

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP

KETERAMPILAN MENULIS CERPEN

A. Hakikat Keterampilan Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media lainnya dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca. Ada empat keterampilan berbahasa yaitu, keterampilan mendengar, keterampilan menulis, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca(Dalman 2015: 3).

Siswa yang memiliki keempat keterampilan tersebut mudah untuk menerima materi pembelajaran, menyampaikan pendapat dan lancar dalam berkomunikasi. Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan juga digunakan sebagai Bahasa pengantar dalam dunia pendidikan di Indonesia maka pendidik wajib membekali peserta didiknya dengan keempat keterampilan berbahasa tersebut. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) mendefinisikan menulis sebagai kegiatan membuat huruf (angka, dan sebagainya) dengan pena, melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan; mengarang cerita (roman, dan membuat surat). Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, yakni memiliki sebuah produk yang bernama tulisan. Dalam pembelajarannya, menulis merupakan sebuah pembelajaran yang kurang diminati. Walaupun keterampilan menulis berada pada posisi terakhir dalam urutan keterampilan berbahasa, tetapi mempunyai peran yang paling penting karena, sifatnya yang produktif. Seseorang dapat dikatakan seorang akademis yang baik jika telah teruji kemampuan menulisnya. Oleh karena itu, dalam situasi pembelajaran seorang guru hendaknya memiliki

kepekaan dalam mewujudkan hasil pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran.

Menulis merupakan suatu aktifitas komunikasi yang berupa tulisan yang disampaikan kepada pihak lain. Menurut Dalman (2015:3) kegiatan menulis berimplikasi pada beberapa unsur yaitu, penulis sebagai pemberi pesan, isi pesan, media yang digunakan dan narasumber. Suhendra (2015: 5) mengartikan Keterampilan menulis adalah keterampilan setiap individu untuk mencerahkan gagasan dan idenya kedalam bentuk tulisan. Banyak orang menganggap menuangkan ide dalam bentuk tulisan lebih sulit dibandingkan menuangkan gagasan dalam bentuk lisan.

2. Pengertian Keterampilan Menulis

Pengertian Keterampilan Menulis Keterampilan menulis dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk menuangkan dan mengembangkan ide-ide tertulis ke dalam suatu paragraf atau cerita. Keterampilan menulis cerita pendek yang dimaksud yaitu ketepatan dalam memilih kalimat, kesesuaian kalimat dengan isi paragraf, ketepatan jumlah kalimat, kejelasan kalimat, keterbentukan kalimat, keterurutan kalimat, dan panduan antar kalimat.

Kegiatan menulis dalam dunia pendidikan dipandang sangat penting karena dapat melatih para siswa berpikir secara produktif. Untuk dapat berpikir kreatif siswa memerlukan latihan terus-menerus agar mencapai efek tertentu. Oleh karena itu, siswa dalam melakukan aktivitas menulis tidak menyelesaikan tulisannya dalam waktu yang singkat. Proses revisi tulisan harus dilakukan berulang-ulang sampai mencapai kesempurnaan. Jadi, keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa produktif dan paling kompleks membutuhkan syarat, kemampuannya dalam menulis. Pelajar yang menganggap menulis sebagai sebuah proses berpikir sering menunjukkan percaya diri ketika dia sedang menulis. Oleh karena itu, dengan kesadaran tersebut pembelajar akan dapat meneumkan berbagai strategi agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

3. Tahap Menulis

Menurut Tompkins (dalam Janner 2019: 37) proses menulis ada lima tahap yang diidentifikasi melalui serangkaian penelitian tentang proses menulis. Lima tahap yang dimaksud meliputi: pramenulis, penyusunan konsep, perbaikan, penyuntingan dan penerbitan.

a. Tahap Pramenulis (*Prewriting*)

Pramenulis merupakan tahap siap menulis, di mana aktivitas dalam tahap ini meliputi memilih topik, memikirkan tujuan, bentuk dan audiens, memanfaatkan dan mengorganisir gagasan-gagasan.

b. Tahap Penyusunan Draf Tulisan (*Drafting*)

Tahap kedua dalam proses menulis adalah menulis draf. Kesempatan dalam menuangkan ide-ide dilakukan dengan sedikit memperhatikan ejaan, tanda baca, dan kesalahan mekanikal yang lain. Aktivitas dalam tahap ini meliputi menulis draft kasar, menulis konsep utama, dan menekankan pada mengembangkan isi.

c. Tahap Perbaikan (*Revising*)

Selama tahap perbaikan, penulis menyaring ide-ide dalam tulisan. Revisi bukan penyempurnaan tulisan, tetapi revisi adalah mempertemukan kebutuhan pembaca dengan menambah, mengganti, menghilangkan, dan menyusun kembali. Pada tahap ini penulis dapat melihat tulisannya kembali. Aktivitas pada tahap ini meliputi membaca ulang draf kasar, menyempurnakan draf kasar dalam proses menulis, dan memperbaiki bagian dari masukan teman sejawat.

d. Tahap Penyuntingan (*Editing*)

Penyuntingan merupakan penyempurnaan tulisan sampai pada bentuk akhir. Sampai tahap ini, fokus utama proses menulis adalah pada isi tulisan dengan fokus berganti pada kesalahan mekanik.

e. Pemublikasikan (*Publishing*)

Pada tahap akhir proses penulisan adalah menyempurnakan dan mempublikasikan tulisan

4. Tujuan Menulis

Menulis ini dilakukan untuk menyampaikan gagasan atau pendapat agar dipahami orang lain. Menulis memberikan bentuk informasi kepada pembaca. Seseorang tergerak menulis karena memiliki tujuan untuk menyampaikan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya tanpa dipengaruhi oleh apapun.

Tujuan menulis dapat dikategorikan sebagai berikut.

a. Memberitahukan dan Menjelaskan Tulisan yang bertujuan memberitahukan atau menjelaskan sesuatu biasa disebut dengan karangan eksposisi. Pembaca menjadi paham, pengetahuan bertambah, dan dapat bertindak dengan lebih baik pada masa yang akan datang.

b. Menceritakan Sesuatu

Menceritakan sesuatu kepada orang lain mempunyai maksud agar orang lain atau pembaca tahu tentang apa yang dialami yang bersangkutan. Tulisan yang bertujuan untuk menceritakan suatu kejadian kepada pembaca disebut karangan narasi. Karangan narasi dibedakan menjadi dua yaitu karangan narasi ekspositoris (nyata) dan narasi sugesif (fiksi).

Sukirno (2016: 4) menyatakan bahwa tujuan menulis antara lain untuk:

- 1) Memberikan informasi kepada orang lain atau pembaca;
- 2) Menceritakan suatu peristiwa;
- 3) Melaporkan sesuatu;
- 4) Mengisahkan kejadian;
- 5) Melukiskan tindak manusia dalam sebuah peristiwa yang menimbulkan daya khayal pembacanya;
- 6) Menarik suatu makna baru di luar apa yang diungkapkan secara tersurat;

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah untuk:

- 1) memberikan informasi kepada pembaca;
- 2) melukiskan imajinasi bagi para pembaca;
- 3) menyenangkan para pembaca akan tulisan yang dibuat;
- 4) meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan;

5. Manfaat Menulis

Manfaat menulis sangat beragam, mulai dari meningkatkan kesehatan mental dan fisik, mengasah kemampuan kognitif, hingga membantu dalam proses belajar dan komunikasi. Menulis dapat menjadi sarana untuk menuangkan ekspresi dan emosi, memperkuat daya ingat, meningkatkan kreativitas, dan membuat seseorang lebih terorganisir serta produktif. Tarigan (2008: 22) mengemukakan bahwa manfaat menulis antara lain:

- a. memperdalam pemahaman suatu ilmu dan penggalian hikmah pengalaman-pengalaman;
- b. seseorang dapat membuktikan sekaligus menyadari potensi ilmu pengetahuan, ide, dan pengalaman hidup dengan menulis;
- c. dapat menyumbangkan pengalaman hidup;
- d. keterampilan menulis cukup berperan bagi seseorang untuk meningkatkan potensi kerja serta memperluas media komunikasi;
- e. keterampilan menulis akan memperlancar mekanisme kerja masyarakat intelektual.

A. Hakikat Cerita Pendek

1. Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek merupakan salah satu jenis prosa yang pendek. Kata pendek dalam batasan ini belum jelas ukurannya. Ukuran pendek di sini diartikan dapat dibaca dalam sekali duduk dan kurang dari satu jam. Hal ini sejalan dengan pendapat Edgar (dalam Nurgiantoro, 2012:10), Cerpen adalah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam.|| Sejalan dengan pendapat tersebut Sumardjo (dalam Riswandi, 2013:34), Menilai ukuran pendek ini lebih didasarkan pada keterbatasan pengembangan unsur-unsurnya”.

Pendapat senada juga diutarakan oleh Kosasih (2012: 60-71) bahwa cerpen adalah karangan pendek berbentuk prosa yang dibentuk oleh beberapa komponen, yakni tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa. Jadi, cerpen adalah karya fiksi berupa prosa

dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat yang dibentuk oleh beberapa komponen, yakni tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa.

2. Unsur-Unsur Pembangun Cerita Pendek

a. Unsur Intrinsik

Nurgiantoro (2010: 23), membagi unsur-unsur pembangun fiksi terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur yang dimaksud untuk menyebut sebagian saja misalnya, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain.

1) Tema

Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra. Menurut Nurgiyantoro (2010: 68), tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Tema dalam banyak hal bersifat “mengikat” kehadiran atau ketidakhadiran peristiwa, konflik serta situasi tertentu termasuk berbagai unsur intrinsik yang lain. Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka tema pun bersifat menjiwai seluruh bagian cerita.

2) Alur atau plot

Alur erat hubungannya dengan aspek cerita. Aspek cerita atau story dalam sebuah karya fiksi merupakan suatu hal yang amat esensial, memiliki peranan sentral. Forster (dalam Nurgiyantoro, 2010:90) menegaskan bahwa cerita merupakan hal yang fundamental dalam karya fiksi. Forster mengartikan cerita sebagai sebuah narasi berbagai kejadian yang sengaja disusun berdasarkan urutan waktu. Seperti halnya Forster, Abram (melalui Nurgiyantoro, 2010:91) juga memberikan pengertian cerita sebagai sebuah urutan kejadian yang sederhana dalam urutan waktu.

3) Tokoh dan Penokohan

Nurgiyantoro (2010: 176) membedakan tokoh dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam cerita sebagai tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama senantiasa ada dalam setiap peristiwa di dalam cerita. Untuk menentukan siapa tokoh utama dalam cerita, kriteria yang biasa digunakan ialah (1) tokoh yang paling banyak berhubungan dengan tokoh lain, (2) tokoh yang paling banyak dikisahkan oleh pengarangnya, dan (3) tokoh yang paling banyak terlibat dengan tema cerita.

4) Latar atau settingan

Cerpen sebagai sebuah cerita tidak terlepas dari penggambaran tempat dan waktu. Segala sesuatu dalam kehidupan ini harus terjadi pada suatu tempat dan waktu. Unsur yang menunjukkan di mana dan kapan peristiwa-peristiwa dalam kisah itu berlangsung disebut latar.

Latar disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams melalui Nurgiyantoro, 2010:216). Latar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: tempat, waktu, dan sosial. Yang dimaksud sebagai latar tempat adalah hal-hal yang berkaitan dengan masalah geografis, latar waktu berkaitan dengan masalah-masalah historis, dan latar sosial berhubungan dengan kehidupan kemasyarakatan.

5) Sudut Pandang

Sudut Pandang pada dasarnya adalah pandangan yang diambil oleh pengarang untuk melihat peristiwa dan kejadian dalam cerita. Sudut pandang dalam cerita hanya memasalahkan siapa yang bercerita, merupakan pilihan atau ketentuan pengarang yang akan berpengaruh dalam menentukan corak dan gaya cerita yang diciptakannya. Pengarang memilih dari sudut pandang mana akan menyajikan. Bisa saja pengarang berdiri sebagai orang di luar cerita dan mungkin pula ia mengambil peran dalam cerita itu

6) Gaya Bahasa

Gaya merupakan sarana cerita dalam fiksi yang tidak dapat dipisahkan. Gaya adalah cara pemakaian bahasa yang spesifik dan merupakan pengungkapan seorang yang khas bagi pengarang. Gaya berfungsi sebagai sumbangan untuk menciptakan nada cerita. Dalam kaitannya gaya merupakan sarana, sedangkan nada merupakan tujuan. Oleh karena itu, gaya setiap pengarang tidak akan sama dengan gaya pengarang lain.

b. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi sistem organisasi karya sastra. Unsur ekstrinsik terdiri dari sejumlah unsur. Unsur-unsur yang dimaksud menurut Wellek & Warren (di dalam buku Nurgiantoro, 2009: 24), antara lain adalah keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang kesemuanya itu akan mempengaruhi karya yang ditulisnya.

Unsur biografi pengarang akan turut menentukan corak karya yang dihasilkannya. Unsur ekstrinsik berikutnya adalah psikologi, baik yang berupa psikologi pengarang (yang mencakup proses kreatifnya), psikologi pembaca, maupun penerapan prinsip psikologi dalam karya. Keadaan di lingkungan pengarang seperti ekonomi, politik dan sosial juga akan berpengaruh terhadap karya sastra, dan hal itu merupakan unsur ekstrinsik pula.

3. Menulis Cerita Pendek

Menulis cerpen adalah menemukan masalah, menemukan persoalannya, menemukan konflik, menceritakan pengalaman, dan menghadirkan pengalaman itu sendiri melalui isinya. Menceritakan pengalaman berarti narasi, yang sifatnya hanya memberitahukan dan memberi informasi, sedangkan menghadirkan pengalaman berarti menghidupkan kejadian secara utuh. Menurut Widyamartaya, Agusti (2022: 2), menulis cerpen ialah menulis tentang sebuah peristiwa atau kejadian

pokok, dengan kalimat yang berbeda.

Tujuan dari menulis cerpen adalah memberikan gambaran yang tajam dan jelas dalam bentuk yang tunggal, utuh, dan mencapai efek tunggal pada pembacanya. Kesan tunggal atau efek tunggal disebabkan karena pengarang memusatkan ceritanya pada figur tokoh dan peristiwa tunggal dalam satu episode.

C. Hakikat Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran video adalah penyajian materi pembelajaran secara audio-visual yang efektif dan efisien untuk menyampaikan pesan, mempermudah pemahaman, meningkatkan motivasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang multisensori dan terstruktur. Video membantu mengkonkretkan materi, mengatasi keterbatasan fisik, dan melibatkan peserta didik secara aktif melalui kombinasi gambar bergerak dan suara.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting ketika merancang, dan melaksanakan proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan, informasi maupun bahan pelajaran kepada penerima pesan. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2010:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Aisyah Nurhikmah dkk, 2023). Menurut Sufri Mashuri (2019) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/ informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi mengenai edukasi antara guru dan siswa dapat

berlangsung secara berdayaguna. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media atau alat bantu dalam pembelajaran telah menjadi hal yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Dalam penggunaannya, media dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai kriteria. Para ahli pendidikan telah mengidentifikasi beberapa klasifikasi media yang digunakan dalam pembelajaran, seperti klasifikasi berdasarkan jenis media, fungsi media, karakteristik media, dan masih banyak lagi. Klasifikasi ini membantu guru untuk memilih media yang paling sesuai dengan konteks pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa yang diajar.

Berdasarkan perkembangan teknologi yang muncul, menurut Azhar Arsyad media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: 1) media hasil teknologi cerak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Ada banyak ragam dan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Taksonomi Lehsin, dkk dalam Azhar Arsyad (2010:81-96), yaitu:

a. media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat bila tujuan yang ingin dicapai adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

b. media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.

c. media berbasis visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. media berbasis audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah atau storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

e. Media Berbasis Komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan, komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua duanya yang dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Umumnya, penggunaan media dalam pembelajaran memiliki manfaat untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Manfaat penggunaan media pembelajaran yang telah diidentifikasi oleh Kemp dan Dayton (dalam Muhammad Thamimi, dkk 2023:23) seperti halnya: 1) Penyampaian pembelajaran lebih

baku. 2) Pengajaran lebih menarik, 3) Pembelajaran lebih interaktif, 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar, 6) Proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, 7) Menumbuhkan sikap positif siswa, dan 8) Peran guru menjadi lebih positif.

Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional (dalam Wulandari, dkk 2023) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Arsyad (2010:15) juga memberikan pendapatnya mengenai manfaat media pembelajaran. Arsyad mengemukakan beberapa manfaat praktif dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: 1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

4. Pengertian Media Pembelajaran Video

Sanaky (2009) dalam (Andi 2016:63) mengatakan bahwa media video adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Kehadiran media video dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran,

yang merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, sehingga media ini disebut media video pembelajaran. Kesimpulannya adalah video adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Pesan yang disajikan bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting) maupun fiktif (cerita), bisa bersifat informatif, edukatif, dan instruksional.

5. Kelebihan Dan Kekurangan Media Video

a. Kelebihan Media Video

Arsyad (2010:49-50) mengemukakan bahwa ada beberapa kelebihan media video yang termasuk dalam jenis media audio visual dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 2) Dapat menyajikan pesan audio-visual mendekati obyek aslinya, sehingga perolehan informasi pada pebelajar relatif lebih kongkrit
- 3) Menarik perhatian pebelajar pada pelajaran.
- 4) Dapat menampilkan animasi seperti grafis *image (captions)* yang memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran
- 5) Dengan menggunakan teknik percepatan (*time lapse*) program video dapat mempersingkat suatu peristiwa atau proses yang lama menjadi singkat, dan sebaliknya suatu peristiwa yang sangat cepat dapat diamati dengan menggunakan efek gerakan lambat.

b. Kelemahan Media Video

Menurut Arsyad (2010:49-50) bahwa ada beberapa kelemahan media video yang termasuk dalam jenis media audio visual dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi.
- 2) Video yang tersedia terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan.

- 3) Ketika akan digunakan, peralatan video tentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan; dan harus cocok ukuran dan formatnya dengan pita video yang akan digunakan.
- 4) Menyusun naskah atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan menyita waktu.
- 5) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- 6) Jumlah huruf pada grafis untuk video terbatas, yakni separuh dari jumlah huruf grafis untuk film/gambar diam.
- 7) Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan sistem video menjadi masalah yang berkelanjutan.

6. Langkah-Langkah Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu proses atau prosedur. Menurut Iza dan Karyaningrum (2014) beberapa prosedur yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis video diantaranya:

- 1) Guru memutar video untuk mendemonstrasikan kepada siswa.
- 2) Guru membimbing dan mengarahkan serta memberikan pemahaman kepada siswa.
- 3) Guru mengecek pemahaman siswa, apakah siswa telah berhasil mengikuti pelajaran dengan baik dengan cara bertanya kepada siswa, dan memberi umpan balik setelah siswa menjawab dengan cara memberikan umpan balik dengan cara lisan, tes, atau komentar tertulis.
- 4) Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan latihan praktik sendiri secara mandiri tanpa didampingi guru dengan menerapkan media video pembelajaran sebelum dilakukan tes terhadap hasil belajar siswa.

D. Penilaian Keterampilan Menulis Cerita Pendek

Menurut Nurgiyantoro (2010:253) kriteria penilaian keterampilan menulis cerita pendek dapat digolongkan ke dalam beberapa aspek utama yang mencakup kualitas cerpen secara keseluruhan.

1. Kualitas Isi

Aspek ini menilai mutu dan kedalaman cerita yang disajikan.

a. Ide Cerita/Tema:

Seberapa tajam, orisinal, dan bermakna ide atau tema yang diangkat.

Apakah cerpen memiliki "harga" sastra, yaitu menunjukkan penggalian pikiran dan perasaan pengarang yang sungguh-sungguh.

b. Keutuhan Bentuk: Cerita menunjukkan kesatuan bentuk yang utuh.

c. Alur (Plot): Alur cerita mengalir secara logis dan menarik. Alur harus memiliki kerangka yang lengkap (pengenalan, timbulnya konflik, klimaks, dan tahap akhir/resolusi).

d. Latar (Setting): Latar (tempat, waktu, suasana) disajikan secara rinci dan mampu "menghidupkan" cerita.

e. Tokoh dan Penokohan: Karakter tokoh digambarkan dengan kuat dan meyakinkan, membuat cerita menjadi hidup.

2. Organisasi Isi

Aspek ini berkaitan dengan struktur dan keterpaduan cerita.

a. Struktur Cerita:

Keteraturan dan kelengkapan kerangka alur (pengenalan hingga akhir cerita) harus baik.

b. Kohesi dan Koherensi:

Adanya hubungan yang padu (kohesi) dan saling berkaitan (koherensi) antarparagraf dan antarbagian cerita. Semua unsur cerita harus bersatu padu membentuk cerita yang utuh.

3. Pilihan Kata (Diksi) dan Gaya Bahasa

Aspek ini berfokus pada kualitas kebahasaan dalam penyampaian cerita.

a. Diksi yang Tepat:

Penggunaan diksi atau pilihan kata yang sesuai, gamblang, dan mampu "menghidupkan" jalan cerita serta menarik pembaca.

b. Gaya Penceritaan (*Style*):

Gaya penyampaian yang menarik dan khas, tidak datar, dan menunjukkan sentuhan pribadi penulis.

c. Keefektifan:

Penggunaan gaya bahasa dan majas yang efektif untuk memperkuat makna dan imajinasi.

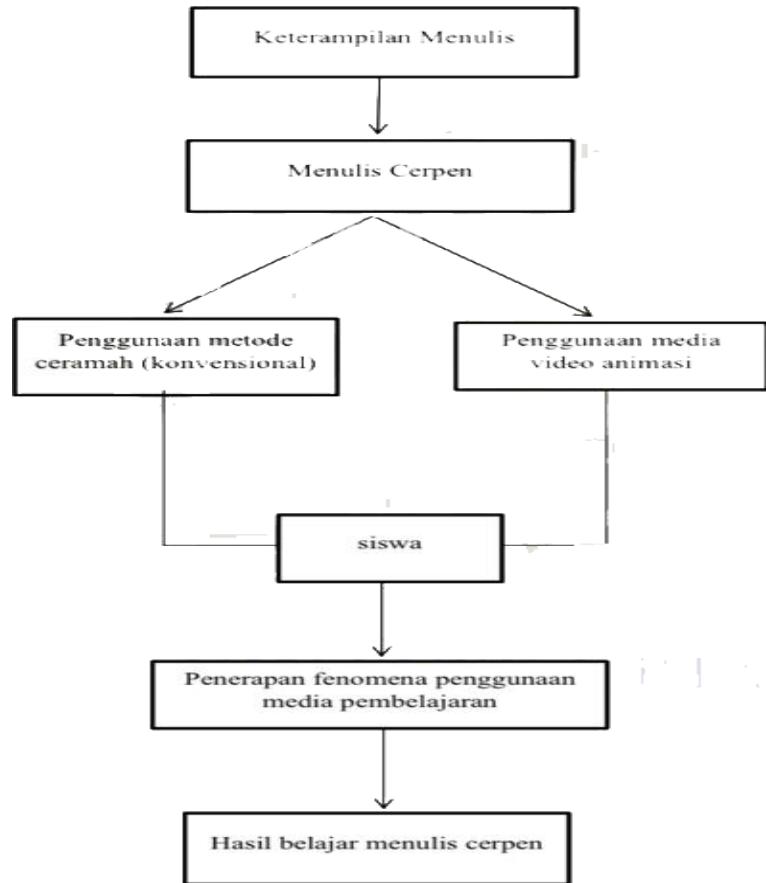
PROFIL SEKOLAH SMA NEGERI 3 MANDOR

Nama Sekolah	: SMA Negeri 3 Mandor
Status	: Negeri
Akreditasi	: B
NPSN/NSS	: 30107765
Alamat Sekolah	: Jl. Raya Sebadu, Kecematan Mandor, Kabupaten Landak, Provinsi Kalimantan Barat
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	: 420/278/HK-2008
Tanggal SK Pendirian	: 2008-12-15
SK Izin Operasional	: 420/278/HK-2008
Tanggal SK Izin Operasional	: 2008-12-15

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan rangkaian konsep pemecahan suatu masalah yang telah diidentifikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran menulis puisi pada umumnya menggunakan buku paket yang telah tersedia di sekolah. Ditemukan siswa yang tidak mampu menulis cerita pendek. Kurangnya inovasi dan kreativitas menggunakan media

pembelajaran maka digunakan media pembelajaran video terhadap siswa kelas X SMA Negeri 3 Mandor sebagai fokus penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir diatas mengilustrasikan proses penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelompok (satu dengan metode konvensional dan satu dengan media pembelajaran video) untuk menguji apakah media pembelajaran video memiliki dampak positif terhadap keterampilan membaca siswa. Hasil dari *Pre-Test* dan *Post-Test* akan digunakan untuk menguji hipotesis, apakah ada pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran video tersebut

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang memiliki kaitan langsung dengan topik yang dibahas pada sebuah penelitian, kaitan tersebut bisa berupa topik, konteks, metodologi, dan temuan. Pada penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Keterampilan Menulis Cerita

Pendek Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Mandor”, penelitian relevan yang menjadi sumber informasi yaitu :

“Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs Ummatan Wasathan Pesantren Teknologi Riau” Oleh Indah Tiara Sari (2024) Penelitian ini dikatakan relevan dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Mandor”, memiliki persamaan, yaitu dari kedua judul penelitian tersebut terletak pada fokus utamanya, penerapan media pembelajaran. Kedua penelitian ini juga menilai efektivitas media pembelajaran pada konteks pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk aspek keterampilan menulis cerita pendek.

“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMAN 1 Dubai’ Oleh Winda Elfiana (2023) Penelitian ini dikatakan relevan dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran video Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Mandor”, Kedua penelitian memiliki fokus utama yang sama, yaitu pengaruh penggunaan media video terhadap menulis cerpen. Perbedaan kedua judul terletak pada judul pertama menggunakan kemampuan sedangkan pada judul kedua menggunakan keterampilan menulis.

“Pengaruh penggunaan media gambar terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI SMK Perpajakan Riau” Oleh Hendriawan (2023) Penelitian ini dikatakan relevan dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran video Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Mandor”, Kedua penelitian memiliki fokus utama yang sama, yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran materi menulis cerpen. Perbedaan kedua judul terletak pada jenis media judul pertama menggunakan media gambar sedangkan pada judul kedua menggunakan media video.

G. Hipotesis Penlitian

Hipotesis merupakan suatu perkiraan sementara yang kebenarannya perlu untuk dibuktikan lagi melalui sejumlah uji statistik, yang kemudian digunakan peneliti untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Menurut Rohmadi & Irmawati, (2020:08-09) menjelaskan bahwa “ hipotesis merupakan satu diantara pendapat yang kebenarannya masih diragukan dan juga masih perlu untuk diuji agar bisa membuktikan kebenarannya dengan cara memulai suatu penelitian”. Zaki & Saiman, (2021:116) menjelaskan bahwa “hipotesis merupakan sebuah perkiraan sementara atau juga jawaban yang sementara terhadap suatu rumusan masalah dari semua pertanyaan – pertanyaan penelitian yang masih harus untuk diuji kembali kebenarannya”. Febriyanti,B.N, (2023:128) menjelaskan bahwa “hipotesis merupakan sebuah jawaban yang bersifat sementara dari sebuah masalah yang telah diajukan”. Berdasarkan pada pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban yang sifatnya sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus dibuktikan terlebih dahulu melalui data yang terkumpul dan harus diuji secara empiris. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada kelas X SMA Negeri 3 Mandor.

2. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada kelas X SMA Negeri 3 Mandor.