspresi, film pendek selalu termajinalisasi dari sudut pandang seperti yang didapatkan cerpen disunia sastrsa (Cahyono, 2009).

Secara teknis, film pendek merupakan film-film yang memiliki durasi dibawah 50menit (Derek Hill dalam Gotot Prakosa, 1997) meskipun banyak batasan lain yang muncul dari berbagai pihak lain didunia, akan tetapi batasan teknis ini lebih banyak dipegang konvensi. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuk sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 dektik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung secara efektif. Yang menarik justru ketika variasi-variasi menciptakan

cara pandang baru tentang bentuk film secara umum dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema (Cahyono, 2009).

Film pendek merupakan film dengan durasi pendek antara 1menit – 30 menit, menurut standar festival internasional. Jenis-jenis film pendek itu antara lain sebagai berikut.

a. Film Pendek Ekspremental

Film pendek yang digunakan sebagai ekspremental atau ujicoba, diindonesia jenis film serig dikategorikan sebagai film indie.

b. Film Pendek Komersial

Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersial atau memperoleh keuntungan, contoh : Iklan, profil perusahaan (company profile).

c. Film Pendek Layanan Masyarakat (publik service)

Film pende yang bertujuan untuk layanan masyarakat biasanya ditayangkan dimedia massa (televisi). Contoh : untuk penyuluha bahaya narkoba, disiplin lalu lintas dan sebagiannya.

d. Film Pendek Entertainment / Hinuran

Film pendek yang bertujuan komersial untuk hiburan. Film ini banyak kita jumpai ditelevisi dengan berbagai raganya. Contoh : Mr. Bean, kartun dan sebagiannya. (Cahyono, 2009).

2. Film Pendek Sebagai Bahan Pengajaran Menulis Cerpen

Media Film pada umumnya digunakan untuk tujuan tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Media dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Arsyad,2009:49).

Film pendek memiliki durasi pendek, yaitu 1-30 menit. Dengan durasi yang singkat, guru dapat leluasa menyesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran dikelas. Pembelajaran cerpen dengan media film pendek,menjadikan siswa cukup banyak waktu menuliskan hasil yang mereka pahami dari film dalam bentuk tulisan cerpen.

Berikut manfaat pengggunaan film pendek sebagai media pembelajaran meurut Sudjana, (1995, 102) antara lain :

- a. Mengembangkan fikiran dan pendapat para siswa.
- b. Menambah daya ingat pada pelajaran.
- c. Mengembangkan daya fantasi anak didik.
- d. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar .

suatu hal yang dilakukan dalam mengkaji hasil-hasil penelitian tentang film menyimpulkan sebagai berikut:

- a. Film yang diproduksi dengan baik, bila digunakan baik sendirian maupun dalam seri dapat diterapkan sebagai alat utama untuk mengajar keterampilan penampilan (performance) tertentu dan tidak menyampaikan beberapa jenis data faktual.
- b. Tes setelah menonton akan meningkatkan belajar, jika siswa telah diberi apa yang tahu diperhatikannya dalam film, dan mereka akan dites tentang isi film tersebut.
- c. Siswa akan belajar lebih banyak jika diberi petunjuk untuk tiap film yang akan dipakai dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Mencatat sambil menonton film hendaknya dicegah, karena hal itu akan mengganggu perhatian siswa terhadap film itu sendiri.
- e. Petunjuk film secara bergantian dapat meningkatkan belajar.
- f. Film-film pendek dapat dipenggal menjadi film sambung dan manfaat untuk kepentingan praktek atau latihan.
- g. Siswa dapat menonton film selama satu jam tanpa mengurai keefektifan dan tujuan pertemuan tersebut.
- h. Keefektifan belajar melalui film harus dievaluasi.
- i. Sesudah sebuah film dipertunjuk, lalu pokok-pokok isinya dijelaskan dan diskusikan, akan mengurai salah pengertian dikalangan siswa.
- j. Kegiatan lanjutan setelah menonton film hendaknya digalakan untuk memungkinkan pemahaman yang tuntas (Nasution, 2000:17)

Film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang diberikan. Untuk guru harus menngengar film yang tersedia dan lebih dahulu mmelihatnya untuk mengetahui manfaat bagi pelajaran. Sesudah film dipertunjukan perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disiapkan sebelumnya. Ada kalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu. Agar anak-anak jangan hanya memmandang film itu sebagai hiburan, sebelumnya mereka ditugaskan untuk memperhatikan hal-hal tertentu, sesudah itu dapat ditest berapa banyakkkah yang dapat mereka tangkap dari film itu.

E. Aspek-Aspek Penilaian Menulis Cerpen

1. Kesesuaian isi teks dengan cerita

Kesesuaian isi dengan cerita merupakan ketepatan tema yang dikembangkan secara optimal dengan memperhatikan kreatifitas siswa dalam menulis.

2. Ketepatan logika urutan cerita

Ketepatan logika urutan cerita merupakan aspek yang memperhatikan rentetan cerita dengan urutan yang sesuai.

3. Ketepatan detail peristiwa

Ketepatan detail peristiwa merupakan kejelasan pengarang dalam menceritakan bagian demi bagian dalam sebuah cerita.

4. Ketepatan Kata

Ketepatan Kata merupakan kemampuan pengarang dalam membentuk pilihan kata yang tidak memberikan makna yang berbedanya dari sebuah cerita.

5. Ketepatan kalimat

Kalimat sebagai satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual maupun potensial terdiri dari klausa, klausa bebas yang menjadi bagian kognitif percakapan, satuan proposisi yang merupakan gabungan klausa atau merupakan satu klausa, yang membentuk satuan bebas; jawaban minimal, seruan, salam dan sebagainya. Dari rumusan itu bisa disimpulkan, bahwa yang penting atau menjadi dasar kalimat adalah konstituen dasar dan intonasi final, sebab konjungsi hanya ada kalau diperlukan. Konstituen dasar itu biasanya berupa klausa. Jadi, pada sebuah klausa diberi intonasi final, maka akan terbentuk kalimat itu. Dari rumusan itu, bisa disimpulkan pula, bahwa konstituen dasar itu juga tidak berupa klausa (karena dikatakan berupa klausa), melainkan juga bisa berupa kata atau frasa. Hanya mungkin sesuatu kalimatannya tidak sama. Kalimat yang konstituen dasarnya berupa klausa tentu saja menjadi kalimat mayor atau kalimat bebas. Sedangkan yang konstituen dasarnya yang berupa kata atau frasa tidak dapat menjadi kalimat bebas melainkan hanya menjadi kalimat terikat.

a. Ejaan dan tata tulis

Ejaan adalah penggambaran bunyi bahasa (kata, kalimat, dsb) dengan kaidah tulisan (huruf) yang distandarisasikan dan mempunyai makna. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa dan merupakan suatu kegiatan yang mempunyai hubungan dengan proses berpikir serta keterampilan ekspresi dalam bentuk tulisan. Menulis juga merupakan seni yang berupa rangkaian huruf-huruf, kata-kata, kalimat-

kalimat, bahkan paragraf-paragraf yang disusun sehingga memberikan suatu pengertian sebagai suatu penjelasan, paparan, dan sebagainya.

Setiap bahasa memiliki aturan-aturan sendiri, baik itu dalam hal tata bahasa ataupun tata tulis. Oleh karena itu penting bagi seorang peneliti untuk mengetahui aturan-aturan tersebut agar hasil karyanya dapat dipahami sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan.. tata bahas dalam bahasa indonesia dikenal dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD). EYD merupakan stndar umum yng ditetapkan oleh pemerintah, yaitu dapertemen pendidikan nasional, sebagai standar baku penelitian dalam bahasa Indonesia.

F. Penelitian Relevan

Penelitian media pembelajaran menulis cerpen pernah dilakukan oleh Susiana dengan judul Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Dengan Media Video Klip Pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 2 Kalitidu Bojonegoro efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Temuan penelitian sebelumnya relevan dengan penelitian saat ini karena keduanya menggunakan media yang mendorong siswa untuk menulis tentang cerpen sesuai dengan apa yang dilihat, membuat pendidikan cerpen lebih efektif dan mudah dipahami siswa.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Octavian Muning Sayeti, dengan judul Efektivitas Feature Kemanusiaan Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Kelas X SMA Negeri 2 Siantan . PKesimpulan yang diberikan memiliki kemampuan untuk menginspirasi individu baik dari segi penciptaan ide maupun struktur cerpen, yang meliputi judul, konflik, tokoh latar, dan pemecahan masalah. Ketika menggunakan media pembelajaran berbasis fitur, siswa guru cenderung lebih terstruktur ide-idenya, baik yang berasal dari cerita, judul, maupun logika yang mendasarinya. Film “Film Pendek” dapat memberikan inspirasi bagi siswa guru, baik dalam hal pembangkitan ide maupun logika struktural yang melandasinya. Dalam studi ini, kami juga akan mengkaji bagaimana media "film pendek" dapat menginspirasi pemirsa, baik dalam hal penciptaan ide maupun desain struktural.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian Sugiyono (2010:64). Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan rumusan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan Media Film Pendek pada

siswa kelas IX Mts AL-Mujtahid Pontianak Utara dapat meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen siswa.

Indikator kinerja harus realitis dan dapat diukur sebagai berikut : Hasil belajar : 75% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal. (akan lebih baik apabila indikator kinerja mengacu pada pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran. Proses belajar 75% siswa aktif dalam pembelajaran . Proses belajar 75% siswa Proses Pembelajaran yang dilakuka n guru sesuai [perencanaan.