

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran dalam jaringan adalah metode pendidikan jarak dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar Menurut Mustofa et al (2019:166) , pembelajaran dalam jaringan dilaksanakan melalui jejaring internet dan web 2.0 (Alessandro, 2018:166), yang berarti bahwa implementasi pembelajaran dalam jaringan melibatkan unsur teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai sistem. Pembelajaran dalam jaringan memberikan manfaat dalam membantu menyediakan akses belajar bagi semua orang, sehingga menghapus hambatan secara fisik sebagai faktor untuk belajar dalam ruang lingkup kelas (Riaz, 2018), bahkan hal tersebut dipandang sebagai sesuatu yang efektif untuk diterapkan khususnya dalam perguruan tinggi, akan tetapi menurut Pilkington (2018) tidak bisa dipungkiri bahwa tidak semua pembelajaran dapat dipindahkan ke dalam lingkungan pembelajaran secara online. Namun kali ini penggunaan metode pembelajaran dalam jaringan menjadi salah satu jalan atau cara pemerintah agar sistem pendidikan Indonesia tidak terhenti akibat corona virus yang mewabah hampir diseluruh dunia , termasuk Indonesia. Coronavirus (Covid-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia, pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia (Zhou et al 2020:166). Pandemi COVID19 hingga saat ini juga belum dapat teratasi secara

total meski vaksin sudah mulai berjalan karena belum sampai kepada sektor pendidikan baik bagi pengajar maupun siswa, oleh karena itu pendidikan pun masih tetap belajar secara online atau dengan kata lain secara daring. Pendidikan pun harus ikut bergerak sesuai dengan keadaan dan kondisi saat ini agar pembelajaran itu sendiri tidak terhenti dan para siswa tetap mendapatkan ilmu pengetahuan, namun pembelajaran daring ini juga memiliki banyak kelemahan nyatanya masih banyak siswa yang masih kurang memahami materi pembelajaran saat belajar tatap muka, begitu pula dengan keadaan sistem pendidikan saat ini bahkan banyak siswa yang sudah ketinggalan materi pembelajaran, atau kurang memahami pembelajaran yang disebabkan banyak faktor, misalnya tidak memiliki gadget, atau jaringan yang kurang mendukung, atau bahkan materi pembelajaran itu sendiri yang kurang dikemas dengan baik sehingga tidak tersampaikan dengan baik kepada para siswa, oleh karena itu diperlukan media yang mampu menjadi solusi dari kemasan materi yang kurang menarik tersebut.

Media Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk memberikan kepada peserta didik kemampuan dan keterampilan dalam memahami suatu materi, Driscoll (2000:11) Sedangkan Film adalah sebuah karya yang menceritakan sebuah peristiwa yang diceritakan dengan jelas tanpa adanya batasan waktu dan ruang. Widagdo dan Gora (2007:1). Dengan demikian tayangan film pendek merupakan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa dalam menulis sebuah karya termasuk menulis sebuah cerita pendek. Berhubungan dengan hal tersebut mata pelajaran bahasa Indonesia saat ini juga memerlukan media-media pembelajaran baru yang dapat digunakan

secara tatap muka maupun dalam jaringan, karena empat kemampuan yang sesuai dengan kurikulum 2013 yakni keterampilan menulis, berbicara, menyimak dan membaca harus benar-benar dikuasai oleh para siswa. Tayangan film pendek tersebut termasuk media baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis, keterampilan yang dimaksudkan disini adalah keterampilan menulis cerita pendek.

Cerita pendek merupakan karya sastra yang dapat dibaca sekali duduk dalam arti tidak memiliki cerita yang panjang seperti cerita dalam novel Edgar Allan Poe via Nurgiyantoro (2010: 10). Cerita pendek dapat dikatakan salah satu karya yang begitu dikenal dan banyak diminati pembaca maupun kalangan masyarakat. Cerita pendek menjadi cerita yang memiliki struktur seperti prosa yang pendek. Pendek memiliki arti yang sangat rekatif dalam hal ini bisa diartikan bisa dibaca sekali duduk. Menulis cerita pendek bertujuan untuk mengapresiasi perasaan penulisnya dan juga untuk menyalurkan persoalan hidup manusia yang sering kali membebani pikiran baik orang lain maupun penulisnya sendiri. Cerita pendek adalah salah satu materi pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan menulis siswa meningkatkan keterampilan menulis siswa. Siswa kurang mampu mengembangkan idenya ke dalam teks cerpen dengan baik dikarenakan hanya terbatas pada pemahaman teoretis, sehingga minat siswa terhadap kegiatan menulis pun masih kurang, selain itu penggunaan metode, model juga media yang digunakan guru pun kurang bervariasi. Oleh karena itu kurangnya kemampuan maupun keterampilan siswa dalam menulis sebuah cerita pendek disebabkan oleh beberapa faktor, yakni kurangnya minat menulis siswa, kurangnya media

pembelajaran yang dapat digunakan secara daring, dan kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Maka berdasarkan faktor yang dijelaskan sebelumnya permasalahan tersebut diangkat menjadi sebuah penelitian.

B. Identifikasi Masalah

1. Minimnya kemampuan menulis siswa.
2. Kurangnya minat dan kemauan siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran dalam jaringan.
3. Keterampilan menulis siswa kurang baik dikarenakan kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran dalam jaringan.
4. Kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam metode pembelajaran dalam jaringan.
5. Kurangnya kreativitas dan inovasi oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam jaringan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan lebih fokus dan berjalan dengan baik juga mendapatkan data yang akurat. Maka penulis fokus pada permasalahan penelitian yang diangkat, maka perlu dibatasi variabelnya. Maka dari itu, penulis hanya membahas mengenai media yang diharapkan mampu mempengaruhi kemampuan siswa dalam menulis, khususnya menulis teks cerpen atau cerita pendek. Sehingga siswa mampu terampil dalam bidang menulis. Media yang akan diteliti ialah Tayangan film pendek apakah mampu mempengaruhi kemampuan menulis teks cerita pendek siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang menulis teks cerpen sebelum menggunakan media tayangan film pendek dalam pembelajaran berbasis dalam jaringan?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang menulis teks cerpen sesudah menggunakan media film pendek dalam pembelajaran berbasis dalam jaringan?
3. Bagaimana pengaruh tayangan media film pendek terhadap kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang menulis teks cerpen dalam pembelajaran berbasis dalam jaringan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang menulis teks cerpen sebelum menggunakan media tayangan film pendek dalam pembelajaran berbasis dalam jaringan.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang menulis teks cerpen sesudah menggunakan media film pendek dalam pembelajaran berbasis dalam jaringan.
3. Untuk mengetahui pengaruh tayangan media film pendek terhadap kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang menulis teks cerpen dalam pembelajaran berbasis dalam jaringan.

F. Manfaat Penelitian

1. Untuk guru : Menambah inovasi guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dalam jaringan.
2. Untuk siswa : Meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek.
3. Untuk peneliti selanjutnya : manfaat penelitian ini ialah menjadi referensi peneliti untuk meneliti media-media yang lebih menarik dan bervariasi lagi dalam kegiatan pembelajaran dalam jaringan.
4. Untuk sekolah secara umum : menambah media pembelajaran dalam jaringan yang nantinya dapat digunakan sekolah dalam meningkatkan keterampilan siswa serta menjadikan sekolah berusaha melengkapi fasilitas sekolah .
5. Untuk Program Studi : menambah hasil penelitian mahasiswa yang berguna bagi orang banyak seperti siswa, sekolah, para peneliti, yang membawa nama baik program studi melalui hasil karya ilmiah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Dalam Jaringan

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring adalah sistem pendidikan yang kini menjadi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Mustofa et al (2019) Kemudian pembelajaran dalam jaringan memperoleh manfaat dalam membantu menyediakan akses belajar bagi semua orang, sehingga menghapus hambatan secara fisik sebagai faktor untuk belajar dalam ruang lingkup kelas (Riaz, 2018). Sedangkan Menurut Selvi (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran daring sering dituntut untuk lebih termotivasi karena lingkungan belajar biasanya bergantung pada motivasi dan karakteristik terkait dari rasa ingin tahu dan pengaturan diri untuk melibatkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran secara daring adalah salah satu metode pembelajaran yang digunakan guna menghapus hambatan pembelajaran, dan sangat membantu sektor pendidikan dalam situasi maupun kondisi yang tidak memungkinkan untuk belajar secara langsung atau tatap muka.

1. Pengertian Cerpen

Pengertian Cerita Pendek Cerpen merupakan singkatan dari cerita pendek, karya sastra ini disebut sebagai cerita pendek karena jalan ceritanya yang tidak terlalu panjang, maksud dan amanat serta jalan cerita dapat kita ketahui hanya dengan sekali duduk dan biasanya hanya terdiri dari 7.500 kata dan itu sudah termasuk

kategori maksimal. Akan tetapi, beberapa ukuran panjang pendek itu tidak memiliki aturan yang spesifik. Cerita pendek merupakan karya sastra yang memiliki isi, struktur dan jalan cerita yang memiliki kesatuan dan berhubungan satu sama lain, tidak ada yang mendominasi antara satu dengan yang lain Sumardjo. (2001: 91)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah sebuah karya yang ditulis berdasarkan struktur yang telah ditetapkan, memiliki kesatuan yang utuh, singkat dan biasanya merupakan cerita fiksi dan keseluruhan ceritanya membentuk kesatuan. Namun cerpen tidak selalu berbentuk cerita fiksi bisa saja suatu cerpen tercipta dari sebuah pengalaman atau suatu peristiwa yang terjadi atau dialami penulis sendiri.

a. Konsep Menulis Cerpen Dalam Kurikulum

Bahasa merupakan suatu alat, kemampuan serta keterampilan yang dimiliki oleh siswa bukan hanya untuk berkomunikasi, namun bahasa dapat menjadi alat atau perantara untuk mengungkapkan perasaan kita baik secara tertulis maupun tersirat, oleh karena itu para siswa-siswi haruslah diajarkan apa itu bahasa yang sebenarnya untuk menjadikan mereka pengguna bahasa yang baik dan produktif. Siswa tidak hanya diharapkan mampu berbahasa namun juga mampu bernalar, mengekspresikan imajinasi maupun pengalaman mereka sendiri menggunakan bahasa kedalam sebuah tulisan, dengan menggunakan bahasa yang baik siswa juga diharapkan mampu hidup dengan toleransi yang tinggi sebagai makhluk sosial. Pembelajaran media interaktif menulis teks cerita pendek ini disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013, adalah sebagai berikut.

1. Apersepsi adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan membahas materi atau teks yang akan dipelajari nantinya.
2. Pemodelan Teks adalah mengenalkan beberapa teks kepada siswa guna dapat membedakan jenis-jenis teks dan dapat menghasilkan teks yang benar.
3. Pemecahan Masalah Bersama adalah beberapa siswa memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, dan menemukan solusinya secara berkelompok.
4. Pemecahan masalah secara individual adalah pemecahan masalah yang diberikan guru kepada siswa yang dalam arti siswa menciptakan sebuah teks.

b. Struktur Cerpen

Struktur teks cerita pendek ialah sebagai berikut Yustinah (2014: 4).

1. Abstrak : fokus pada paragraf pertama yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik
2. Orientasi : merupakan jalannya cerita yang akan disampaikan oleh penulis dengan begitu dalam dan terperinci.
3. Komplikasi : permasalahan atau konflik yang terjadi dalam cerita tersebut.
4. Resolusi : merupakan jalan atau solusi pemecahan masalah atau konflik yang terjadi dalam cerita.
5. Evaluasi : tokoh menyadari kesalahan mereka dan tidak mengulangi kembali.
6. Koda : akhir atau kesimpulan dari sebuah cerita.

c. Unsur-Unsur Cerpen

Cerpen adalah salah satu jenis prosa fiksi memiliki unsur-unsur yang berbeda dari jenis tulisan yang berbeda dari tulisan yang lain. Berikut ini merupakan unsur-unsur pembangun fiksi seperti yang disebutkan oleh Stanton via Wiyatmi (2009:30).

1. Tokoh : pelaku atau orang yang mengalami suatu peristiwa dalam sebuah cerita.
2. Alur : jalan terjadinya sebuah cerita yang dihadapi oleh pelaku yang dibuat oleh pengarang cerita itu sendiri.
3. Latar : tempat terjadinya atau situasi peristiwa dalam sebuah cerita.
4. Judul: nama dari sebuah cerita yang dapat menggambarkan jalannya sebuah cerita.
5. Sudut Pandang : posisi pengarang saat menciptakan sebuah cerita.
6. Gaya dan nada gaya (gaya bahasa) adalah : ungkapan dan nada yang digunakan oleh pengarang biasanya sesuai dengan kebiasaan pengarang.
7. Tema : pokok masalah yang terjadi dalam sebuah cerita.

Selain unsur intrinsik, unsur lain yang terdapat dalam teks cerita pendek menurut Yustinah (2014:4) adalah unsur ekstrinsik yang dijelaskan sebagai berikut: (1) Latar belakang terciptanya sebuah cerita pendek, (2) Keadaan sosial budaya penulis, (3) Agama penulis, (4) Pendidikan penulis, (5) Faktor yang mempengaruhi kehidupan penulis.

Struktur pembangun cerita pendek dapat dijelaskan sebagai berikut: Sayuti (2000: 29) :

1. Fakta Cerita: adalah bagian yang menjadi pembangun utama yang menjadikan terciptanya sebuah cerita pendek :(a) Plot Plot tidak terbatas pada tuntutan-tuntutan murni kewaktuan saja. Hal ini berarti bahwa plot maupun alur cerita sebuah fiksi menyajikan peristiwa-peristiwa juga kejadian-kejadian kepada pembaca tidak hanya dalam sifat kewaktuan maupun temporalnya, tetapi bisa juga dalam hubunganhubungan yang sudah diperhitungkan, (b) Tokoh Berbicara tentang plot kita mengetahui bahwa plot berasal dari serangkaian pemilihan yang diciptakan pengarang atau disebut artifisial. Tokoh juga juga artifisial karena juga merupakan ciptaan pengarang, selain itu tokoh dalam fiksi juga ada yang bersifat alamiah (natural) dan (c) Latar-latar yaitu unsur yang menggambarkan kepada kita tempat dan suasana dalam cerita.

2. Sarana Cerita wadah bagi pengarang untuk meneliti bagian dan alur cerita. Denga sarana cerita dimungkinkan tercipta pola yang akan diceritakan. Sarana cerita dalam fiksi meliputi unsur gaya dan nada, judul serta sudut pandang.

a. Judul : merupakan unsur utama yang dilihat dan dibaca para pembaca cerita, oleh karena itu unsur ini harus dipersiapkan dengan baik juga harus menarik.

b. Sudut Pandang : merupakan unsur yang menjadikan pengarang menjadi bagian yang paling penting, dalam arti pengarang menjadi pemandu bagaimana alur cerita tersebut.

c. Gaya dan Nada Gaya : ialah gaya bahasa yang menjadikan cerita tersebut dapat diterima oleh pembaca.

3. Tema Dalam pengertian yang paling sederhana, tema merupakan makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Tema berbeda dengan topic, topik dalam suatu karya adalah pokok pembicaraan, sedangkan tema merupakan gagasan sentral.

d. Tahap Menulis Cerpen

Kegiatan menulis cerpen membutuhkan pengetahuan kebahasaan, keterampilan berbahasa juga bersastra. Dengan bekal ketiga hal tersebut, diharapkan dapat menciptakan karya yang menarik. Tulisan yang baik mempunyai ciri-ciri antara lain, bermakna, jelas, dan dapat dimengerti dan diterima pembaca karena jalan ceritanya yang berhubungan dan tidak bertele-tele, Akhadiyah via Mubasiroh (1998: 2). Agar dapat menghasilkan tulisan yang baik, dibutuhkan suatu pembelajaran menulis yang efektif.

Pembelajaran yang efektif tentunya akan membutuhkan sebuah media pembelajaran yang tepat pula. Media pembelajaran menulis cerpen tentunya akan menjadi mediator dalam pembelajaran yang pada proses akhirnya akan menghasilkan suatu tulisan. Guru berperan penting dalam proses menciptakan sebuah karya yang baik oleh siswa. Menulis cerpen meliputi lima tahap yaitu pramenulis, menulis draf, merevisi, menyunting, dan mempublikasi (Sayuti 2009: 25).

Adapun penjelasan dari setiap tahap yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Pramenulis

Tahap ini sangat penting dan menentukan tahap-tahap selanjutnya. Dalam tahap ini yang perlu dilakukan siswa adalah menggali ide, memilih ide, dan menyiapkan

bahan tulisan. Ide dapat diperoleh dari hal-hal yang dirasakan, dipikirkan, dialami, dilihat, didengar, dan sebagainya, Sayuti (2009: 20). Terkait dengan penelitian ini, siswa akan menggali ide dengan media lirik lagu yang ada dalam media pembelajaran interaktif yang telah disediakan.

2. Tahap Menulis Draf

Tahap ini adalah tahap menuliskan ide-ide mereka kedalam bentuk tulisan yang kasar sebelum dituliskan dalam bentuk tulisan yang sudah jadi. Tahapan penulisan draf ini memungkinkan para siswa meninjau lagi tulisan mereka sebelum dikembangkan lebih banyak lagi. Dengan demikian, ide-ide yang dituliskan pada draf ini sifatnya masih sementara dan masih mungkin diubah atau dilakukan perubahan terhadapnya. Pada tahap ini yang lebih ditekankan adalah isi sehingga sedikit sekali memperhatikan teknik-teknik dalam penulisan seperti ejaan, pemilihan kata, istilah, dan sebagainya.

3. Tahap Merevisi

Merupakan langkah melihat kembali jalannya cerita kemudian jika ada yang kurang tepat lalu ditambahkan ide-ide yang menarik kembali. Setelah itu berbagi dengan teman atau penulis yang telah berpengalaman juga sangat membantu memperbaiki dan memperkaya hasil karya. Hal ini penting dilakukan sebab mereka adalah pembaca yang memiliki respon atas tulisan yang dihasilkan.

Setelah itu, tulisan direvisi dengan memperhatikan reaksi, komentar, atau masukan teman tetapi tidak semua masukan harus diterima.

- a. Tahap Menyunting adalah tahap memperbaiki kembali struktur bahasa, dan bahasa-bahasa yang kurang tepat.

- b. Tahap Publikasi tulisan menjadi bermakna jika dibaca orang lain. Karena itu, tulisan hendaknya jangan hanya disimpan. Mempublikasikan (memajang) tulisan ke media. Namun, sebenarnya publikasi bukan hanya mengirim ke media massa seperti majalah atau koran

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat-alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Rudy Sumiharsono (2017:1) Media juga merupakan bersifat meyakinkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Wati (2016:3) Sehingga dari pengertian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk merangsang keinginan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran dapat berupa bahan yang bersifat tradisional seperti kapur tulis, handout, gambar, slide, OHP, objek langsung, videotape, atau film begitu pula dengan bahan dan metode terbaru seperti computer, DVD, CD-ROM, Internet dan konferensi video interaktif. Berdasarkan beberapa defenisi yang telah dijabarkan diatas dapat dimaknai dengan media pembelaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup media asli, visual, audio visual, web dan multimedia. Peralatan tersebut harus dipersiapkan secara matang, dalam artian harus memiliki kemampuan membantu dan mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

a. Fungsi Media Pembelajaran

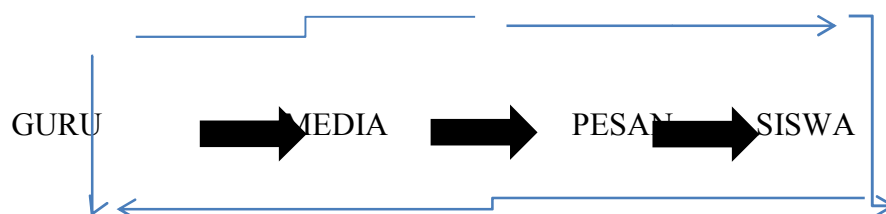
Media pembelajaran tentu diciptakan sebagai alat yang nantinya akan meningkatkan kualitas belajar siswa, dalam arti mendorong siswa untuk lebih giat mengikuti pembelajaran dan termotivasi memahami apa yang diajarkan dan berusaha menguasainya, jika media tidak berperan demikian maka media tersebut tidak dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang baik dan tidak sesuai dengan standart pendidikan. Media pembelajaran dapat dikatakan menjadikan sesuatu yang tidak dapat terlihat menjadi lebih terlihat dan dapat dipahami secara jelas. Sayuti (2009: 25)

Secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi sebaai berikut :

- d. Mempejelas pesan agar tidak rancu dan sulit dimengerti.
- e. Memberikan kelonggaran dalam berkeekpresi pada saat belajar.
- f. Menjadikan siswa lebih semangat dan bergairah untuk belajar.
- g. Menciptakan suasana belajar yang mandiri, dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
- h. Mempermudah guru dalam mengajar dan menimbulkan pemahaman yang sama antar siwa.

Fungsi media dalam proses belajar mengajar dapat dilihat pada skema berikut

Daryanto (2013: 8):



Gambar 2.1 Skema Media Pembelajaran

b. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut Dayton via Arsyad (2011: 21)

1. Pesan yang tersampaikan kepada siswa sama dan memiliki pemahaman yang sama.
2. Dapat menjadikan siswa lebih fokus, dan menimalisir daya tarik siswa terhadap sesuatu hal yang lain diluar pembelajaran.
3. Membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menarik karena adanya interaksi, tanya jawab antara guru dan siswa.
4. Mempersingkat waktu pembelajaran yang biasanya menggunakan waktu yang lebih lama namun kurang dipahami siswa.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa.
6. Meningkatkan sikap dan sifat yang lebih positif antara siswa.
7. Guru menjadi lebih tenang dan memiliki aura yang positif karena beban guru menjadi lebih sedikit karena terbantu oleh media pembelajaran.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berikut ini adalah ciri-ciri media pembelajaran. Gerlach dan Ely Arsyad (2011: 12).

1. Ciri Fiksatif (fixative property)

Media diambil dari beberapa peristiwa lampau, yang dapat berbentuk video maupun gambar yang pastinya berhubungan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan guru kepada siswa.

2. Ciri Manipulatif (manipulative property)

Media dapat mempersingkat waktu suatu peristiwa dalam arti kejadian yang biasanya memiliki waktu yang lebih lama dapat diminimalisir dan dijadikan sebuah media.

3. Ciri Distributif (distributive property)

Media memberikan informasi dan pesan yang positif dalam memahami suatu materi.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan penggolongan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi.

1. Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak ialah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2. Media Hasil Teknologi Audio-Visual

Teknologi Audio-Visual yaitu cara mendapatkan maupun memberikan materi dengan menggunakan alat bantu elektronik yang dapat mengeluarkan suara dan

gambar. Audio-visual di samping menghasilkan suara dan gambar, karakteristik media ini ditunjang dengan gambaran kehidupan yang lebih nyata dan atraktif. Suryaman (2012: 136).

3. Media Hasil Teknologi yang Berbasis Komputer

Media yang memberdayakan kecanggihan teknologi, yang dimana media yang digunakan adalah software-software yang terdapat dalam sebuah komputer yang nantinya akan digunakan menjadi sebuah media yang dapat mempermudah proses belajar mengajar.

3. Hakikat Film

Film termasuk salah satu cabang media audio visual. Selain itu, film juga merupakan hiburan yang paling disukai oleh masyarakat. Mulai dari anak-anak, muda-mudi, dewasa, sampai orang tua, semua menyukai film. Seiring berjalannya waktu, film menjelma senjata ampuh yang dapat membantu menuntaskan tugas pembuat film tersebut, tidak terkecuali bagi guru di dalam kelas. Media dapat membantu menuntaskan tugas mengajar guru sebagai media pembelajaran. Berikut beberapa teori yang mendukung proses pembuatan media film pendek berbasis kontekstual.

a. Pengertian Film

Film adalah sebuah karya yang menceritakan sebuah peristiwa yang diceritakan dengan jelas tanpa adanya batasan waktu dan ruang. Widagdo dan Gora (2007:1). Namun, sebuah film yang biasa tayang dilayar lebar berdurasi antara 90-120 menit. Film yang berdurasi 10-30 menit termaksud film yang berdurasi standart dan dikelompokan pada film yang termasuk pendek. Film merupakan suatu karya

yang dapat dinikmati dan disaksikan oleh semua orang, karena film merupakan hasil imajinasi seseorang yang dijadikan sebuah karya. Latif dan Utud (2013:24). Proses kreatif yang berbantu teknologi inilah yang pada akhirnya menjadi salah satu hiburan yang sangat representatif sebagai tontonan yang menghibur bagi penikmatnya, adanya efek yang menjadikan orang merasa sedih maupun senang adalah salah satu alasan banyak orang menyukai film. Film adalah karya seni fotografi yang dibuat dengan mempertimbangkan segala aspek yang tujuannya adalah untuk dipertunjukkan atau dipertontonkan. Latif dan Utud (2013:22).

Berdasarkan pendapat di atas film dapat diartikan sebagai media hiburan yang menyatukan antara suara atau audio dengan video atau gambar yang dapat ditonton oleh banyak orang, dan dapat dilihat tidak hanya sekali saja namun berulang kali yang pada akhirnya akan memberikan sebuah pesan kepada setiap penontonnya yang memberikan efek atau rasa kepada setiap penikmatnya.

Kelebihan media film adalah sebagai berikut, Hamzah (1981: 191)

1. Selain bergerak dengan bersuara, film itu dapat menggambarkan suatu proses.
2. Meninggalkan pesan dan kesan kepada penontonnya
3. Tiga dimensional dalam penggambarannya.
4. Suara dan gambar yang menjadikan penonton lebih memahami jalan cerita film.
5. Jika film itu tentang suatu pelajaran, dapat menyuarakan suara seorang ahli dan sekaligus memperlihatkan penampilannya.

6. Sifat autentik dapat menjadikan cerita menjadi lebih nyata.
7. Teori sains dengan teknik animasi tergambar lebih jelas.

Keuntungan yang didapat dengan menggunakan media film dan video sebagai media belajar adalah sebagai berikut (Kustandi, 2011:74)

1. Pengalaman dan imajinasi siswa lebih terlengkapi dengan menonton sebuah film.
2. Film yang dapat diputar secara berulang akan mempermudah siswa mengingat kembali apa yang ingin ia ketahui.
3. Meningkatkan sikap afektif siswa selain dari mendorong semangat siswa dalam belajar.
4. Nilai-nilai positif dalam sebuah film akan mengembangkan daya imajinasi siswa.
5. Penonton atau penikmat film dapat berskala besar, dalam artian tidak terbatas dapat ditonton semua orang.
6. Film hanya menggunakan waktu paling lama sekitar 1 atau 2 jam jika yang berdurasi panjang, jika film pendek hanya sekitar 10-30 menit saja.

Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, juga dapat memperlihatkan perlakuan obyek yang sebenarnya, sebagai pelengkap catatan menjelaskan hal-hal abstrak, dan mengatasi rintangan bahasa.

Kekurangan media film yaitu sebagai berikut. Hamzah (1981: 192):

1. Tidak boleh ada suara-suara lain yang menjelaskan maksud dari film tersebut selagi film sedang diputar.

2. Beberapa orang terkadang kurang mampu mengikuti jalan cerita pada film dengan baik karena durasinya yang singkat.
3. Jika diputar berulang akan menimbulkan rasa bosan dan kurang tertarik mengikuti jalan cerita.
4. Pembuatan film menggunakan biaya yang cukup mahal

Keterbatasan dalam menggunakan media film dan video sebagai media belajar adalah sebagai berikut (Kustandi, 2011: 74):

1. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
3. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

b. Manfaat Film

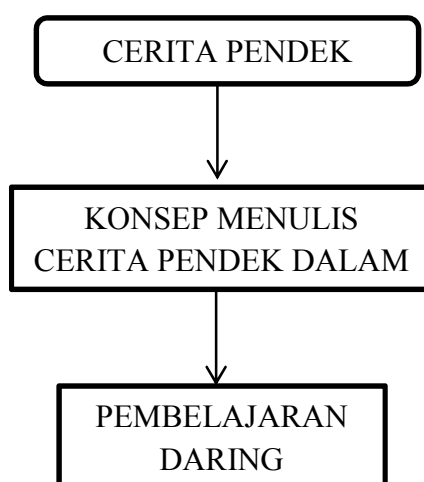
Sebagai sebuah karya seni yang kompleks, film tentunya dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Sebelum menciptakan sebuah film, penulis tentulah mempertimbangkan apa tujuan yang akan dicapai oleh film tersebut dan gunanya bagi para penonton setelah dipertunjukkan. Selain bermanfaat kepada pembuat film, film juga bisa memiliki bagi penontonnya. Beberapa manfaat film adalah sebagai berikut Munadi (2012, 114-116)

1. Film dapat digunakan untuk memengaruhi perilaku dan sikap audien secara sungguh-sungguh.
2. Dapat dijadikan sebuah alat yang ampuh sekali bila digunakan ditangan yang mempergunakannya secara efektif untuk mendobrak pertahanan rasionalitas dan langsung bicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan.
3. Dapat dijadikan alat propaganda dan komunikasi politik yang tiada tara,dan
4. Film yang dibuat dapat memberikan efek yang kuat terhadap penontont terutama terhadap perubahan sikapnya.

Sabri (dalam Musfiqon, 2012:106) menjelaskan delapan manfaat penggunaan media film dalam pendidikan. Manfaat tersebut antara lain :

1. Pendapat dan pikiran siswa lebih berkembang,
2. Daya ingat siswa lebih bertambah,
3. Motivasi belajar lebih meningkat,
4. Pembatasan jarak dan waktu belajar,
5. Sesuatu yang masih abstrak dapat lebih jelas,
6. Gambaran dan konsep penalaran siswa lebih realistis.

B. Kerangka Konseptual





i. Hipotesis

Gambar 2.2 Kerangka Konseptua Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019 :63). Berdasarkan kajian teoretis dan kerangka berpikir di atas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian ini adalah: adanya pengaruh antara media tayangan film pendek terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang.

Ha: Ada pengaruh positif dan signifikan antara media tayangan film pendek terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang.

Ho: Tidak ada pengaruh positif dan signifikan antara media tayangan film pendek terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidikalang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena meneliti adalah menarik data yang teliti/akurat. Masalah yang diidentifikasi dan dibatasi, oleh karena itu ada masalah yang dirumuskan, rumusan masalah pada umumnya dinyatakan dalam kalimat pernyataan. Pernyataan tersebut akan menjadi pemandu bagi peneliti selanjutnya. Rumusan masalah dan penelitian ini akan dijawab dalam penelitian kuantitatif (Sugiyono 2019: 31) Untuk itu selanjutnya data yang telah terkumpul kemudian dianalisis. Analisis diserahkan untuk menjadi jawaban pada rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian kuantitatif analisis data menggunakan statistik. Statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif juga inferensial/induktif. Statistik inferensial dapat juga disebut parametris. Sampel yang digunakan diambil secara random karena peneliti menggunakan statistic inferensial. (Sugiyono 2019:31).

Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah, dan hasil penelitian ini diberikan pembahasan dan diberi kesimpulan, kesimpulan pun tidak dapat dibuat lari dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, oleh karena itu jika rumusan masalah ada tiga dalam penelitian ini maka kesimpulan pun nantinya ada lima maka dapat disebut masalah sudah dapat dipecahkan. Pemecahan masalah pada penelitian kuantitatif ini dapat digambarkan dengan desain penelitian berikut bagaimana media tayangan film pendek mempengaruhi kemampuan siswa dalam menulis sebuah karangan cerita pendek dan menjadikannya sebuah karya.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1, Sidikalang, yang beralamat di Jl. KH Dewantara No 14 Sidikalang, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara 22218, pada semester genap TP 2020/2021 dikelas IX. Adapun yang menjadi alasan penulis memilih lokasi dengan pertimbangan.

1. Sekolah SMP Negeri 1 Sidikalang melakukan pembelajaran secara daring.
2. *Google classroom* adalah aplikasi yang digunakan sekolah dalam pembelajaran sehingga memudahkan peneliti menggunakan media tayangan film pendek.
3. Penggunaan media tayangan film pendek dalam penulisan cerita pendek belum pernah dilakukan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya melalui generalisasi yang terdiri atas subyek maupun obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu Sugiyono (2019 : 80). Karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin mempelajari sifat-sifat dan nilai dari sebuah kelompok adalah pengukuran kuantitatif dan kualitatif yang dapat disebut sebagai totalitas semua nilai. Sudjana (2010 : 6). Jadi dapat disimpulkan bahawa populasi adalah keseluruhan subjek yang akan di teliti namun nilainya atau jumlahnya masih dapat

dihitung. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa Siswa kelas IX SMP Negeri, 1 Sidikalang T P 2020/2021 sebanyak 161 siswa.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1.	IX JOULE	33 SISWA
2.	IX ISAAC	32 SISWA
3.	IX HOOKE	33 SISWA
4.	IX GALILEO	31 SISWA
5.	IX FAHREINHEIT	32 SISWA
JUMLAH		161 SISWA

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019: 81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan besarnya sampel di dasari populasi digunakan dengan pedoman terhadap pendapat Arikunto (2011: 134) “Apabila subjek kurang dari 100 maka lebih baik diteliti semua sehingga penelitian ini menjadi penelitian populasi tetapi jika jumlah subjeknya lebih dari 100 orang maka dapat diteliti antara 10% - 15%, atau 20% - 25% atau lebih, tergantung dari kemampuan peneliti”. Sehingga sampel dapat disimpulkan merupakn sebagian atau bagian yang lebih kecil dibanding jumlah subjek secara keseluruhan.

Teknik pengambilan sampel menggunakan probabili dengan *simpel random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi karena populasi dianggap homogen. Sampel dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IX Joule sebanyak 33 orang.

D. Variabel Penelitian

Peneliti menetapkan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang kemudian ditarik kesimpulannya dan mempunyai variasi tertentu. Sugiyono (2019:61) Variabel adalah suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda, jadi variabel merupakan suatu yang bervariasi. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang menjadi sebab terjadinya perubahan variabel maupun timbulnya sebuah variabel yang saling mempengaruhi Sugiyono (2019:61). Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah media film pendek.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) variabel yang menjadi penyebab adanya variabel bebas dan pastinya mempengaruhi variabel bebas. Sugiyono (2019:61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah kemampuan menulis teks cerpen siswa.

3. Defenisi Operasional

Pada penelitian ini, variabel-variabel yang diteliti yaitu media tayangan film pendek (X) dan kemampuan menulis cerita pendek (Y). Variabel-variabel tersebut diartikan dan disimpulkan secara singkat sebagai berikut.

1. Media tayangan film pendek merupakan bagian dari media audiovisual, melalui penelitian media berbasis audiovisual dapat mempercepat kinerja sistem saraf, hal itu sangat berhubungan dengan kemampuan menulis siswa,

degan media berbasis audiovisual dapat mempermudah proses pemahaman siswa terhadap satu materi pembelajaran.

2. Kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan yang dimiliki oleh seseorang dalam mengekspresikan pengalaman maupun daya imajinasinya kedalam sebuah tulisan dengan menggunakan kemampuan bahasa yang ia miliki juga. Tujuan menulis (writing) yaitu: (a) Menyampaikan pokok pikiran atau gagasan pada pembaca; menyampaikan informasi tentang suatu cerita kepada pembac, (b) Memberikan hiburan kepada pembaca, dan (c) Mempengaruhi atau mengajak pembaca melalui tulisannya.

Tujuan menulis pasti berbeda sesuai dengan jenis tulisan itu sendiri, oleh karena itu untuk mencapai tujuan menulis yang sesuai maka pada penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis sebuah cerita pendek atau dapat dikatakan sebagai hasil karya menulis nonilimiah atau sering disebut cerita fiksi.. Sifatnya kadang-kadang logis dan terkadang tidak logis. Tulisan cerita narasi adalah paparan cerita yang bersifat fiktif (khayalan) atau berupa pengalaman sendiri yang pernah dialami. Dalam cerita fiktif biasanya terdapat cerita yang saling berhubungan. Cerita fiktif juga dapat membuat pembaca seolah-olah mengalami peristiwa yang dialami oleh tokoh atau lakon karena tersampaikan jelas oleh penulis cerita itu sendiri

E. Desain Eksperimen

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *One Grup Pretest posttest Design*. Pada penelitian ini terdapat *pretest* yang diberi perlakuan sebelum menggunakan media tayangan film pendek dengan demikian hasil perlakuan sesudah menggunakan tayangan film pendek dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudahnya. Adapun desain eksperimen dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	T ₁	X	T ₂

Keterangan :

T₁ : Tes Awal (*pretest*)

T₂ : Tes Akhir (*posttest*)

X : Perlakuan dengan menggunakan media tayangan film pendek

F. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan dalam mengukur fenomena alam maupun sosial itulah yang disebut sebagai instrumen, Sugiyono (2019:147). Instrumen memiliki pengerjaan yang lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat dan lengkap hal inilah yang menjadikan instrument sebagai alat penelitian, Sedangkan Arikunto (2010:203).

Tes yang dilakukan adalah tes yang berbentuk subjektif dengan bentuk soal uraian. Tekniknya adalah teknik penugasan. Instrumen yang diberikan peneliti

dalam pengumpulan data berupa tes penugasan. Tes penugasan *pretest* siswa menulis teks cerpen dengan tema orangtua dan untuk tes penugasan *posttest* menulis teks cerita pendek sesuai dengan film tayangan film pendek yang berjudul “Hargailah Masa Sekolahmu”. Adapun instrumen penilaian tes yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan siswa menulis teks cerpen adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
UNSUR-UNSUR CERPEN			
1	Tema	a. Siswa sangat mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan. b. Siswa mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan. c. Siswa cukup mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan d. Siswa kurang mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.Siswa tidak mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.	5 4 3 2 1
2	Alur	a. Siswa sangat mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu. b. Siswa mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu. c. Siswa cukup mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu. d. Siswa kurang mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu. e. Siswa tidak mampu menyesuaikan rangkaian peristiwa yang menggerakkan cerita untuk mencapai efek tertentu.	5 4 3 2 1

3	Penokohan	<p>a. Siswa sangat mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>b. Siswa mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menjadikan tokoh tampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
4	Latar/Setting	<p>a. Siswa sangat mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>b. Siswa mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menyesuaikan latar pada cerita baik, latar waktu, tempat maupun suasana.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
5	Sudut Pandang	<p>a. Siswa sangat mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita. menyatukan alur dan latar yang baik dan sesuai.</p> <p>b. Siswa mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri dalam sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>c. Siswa cukup mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>d. Siswa kurang mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p> <p>e. Siswa tidak mampu menyesuaikan diri sebagai pengarang dan menempatkan diri pada sudut pandang yang baik dan sesuai dengan cerita.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
STRUKTUR CERPEN			

1	Orientasi	<p>a. Siswa sangat mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas. 5</p> <p>b. Siswa mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas. 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas. 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas. 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu menyesuaikan jalannya cerita dengan sangat terperinci dan jelas. 1</p>	
2	Abstrak	<p>a. Siswa sangat mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik. 5</p> <p>b. Siswa mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik. 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik. 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik. 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu menciptakan cerita yang memiliki kesan dan bahasa yang menarik. 1</p>	
3	Komplikasi	<p>a. Siswa sangat mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita. 5</p> <p>b. Siswa mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita. 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita. 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita. 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu memperlihatkan konflik atau permasalahan dalam cerita. 1</p>	
4	Resolusi	<p>a. Siswa sangat mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita. 5</p> <p>b. Siswa mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita. 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita. 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita. 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu memperlihatkan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang ada dalam cerita. 1</p>	

5	Evaluasi	<p>a. Siswa sangat mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita. 5</p> <p>b. Siswa mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita. 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita. 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita. 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu memperlihatkan tokoh menyadari kesalahannya dalam cerita. 1</p>
6	Koda	<p>a. Siswa sangat mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita. 5</p> <p>b. Siswa mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita. 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita. 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita. 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu memperlihatkan kesimpulan atau akhir dalam cerita. 1</p>
CIRI-CIRI CERPEN		
	Cerita Fiktif	<p>a. Siswa sangat mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita. 5</p> <p>b. Siswa mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita. 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita. 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita. 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah cerita. 1</p>
	Satu Aspek	<p>a. Siswa sangat mampu menulis sebuah cerita yang memiliki satu kesan. 5</p> <p>b. Siswa mampu menulis sebuah cerita yang memiliki satu kesan. 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis sebuah cerita yang memiliki satu kesan. 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis sebuah cerita yang memiliki satu kesan. 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis sebuah cerita yang memiliki satu kesan. 1</p>
	Penokohan Sederhana	<p>a. Siswa sangat mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit. 5</p>

		b. Siswa mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit.	4
		c. Siswa cukup mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit.	3
		d. Siswa kurang mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit.	2
		e. Siswa tidak mampu membuat tokoh yang sederhana atau tidak terlalu banyak tokoh yang membuat cerita menjadi rumit.	1
	Jumlah Kata	a. Siswa sangat mampu membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata.	5
		b. Siswa membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata.	4
		c. Siswa cukup mampu membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata.	3
		d. Siswa kurang mampu membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata.	2
		e. Siswa tidak mampu membuat cerita berkisar 1400 kata hingga 2300 kata.	1

Untuk mencari skor yang diperoleh siswa, dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor total} = \frac{\text{Jumlah skor pemerolehan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Untuk mengetahui kategori pengaruh penggunaan media tayangan film pendek terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita pendek, digunakan standar skor menurut Sugiyono (2012:144), sebagai berikut.

1. Skor 85 - 100 sangat baik
2. Skor 75 - 84 baik
3. Skor 65 - 74 cukup
4. Skor 55 - 64 kurang
5. Skor 0 - 55 sangat kurang

G. Jalannya Eksperimen

Langkah- langkah jalannya eksperimen akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Jalannya Eksperimen

NO	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA	WAKTU
KELAS DARING PERTAMA (80 MENIT)			
1.	Memberi salam kepada siswa melalui forum baru dalam <i>google classroom</i> .	Siswa menjawab salam dari guru melalui kolom komentar.	5 menit
2.	Memperkenalkan diri kepada siswa serta menjelaskan maksud dan tujuan mengajar serta bagaimana jalannya pembelajaran serta menjelaskan secara singkat materi menulis cerita pendek.	Siswa menonton video	20 menit
3	Memberikan tugas <i>pre-test</i> secara langsung di <i>google-meet</i>	Siswa mengerjakan <i>pre-test</i> dan diawasi oleh guru melalui <i>google meet</i>	50 menit
4	Guru menutup pembelajaran dan memberikan arahan bahwa waktu mengerjakan <i>pre-test</i> sudah selesai.	Siswa mengumpulkan hasil <i>pre-test</i> melalui <i>whatsapp</i> secara pribadi.	5 menit
KELAS DARING KEDUA (80 MENIT)			
	Memberi salam kepada siswa melalui forum baru pada <i>google classroom</i> .	Siswa menjawab melalui kolom komentar pada <i>google classroom</i> .	5 menit
	Guru menayangkan sebuah video tayangan film pendek yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu yaitu sebuah film pendek dari official youtube Kemendikbud 2017 “Aku Harus Berubah”	Siswa menonton Video	10 menit
	Guru memberikan latihan kepada siswa untuk menjadikan film pendek yang sudah ditayangkan menjadi sebuah cerita pendek melalui <i>google-meet</i> .	Siswa mengerjakan latihan dan diawasi oleh guru melalui <i>google meet</i>	50 menit
	Guru memberi instruksi untuk mengumpulkan latihan	Siswa mengumpulkan latihan melalui <i>whatsapp</i>	15 menit

		secara pribadi.	
	Guru menutup pembelajaran		5 menit
KELAS DARING KETIGA (80 MENIT)			
1	Guru menyapa siswa melalui forum baru pada <i>google classroom</i> .	Siswa menjawab salam guru pada kolom komentar.	5 menit
2	Guru menayangkan sebuah film pendek berjudul “Terlambat” melalui <i>google meet</i>	Siswa menonton film pendek.	10 menit
3	Guru memberikan soal <i>post-test</i> kepada siswa setelah menonton film pendek yang kedua.	Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i>	55 menit
4	Guru menarik kesimpulan pembelajaran melalui forum baru dan mengumpulkan <i>post-test</i>	Siswa mendengarkan kesimpulan	5 menit
4	Guru menutup pembelajaran pada forum baru melalui sebuah video dan berterima kasih kepada seluruh siswa yang sudah ikut berpartisipasi dalam penelitian tersebut.		5 menit

H. Teknik Pengumpulan Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis untuk mencapai hasil yang maksimal. Langkah-langkah analisis tersebut dapat dilakukan dengan:

1. Memeriksa tugas siswa
2. Memberikan skor terhadap tugas siswa
3. Mentabulasi skor tugas *pretest* dan *posttest* siswa
4. Menghitung nilai rata-rata hitung untuk data sampel yaitu *pretest* dan *post test* siswa

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam suatu penelitian. Analisis data bertujuan untuk mengolah data agar penelitian dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Selain itu, analisis data juga bertujuan untuk mengetahui nilai dari variabel penelitian, mendeskripsikan data penelitian serta pengujian hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh adalah hasil kemampuan menulis cerita pendek dengan menggunakan media tayangan film pendek. Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis data yaitu sebagai berikut:

1. Mencari Rata-rata, Simpangan Baku dan Varians Gabungan

Untuk mencari rata-rata data (mean) dapat dihitung dengan rumus (Sudjana 2019:67) :

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} \text{ atau } \bar{X} = \frac{\sum f X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean (rata-rata)

$\sum Xi$ = Jumlah skor

n = Jumlah sampel

f = frekuensi

Untuk menghitung simpangan baku (SD) dapat dicari dengan rumus (Anas Sudijono 2019:159) :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f X^2}{N}}$$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$\sum f X^2$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan

N = Jumlah sampel

Dan untuk mencari nilai standar eror (SE_M), dapat digunakan rumus (Anas Sudijono, 2019:282) yaitu :

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan :

SE_M = standar eror mean sampel X

SD = Standar deviasi dari sampel yang diteliti

N = Jumlah siswa

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data penelitian tiap variabel penelitian. Uji yang dipakai pada penelitian uji Liliefors.

Menurut Sudjana (2019:466) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menyusun skor siswa dari skor terendah sampai ke skor yang tertinggi
2. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

dengan :

SD = S = Standar Deviasi

X_i = data ke i

Untuk kemudian bilangan baku daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

3. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi itu dinyatakan oleh $S(Z_i)$, Maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

4. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlak yang terbesar dinyatakan dengan L_0 .

Mengambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga terbesar adalah L_0 dan nilai kritis L yang diambil dari daftar Lilliefors dengan taraf nyata 0,05 (5%).

Kriteria pengujian :

- Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal
- Jika $L_0 \geq L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan uji F dengan rumus (Sugiyono, 2019: 199)

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \text{ atau } F = \frac{F_1^2}{F_2^2}$$

Kriteria pengujian :

- Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua sampel mempunyai varians yang sama

- b. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka kedua sampel tidak mempunyai varians yang sama

4. Uji Hipotesis

Sugiyono (2019:128), untuk melakukan uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Sedangkan simpangan baku/standar deviasi gabungan dapat dicari dengan rumus

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

S : simpangan baku (standar deviasi) gabungan

S_1^2 : varians *pretest*

S_2^2 : varians *posttest*

n_1 : jumlah sampel pada *pretest*

n_2 : jumlah sampel pada *posttest*

Untuk menguji hipotesis penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan

t_{hitung} dengan t_{tabel} pada derajat kebebasan $(n-1)$ dan tingkat kepercayaan $\alpha =$

0,05. Berdasarkan t_{tabel} dapat ditemukan bahwa H_0 diterima apabila $t_{hitung} \leq$

t_{tabel} yang sekaligus menolak H_a , dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang

sekaligus menolak H_0 .

