



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SINEMATISASI PUISI  
UNTUK MENYUSUN TEKS CERPEN  
BAGI PESERTA DIDIK KELAS VII**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh**

Nama : Rokayati

NIM : 2101412141

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Januari 2017

Pembimbing I,



Wati Istanti, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198504102009122004

Pembimbing II,



Drs. Mukh Doyin, M.Si.  
NIP 196506121994121001



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Senin

tanggal : 6 Februari 2017

### Panitia Ujian Skripsi

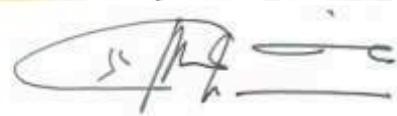
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001  
Ketua



Dr. Haryadi, M.Pd.  
NIP 196710051993031003  
Sekretaris



U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.  
NIP 198202122006042002  
Penguji I



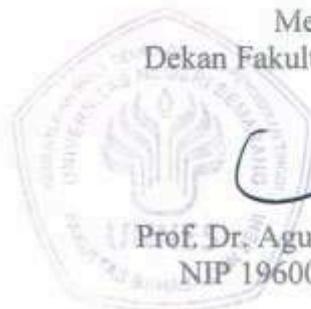
Drs. Mukh Doyin, M.Si.  
NIP 196506121994121001  
Penguji II/Pembimbing II



Wati Istanti, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198504102009122004  
Penguji III/Pembimbing I



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

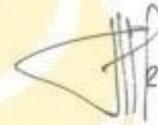


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2017



Rokayati

NIM 2101412141



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Sastra bisa menampung semua gejolak dalam diri, mengurangi derita serta membuatmu lebih peka serta berdaya” (Helvy Tiana Rosa)

*“You can't always get what you want, but, if you try, sometimes you just might find you get what you need.”* (Raditya Dika “Manusia Setengah Salmon”)

“Kadang-kadang pilihan yang terbaik adalah menerima.” (Dee Lestari “Firasat – Rectoverso”)

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan sebagai cinta kasih kepada:

1. Bapak Arie Rusman dan Ibu Sumiyati untuk kasih sayang dan doanya yang tak terbatas.
2. Rohman Milati, Rusmiyati, dan Ahmad Syahrul Rizkia yang selalu memberikan perhatian, doa, dan semangat.
3. Seluruh pendidik di Indonesia

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt., karena telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sinematisasi Puisi untuk Menyusun Teks Cerpen bagi Peserta Didik Kelas VII” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak selesai tanpa dukungan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada Wati Istanti, S.Pd., M.Pd., dan Drs. Mukh. Doyin, M.Si., yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam urusan administrasi dalam penulisan skripsi;
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan;
4. Drs. Sugeng Purwanto M.Pd., U'um Qomariyah S.Pd., M.Hum., Moh. Islah, S.Pd., M.H., Ririn Fitria Yuniati, S.Pd., dan Pitayani, S.Pd., selaku validator yang telah mengoreksi, menilai, dan memberikan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang disusun peneliti;

5. Kepala SMP Negeri 1 Demak, SMP Negeri 2 Demak, dan SMP Kesatrian 2 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
6. Pendidik dan peserta didik SMP Negeri 1 Demak, SMP Negeri 2 Demak, dan SMP Kesatrian 2 Semarang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian;
7. Kedua orang tua, kakak, dan adikku yang tanpa henti memberi kasih sayang, dukungan, inspirasi, motivasi, dan doa;
8. Tim produksi sinematisasi puisi;
9. Teman-teman Cakra sebagai keluarga kedua yang memberikan pengalaman dalam belajar, bersahabat, dan mengenal kehidupan yang sesungguhnya;
10. Sahabat-sahabat tercinta (Kristya, Khansa, Ayun, Arie Lila, Eki, Nungky) yang selalu menyemangatiku;
11. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini. Akhirnya, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Januari 2017

Rokayati

## SARI

**Rokayati.** 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Sinematisasi Puisi untuk Menyusun Teks Cerpen bagi Peserta Didik Kelas VII”. *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Wati Istanti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Drs. Mukh. Doyin, M.Si.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, menyusun teks cerpen, sinematisasi puisi

Mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran berbasis pada teks yang mana pembelajaran difokuskan pada teks-teks tunggal. Teks dalam pembelajaran dapat berupa teks lisan dan tulisan. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik kelas VII adalah menyusun teks cerita pendek sesuai dengan karakteristik yang dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Namun kondisi nyata yang ada di sekolah pada saat ini belum maksimal karena peserta didik belum tertarik dan terampil dalam menyusun teks cerpen. Kurangnya inovasi bagi pendidik, menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Merujuk pada permasalahan yang dirasakan pendidik dan peserta didik tersebut, maka peneliti ingin mengoptimalkan proses pembelajaran menyusun teks cerpen dengan memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti adalah media sinematisasi puisi. Media tersebut dikembangkan untuk mempermudah dan mengoptimalkan proses pembelajaran menyusun teks cerpen berdasarkan puisi yang disinematisasikan

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimanakah kebutuhan pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII menurut pendidik dan peserta didik, desain produk media pembelajaran, penilaian dan saran ahli terhadap desain produk media pembelajaran, dan perbaikan desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII setelah mendapat saran dan penilaian ahli? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas SMP sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik, membuat desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi, mendeskripsikan penilaian dan saran ahli terhadap desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa

sinematisasi puisi, dan mendeskripsikan perbaikan desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi.

Penelitian ini dirancang menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* dengan penyesuaian sesuai konteks penelitian. Langkah-langkah tersebut antara lain (1) potensi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data kebutuhan pengembangan media pembelajaran sinematisasi puisi dan sumber data untuk mendapatkan data uji validasi desain produk media pengembangan sinematisasi puisi dalam pembelajaran menyusun teks cerpen. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel pengembangan media pembelajaran yang berupa sinematisasi puisi dan variabel menyusun teks cerpen bagi peserta didik kelas VII. Bentuk instrumen penelitian yang digunakan adalah nontes berupa angket kebutuhan, lembar uji validasi, dan pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini diperoleh media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi yang dibutuhkan peserta didik dan pendidik, media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi memperoleh nilai rata-rata dari ahli sebesar 90,85, dan perbaikan yang dilakukan dalam media pembelajaran sinematisasi puisi ini meliputi perbaikan sampul, penambahan frame ikon Kota Yogya pada sinematisasi “Lanskap Pagi Kota Yogya”, penambahan sinematisasi puisi “Air Rob”, penambahan penegasan langkah-langkah, dan perbaikan materi pembelajaran.

Saran yang direkomendasikan adalah pendidik hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran menyusun teks cerpen yang inovatif, menarik, dan menyenangkan, agar peserta didik tidak merasa bosan dan kesulitan dalam pembelajaran menyusun teks cerpen, serta dapat mengurangi terbatasnya media pembelajaran menyusun teks cerpen. Selain itu, media pembelajaran sinematisasi puisi juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran menyusun teks cerpen.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>SARI</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.2 Landasan Teoretis.....	19
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran Sastra.....	19
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Sastra .....	19
2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Sastra .....	21
2.2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sastra.....	26
2.2.2 Hakikat Sinematisasi .....	29
2.2.2.1 Pengertian Sinematisasi.....	29
2.2.2.2 Unsur-Unsur Sinematisasi.....	31
2.2.2.3 Jenis-Jenis Film.....	34

	Halaman
2.2.3	Hakikat Media Pembelajaran Sinematisasi Puisi..... 36
2.2.4	Hakikat Menyusun Teks Cerpen..... 38
2.2.4.1	Pengertian Cerpen ..... 38
2.2.4.2	Struktur Teks Cerpen ..... 39
2.2.4.3	Unsur-Unsur Teks Cerpen..... 39
2.2.4.4	Ciri Kebahasaan Teks Cerpen ..... 48
2.2.4.5	Menyusun Teks Cerpen ..... 48
2.2.5	Hakikat Penggunaan Media Sinematisasi Puisi dalam Proses Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen..... 50
2.3	Kerangka Berpikir ..... 50
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1	Desain Penelitian..... 53
3.2	Data dan Sumber Data..... 56
3.2.1	Data Penelitian ..... 56
3.2.2	Sumber Data Penelitian..... 56
3.2.2.1	Sumber Data Analisis Kebutuhan ..... 56
3.2.2.1.1	Peserta Didik ..... 56
3.2.2.1.2	Pendidik..... 57
3.2.2.2	Sumber Data Uji Validasi Produk..... 57
3.2.2.2.1	Pendidik..... 57
3.2.2.2.2	Dosen Ahli..... 58
3.3	Variabel Penelitian..... 59
3.4	Instrumen Penelitian..... 59
3.4.1	Wawancara ..... 60
3.4.1.1	Wawancara Pendidik..... 61
3.4.1.2	Wawancara Peserta Didik ..... 61
3.4.2	Angket Kebutuhan..... 62
3.4.2.1	Angket Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen..... 63

	Halaman
3.4.2.2 Uji Validasi Angket Kebutuhan Pendidik terhadap Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen.....	65
3.4.3 Angket Uji Validasi.....	66
3.4.3.1 Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	67
3.4.3.2 Ahli Materi .....	68
3.4.3.3 Uji Validasi Pengguna.....	69
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	71
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data Angket Kebutuhan.....	72
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data Lembar Uji Validasi .....	72
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data Wawancara .....	73
3.6 Teknik Analisis Data.....	73
3.6.1 Analisis Data Kebutuhan.....	74
3.6.2 Analisis Data Uji Validasi Ahli.....	74
3.7 Perencanaan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII .....	75
3.7.1 Konsep .....	75
3.7.2 Rancangan ( <i>Design</i> ) .....	75
3.7.2.1 Rancangan DVD Media Pembelajaran Sinematisasi Puisi .....	76
3.8 Pengujian Desain Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen....	77
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	79
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Pendidik terhadap Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII.....	79
4.1.1.1 Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII.....	80

4.1.1.2	Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik terhadap Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII.....	100
4.1.2	Prinsip-prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII .....	112
4.1.2.1	Desain Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi.....	113
4.1.2.2	Konten Isi Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi.....	115
4.1.3	Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII.....	116
4.1.4	Penilaian dan Saran Perbaikan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII .....	122
4.1.5	Hasil Perbaikan Desain Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII.....	126
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian .....	131
4.2.1	Keunggulan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII.....	132
4.2.2	Kelemahan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII.....	132
4.3	Keterbatasan Penelitian .....	133
4.3.1	Sumber Data Penelitian .....	133
4.3.2	Instrumen Penelitian.....	134
4.3.3	Pengujian dan Penilaian Produk Media Pembelajaran .....	134
4.3.4	Biaya dan Waktu .....	135
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan .....	136
5.2	Saran .....	138

	Halaman
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	139
<b>LAMPIRAN</b> .....	142



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	60
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pendidik .....	61
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik.....	62
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik .....	63
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Pendidik .....	65
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	67
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli Materi .....	69
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Pengguna .....	69
Tabel 4.1 Kemampuan Peserta Didik dalam Memahami Hakikat Teks Cerpen	69
Tabel 4.2 Kemampuan Peserta Didik dalam Mendeskripsikan Unsur-unsur Teks Cerpen .....	82
Tabel 4.3 Kemampuan Peserta Didik dalam Mendeskripsikan Struktur Teks Cerpen .....	84
Tabel 4.4 Kemampuan Peserta Didik dalam Memperbaiki Cerita .....	85
Tabel 4.5 Kemampuan Peserta Didik dalam Bekerjasama Menemukan Masalah .....	86
Tabel 4.6 Kemampuan Peserta Didik dalam Bekerjasama Merefleksi Diri ....	87
Tabel 4.7 Alokasi Waktu dalam Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen.....	89
Tabel 4.8 Kemampuan Peserta Didik dalam Menyusun Teks Cerpen dengan Media Pembelajaran.....	89
Tabel 4.9 Ketertarikan Peserta Didik dalam Menyusun Teks Cerpen dengan Media Audiovisual .....	90
Tabel 4.10 Ketertarikan Peserta Didik dalam Menyusun Teks Cerpen dengan Media Audiovisual Film atau Sinema.....	91

Tabel 4.11 Ketertarikan Peserta Didik dalam Menyusun Teks Cerpen dengan Media Audiovisual dibandingkan dengan Media Visual .....	91
Tabel 4.12 Penggunaan Media Pembelajaran .....	92
Tabel 4.13 Jenis Media Pembelajaran yang Digunakan .....	93
Tabel 4.14 Kualitas Media yang Digunakan .....	94
Tabel 4.15 Keefektifan Media yang Digunakan .....	95
Tabel 4.16 Kemenarikan Media yang Digunakan.....	96
Tabel 4.17 Konten Isi dalam Media Pembelajaran .....	97
Tabel 4.18 Desain Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen Berupa Sinematisasi Puisi .....	98
Tabel 4.19 Kebutuhan Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen dengan Media Pembelajaran .....	101
Tabel 4.20 Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen...	103
Tabel 4.21 Pelaksanaan Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen .....	105
Tabel 4.22 Pascapelaksanaan Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen .....	106
Tabel 4.23 Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen .....	108
Tabel 4.24 Konten Isi dalam Media Pembelajaran .....	110
Tabel 4.25 Desain Media Pembelajaran .....	111

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir .....	52
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Penelitian .....	55
Gambar 4.1 Sampul/Perwajahan Kotak Pembungkus.....	117
Gambar 4.2 Teks Puisi .....	118
Gambar 4.3 Langkah Awal Menyusun Teks Cerpen .....	119
Gambar 4.4 Langkah Menyusun Teks Cerpen .....	120
Gambar 4.5 Tayangan Pembuka Judul Sinematisasi Puisi.....	120
Gambar 4.6 Tayangan Sinematisasi Puisi “Lanskap Pagi Kota Yogya”.....	121
Gambar 4.7 Tampilan Kata Motivasi .....	122
Gambar 4.8 Sampul/Perwajahan Kotak Pembungkus Sebelum Perbaikan.....	127
Gambar 4.9 Sampul/Perwajahan Kotak Pembungkus Setelah Perbaikan.....	128
Gambar 4.10 Tampilan Ikon Kota Yogya pada sinematisasi “Lanskap Pagi Kota Yogya”.....	129
Gambar 4.11 Cuplikan Sinematisasi Puisi “Air Rob”.....	129
Gambar 4.12 Tayangan Penegasan Langkah-langkah.....	130
Gambar 4.13 Tayangan Ulasan Materi Sebelum Perbaikan.....	131
Gambar 4.14 Tayangan Ulasan Materi Setelah Perbaikan.....	131

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Angket Kebutuhan Peserta Didik .....	143
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Pendidik.....	152
Lampiran 3 Angket Penilaian Validator .....	164
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Pendidik .....	192
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Peserta Didik .....	193
Lampiran 6 Rekap Data Kebutuhan Peserta Didik .....	194
Lampiran 7 Rekap Data Kebutuhan Pendidik.....	197
Lampiran 8 Rekap Data Hasil Penilaian Validator .....	200
Lampiran 9 Surat Keterangan Validator .....	202
Lampiran 10 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian .....	207
Lampiran 11 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	210
Lampiran 12 Surat Keterangan Lulus UKDBI.....	211
Lampiran 13 Lembar Bimbingan Skripsi.....	212



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa pengaruh besar dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan dalam bidang pendidikan. Salah satu pemanfaatannya adalah penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Daryanto (2012:3) berpendapat bahwa dampak perkembangan Iptek terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran.

Pendidik dapat lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menyajikan media pembelajaran. Sebagai seorang guru, pendidik juga harus senantiasa meningkatkan kompetensinya untuk mencipta dan mengkreasi berbagai macam bentuk media pembelajaran yang baru dan inovatif sehingga dalam proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan bagi peserta didik (Prastowo 2014:299). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu menerapkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efisien dengan mengikuti perkembangan zaman yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik dalam keberhasilan proses pembelajaran, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan

inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan



merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik yang dapat berupa alat peraga atau alat bantu mengajar (Aqib 2015:50). Sebagai alat bantu, media pembelajaran yang digunakan harus mampu membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran seperti meningkatkan pemahaman peserta didik dan penyajian informasi yang lebih menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, Sadiman (2012:14) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi permasalahan yang dirasakan pendidik dan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, harus menarik minat dan memotivasi peserta didik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kondisi psikologis peserta didik agar penggunaan media dapat dimanfaatkan secara optimal. Sehubungan dengan hal tersebut, Hamalik dalam Arsyad (2013:19) mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan an isi pelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus cermat dalam memanfaatkan dan memilih media pembelajaran yang digunakan untuk membantu dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran berbasis pada teks yang mana pembelajaran difokuskan pada teks-teks tunggal. Teks dalam pembelajaran dapat berupa teks lisan dan tulisan. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik kelas VII adalah menyusun teks cerita pendek sesuai dengan karakteristik yang dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran menyusun teks cerpen merupakan kegiatan mengurutkan, mengarang, menulis, mengubah, serta mencipta. Oleh karena itu, dalam pembelajaran menyusun teks cerpen, peserta didik dituntut untuk menciptakan teks cerpen di akhir pembelajaran.

Pembelajaran menyusun teks cerpen sangatlah penting bagi peserta didik, hal tersebut dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, gagasan, dan ide serta mengembangkan kreativitas yang dimiliki peserta didik dalam sebuah tulisan. Pembelajaran menyusun teks cerpen juga dapat memberikan pengalaman nyata mengenai bagaimana menuangkan sebuah gagasan dalam tulisan. Pemberian pengalaman ini yang harus dikuasai pendidik untuk mengajarkan bagaimana peserta didik dapat menuliskan gagasannya.

Namun kondisi nyata yang ada di sekolah pada saat ini belum maksimal karena peserta didik belum tertarik dan terampil dalam menyusun teks cerpen. Hal ini dikarenakan pembelajaran menyusun teks cerpen seringkali ditiadakan pendidik. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pembelajaran menyusun teks cerpen merupakan pembelajaran yang sulit bagi peserta didik, misalnya kurangnya pengalaman peserta didik dalam menyusun teks cerpen, kebingungan peserta didik dalam memunculkan ide kreatif, dan rasa percaya diri

dalam menyampaikan gagasan dalam bentuk tulisan. Kurangnya inovasi bagi pendidik, menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidik sebagai fasilitator masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik. Adanya masalah tersebut membawa pengaruh pada pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat langkah-langkah pembelajaran. Diharapkan pendidik tidak menyampaikan materi pembelajaran yang sudah usang atau bahkan menyampaikan materi pelajaran yang sudah tidak sesuai lagi dengan keadaan sekarang.

Selain itu, peserta didik yang belum mampu menguasai kompetensi menyusun teks cerpen dengan baik menjadi tantangan pendidik untuk mampu mengajarkan pembelajaran menyusun teks cerpen menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Mengubah persepsi peserta didik bahwa menyusun teks cerpen merupakan hal yang menyenangkan dan mudah menjadi suatu kewajiban pendidik agar pembelajaran menjadi maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini akan membantu pendidik untuk mengajarkan menyusun teks cerpen yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan pemahaman peserta didik.

Merujuk pada permasalahan yang dirasakan pendidik dan peserta didik tersebut, maka peneliti ingin mengoptimalkan proses pembelajaran menyusun teks cerpen dengan memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti adalah media sinematisasi puisi. Media tersebut dikembangkan untuk mempermudah dan mengoptimalkan proses pembelajaran menyusun teks cerpen berdasarkan puisi yang disinematisasikan dan

dapat memberikan dampak psikologis peserta didik untuk lebih peka terhadap kehidupan sehari-hari.

Alasan pemilihan media sinematisasi puisi sebagai media pembelajaran menyusun teks cerpen yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam mengikuti alur cerita dalam menyusun teks cerpen. Dengan alur yang disusun sedemikian rupa, peserta didik lebih mudah dan tidak kesulitan dalam menentukan alur cerita yang ingin ditulis dalam menyusun teks cerpen yang akan dibuatnya secara urut, rinci, dan utuh. Selain itu, dapat pula menarik perhatian peserta didik agar termotivasi dalam proses pembelajaran menyusun teks cerpen. Bentuk media berupa sinematisasi lebih menarik karena peserta didik diajak langsung untuk seolah-olah merasakan dan terbawa ke dalam isi cerita yang disampaikan dalam sinematisasi tersebut.

Media sinematisasi puisi adalah media pembelajaran berupa puisi yang difilmkan. Media sinematisasi puisi ini memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik dibandingkan dengan media yang berupa bacaan. Selain itu, melalui media sinematisasi puisi, peserta didik lebih mudah menangkap maksud dari cerita yang ditayangkan. Penggunaan media sinematisasi ini, peserta didik diajak untuk menciptakan daya imajinasinya berdasarkan tayangan yang disajikan agar lebih mudah menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan sastra, khususnya teks cerpen.

Pengembangan media sinematisasi puisi ini bertujuan untuk menarik dan memotivasi peserta didik agar pembelajaran menyusun teks cerpen menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah. Sehingga pendidik dan peserta

didik dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Selain itu, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dengan bantuan media pembelajaran sinematisasi puisi ini. Sukiman (2012:3) mengungkapkan bahwa tujuan pengembangan media sinematisasi puisi adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar peserta didik dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal.

Perlu adanya pengembangan media sinematisasi puisi ini dikarenakan belum ada media pembelajaran sinematisasi puisi untuk menyusun teks cerpen pada sekolah-sekolah yang menjadi responden pada penelitian ini. Selain itu, media sinematisasi puisi untuk menyusun teks cerpen yang peneliti tawarkan untuk dikembangkan, menarik bagi peserta didik dan pendidik.

Pengembangan media sinematisasi puisi ini dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk mengurangi kesulitan dalam pembelajaran sastra, khususnya menyusun teks cerpen. Untuk itu, peneliti mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen berupa Sinematisasi Puisi bagi Peserta Didik Kelas VII”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penggunaan sinematisasi puisi sebagai media pembelajaran menyusun teks cerpen belum banyak digunakan, sedangkan kompetensi menyusun teks cerpen sangat penting untuk mengasah kreativitas peserta didik. Selain itu, dapat pula menjadi wadah peserta didik untuk mengekspresikan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan peserta didik dalam menyusun cerpen dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ada tiga faktor yang mempengaruhinya, antara lain faktor pendidik, faktor peserta didik, dan faktor sarana dan prasarana. Faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Pertama, faktor pendidik. Sebagai fasilitator, pendidik harus memiliki banyak cara untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas. Masalah-masalah tersebut antara lain sebagai berikut. (1) Masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu ceramah dan menjelaskan teori-teori mengenai cerpen, bukan bagaimana menyusun teks cerpen. Sedangkan, untuk kegiatan menyusun teks cerpen, pendidik harus menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil dari kegiatan menyusun teks cerpen adalah menghasilkan produk tulisan cerpen, sehingga pendidik harus memiliki cara untuk melatih bagaimana peserta didik dapat mengekspresikan ide kreatifnya dalam bentuk tulisan. (2) Pendidik belum menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan menarik perhatian peserta didik. Pendidik masih menggunakan media berupa contoh-contoh teks cerpen yang menurut peserta didik merupakan media yang membosankan dan tidak ada pembaharuan sesuai dengan perkembangan zaman.

Kedua, faktor peserta didik. Peserta didik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang menjadi permasalahan bagi peserta didik yang menghambat keberhasilan proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut. (1) Kurangnya minat dan

motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pola pikir peserta didik mengenai pembelajaran menyusun teks cerpen merupakan hal sulit dan membosankan. (2) Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai bagaimana memunculkan ide kreatif untuk menyusun teks cerpen. Peserta didik masih kebingungan bagaimana cara mengekspresikan ide menjadi sebuah tulisan. (3) Kurangnya rasa percaya diri pada peserta didik. Hal ini terjadi karena contoh-contoh teks cerpen yang diberikan pendidik sebagai media pembelajaran mempengaruhi pola pikir peserta didik tentang standar penilaian menyusun cerpen yang tinggi, apabila tidak sebanding dengan contoh yang diberikan pendidik, maka peserta didik merasa tidak berhasil dalam menyusun teks cerpen.

Ketiga, faktor sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana menjadi salah satu penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran, khususnya menyusun teks cerpen. Ada beberapa hal yang menjadi permasalahan pada kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, antara lain sebagai berikut.

(1) Kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang ada di sekolah masih konvensional dan tidak menarik lagi bagi peserta didik, sehingga sekolah perlu menambah ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (2) Kurangnya bahan bacaan untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan peserta didik. Akibat dari kurangnya bahan bacaan, minat baca peserta didik menjadi berkurang, karena pembelajaran menyusun perlu adanya bacaan untuk mengaplikasikan bagaimana cara menyusun teks cerpen sehingga pembelajaran menyusun teks cerpen menjadi hal yang sulit dilakukan peserta didik. (3) Belum adanya wadah bagi peserta didik

untuk belajar menulis. Misalnya, forum menulis bagi peserta didik yang kegiatannya berupa pelatihan-pelatihan menulis karya sastra, khususnya cerpen. Selain itu, kurangnya wadah untuk publikasi hasil karya peserta didik seperti majalah sekolah dan majalah dinding (mading), sehingga menjadikan peserta didik tidak dapat memamerkan hasil karyanya.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, masalah yang muncul dalam pembelajaran menyusun teks cerpen sangat kompleks, sehingga peneliti harus membatasi penelitian ini agar terfokus pada satu permasalahan. Pembatasan masalah yang dilakukan peneliti pada penelitian ini sampai pada perancangan dan pembuatan desain produk sinematisasi puisi sebagai media pembelajaran menyusun teks cerpen bagi peserta didik kelas VII.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII menurut pendidik dan peserta didik?
2. Bagaimanakah desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII?

3. Bagaimanakah penilaian dan saran ahli terhadap desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa puisi bagi peserta didik kelas VII?
4. Bagaimanakah perbaikan desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII setelah mendapat saran dan penilaian ahli.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik.
2. Membuat desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII.
3. Mendeskripsikan penilaian dan saran ahli terhadap desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII.
4. Mendeskripsikan perbaikan desain produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII setelah mendapat saran dan penilaian ahli.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII SMP ini diharapkan memberikan manfaat teoretis maupun praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya mengenai menyusun teks cerpen. Selain itu, memberikan tambahan teori mengenai media pembelajaran yang berupa sinematisasi puisi dan menyusun teks cerpen.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil produk dari penelitian ini memiliki manfaat bagi pendidik, peserta didik, dan peneliti lain.

Bagi pendidik, produk media pembelajaran sinematisasi puisi ini dapat memberikan pengetahuan baru untuk lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan agar proses pembelajaran menjadi lebih baik dan menyenangkan. Selain itu, memberikan solusi terhadap permasalahan pendidik mengenai media pembelajaran yang menarik untuk kompetensi menyusun teks cerpen.

Bagi peserta didik, media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran menyusun teks cerpen. Melalui media sinematisasi puisi ini, peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru bahwa proses pembelajaran menyusun itu menyenangkan dan tidak membosankan.

Bagi peneliti lain, produk dari hasil pengembangan media ini dapat dijadikan referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu, menambah wawasan pengetahuan mengenai pengembangan media sinematisasi puisi untuk menyusun teks cerpen.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi yang relevan belum banyak dibahas secara mendalam. Hal ini dibuktikan dengan terbatasnya penelitian yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi. Meskipun terbatas, masih terdapat penelitian yang dapat dijadikan sebagai kajian pustaka pada penelitian ini, antara lain Kasper (1997), Ghasemi (2011), Astuti (2011), Harnata (2014), Syahputraaji (2015).

Kasper (1997) dalam penelitiannya yang berjudul "*Teaching the Short Story, "Flowers for Algernon," to College-Level ESL Students*" mengungkapkan melalui pendekatan berbasis multimedia pada pengajaran cerpen "*Flowers for Algernon*" oleh Daniel Keyes teruji peningkatannya. Pendekatan multimedia tersebut menggunakan audiovisual yaitu berupa kaset audio dan video untuk membantu proses pembelajaran agar lebih konkret dengan materi pembelajaran yang disajikan. Rekaman kaset audio digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan dan video untuk keterampilan membaca. Melalui pendekatan ini, keterampilan berbicara dan menulis tumbuh secara alami dari kegiatan pemahaman dalam mendengarkan dan membaca. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan multimedia ini berpusat pada peserta didik untuk

mendorong peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada pendekatan multimedia tersebut, Kasper menghasilkan perilaku positif pada peserta didik dan melatih peserta didik mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka untuk memperluas kosakata bahasa Inggris. Melalui pendekatan multimedia itu juga, peserta didik tidak hanya termotivasi dalam keterampilan menulis, tetapi juga berbicara.

Relevansi penelitian Kasper dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada materi pembelajaran dan media yang digunakan, yaitu pembelajaran cerpen dan penggunaan media audiovisual yang berupa film. Perbedaannya terletak pada jenis media pembelajaran yang digunakan. Kasper menggunakan media pembelajaran yang berupa kaset audio dan video, sedangkan peneliti menggunakan media sinematisasi puisi.

Selanjutnya, Ghasemi (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *“Teaching the Short Story to Improve L2 Reading and Writing Skills: Approaches and Strategies”*. Pada penelitian yang dilakukan Ghasemi dapat disimpulkan bahwa melalui cerpen, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam berbahasa, meningkatkan kecerdasan intelektual, dan kecerdasan emosional mereka dengan pengalaman yang dimiliki. Dengan demikian, melalui cerpen, Ghasemi membuat strategi pengajaran yang menyenangkan untuk keterampilan membaca dan menulis. Strategi yang digunakan adalah strategi yang sistematis dengan desain dan pelaksanaannya menggunakan teknik membangun motivasi yang memfasilitasi pemahaman membaca secara keseluruhan, keterampilan menulis, dan memperkaya orientasi budaya mereka.

Relevansi antara penelitian Ghasemi dan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek kajiannya, yaitu menyusun teks cerpen. Menyusun teks cerpen yang dimaksudkan adalah proses menuangkan emosi perasaan dalam sebuah tulisan, sehingga menghasilkan suatu karya. Perbedaannya terletak pada cara pembelajaran. Pada penelitian Ghasemi mengedepankan pada strategi dan pendekatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran menyusun teks cerpen. Sedangkan pada penelitian ini mengedepankan pada penggunaan media pembelajaran sinematisasi puisi dalam proses pembelajaran menyusun teks cerpen yang menarik.

Astuti (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Audiovisual (VCD) Sinematisasi Puisi sebagai Media Pengajaran Apresiasi Puisi pada Siswa SMA Kelas X” mengungkapkan bahwa penggunaan media VCD sinematisasi puisi dapat menjadi alternatif media pembelajaran mengapresiasi puisi. Melalui media tersebut, peserta didik dapat termotivasi dalam proses pembelajaran apresiasi puisi. Pada hasil penelitian tersebut menghasilkan tentang kebutuhan bahan ajar media VCD sinematisasi yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik dan hasil penilaian yang diberikan validator yaitu dosen ahli dan pendidik. Kebutuhan bahan ajar media VCD sinematisasi puisi yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik ditinjau dari segi bentuk, membutuhkan media sinematisasi puisi yang mempunyai bentuk dan desain yang menarik. Jika ditinjau dari segi isi, kebutuhan bahan ajar media ini membutuhkan media sinematisasi puisi yang terdiri atas dua puisi yang disinemakan. Sedangkan berdasarkan hasil penilaian validator pada perwajahan VCD memperoleh nilai rata-rata dari

pendidik sebesar 87,2 dan dari dosen ahli sebesar 85, pada dimensi menu teks VCD memperoleh nilai rata-rata dari pendidik sebesar 85,78 dan dari dosen ahli 83,75, dan pada dimensi isi VCD memperoleh nilai rata-rata dari pendidik sebesar 85,25 dan dari dosen ahli sebesar 86,25.

Persamaan penelitian Astuti dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu sinematisasi puisi. Perbedaannya terletak pada kajian materi pembelajaran. Pada penelitian Astuti mengkaji materi kompetensi mengapresiasi puisi, sedangkan peneliti mengkaji materi kompetensi menyusun teks cerpen.

Kemudian, penelitian Harnata (2014) berjudul “Penggunaan Media Film untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas X2 di SMA Negeri 1 Tampaksiring”. Pada penelitian Harnata dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, peningkatan skor rata-rata menulis cerpen peserta didik dengan menggunakan media film terjadi pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, hasil yang diperoleh peserta didik kurang memuaskan, yaitu dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 78,96 dengan 24 peserta didik yang sudah tuntas atau 72,8% dan 9 peserta didik atau 27,2 mendapatkan nilai di bawah KKM. Sedangkan pada siklus II, nilai tersebut mengalami peningkatan sebesar 5,07, yaitu dari rata-rata nilai kelas sebesar 78,96 pada siklus I menjadi 84,03 pada siklus II. Untuk ketuntasan secara klasikal juga mengalami peningkatan, yaitu sebesar 17,8% dari ketuntasan kelas 72,8% pada siklus I menjadi 90,6% pada siklus II.

Kedua, media film yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik menulis cerpen adalah media film yang bisa menarik perhatian peserta didik dan

sesuai dengan tingkat kematangan audiens (peserta didik SMA). Film tentang romantisme, percintaan, dan kesetiaan adalah jenis film yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks cerpen di SMA. Dengan menayangkan film yang berjudul TWIT(LOVE)WAR, peserta didik merasa senang dan menyambut dengan antusias. Berdasarkan isi film tersebut, peserta didik sangat terbantu untuk membuat sebuah teks cerpen, mulai dari membuat tema, menentukan jalan cerita, dan menggambarkan tokoh dalam cerita. Melalui media film yang berjudul “Twit(Love)War”, peserta didik mendapatkan inspirasi dan tumbuh rasa percaya diri dalam menulis teks cerpen.

Ketiga, langkah-langkah proses pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan media film, yaitu pendidik memberikan arahan atau gambaran mengenai kegiatan yang akan dilakukan, pendidik mulai menjelaskan materi. Pada saat menjelaskan unsur-unsur cerpen, pendidik menyertakan contoh dari masing-masing unsur tersebut, setelah menjelaskan materi, pendidik melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi yang sudah dipelajari. Pada saat tanya jawab berlangsung, pendidik mengadakan variasi penguatan kepada peserta didik, pendidik membacakan contoh teks cerpen, pendidik meminta dua orang peserta didik untuk membacakan contoh teks cerpen di depan kelas, pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik, pendidik menugaskan peserta didik untuk mencatat hal-hal yang terdapat dalam film, pendidik memutar film di depan kelas, pendidik mempersilakan peserta didik untuk meresapi dan memahami film yang telah diputar, pendidik menugaskan peserta didik untuk membuat sebuah teks cerpen dan sebelum itu, pendidik menyampaikan aspek-aspek yang akan

dinilai, pendidik menunjuk peserta didik untuk membacakan teks cerpen yang telah dibuat, pendidik memberikan masukan terkait dengan teks cerpen yang dibuat oleh peserta didik, pendidik melakukan refleksi dan evaluasi mengenai kegiatan yang sudah berlangsung, pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran, pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik yang sudah aktif di kelas.

Terakhir, peserta didik memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan media film dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Hal ini bisa dilihat dari 32 peserta didik yang mengisi kuesioner, 29 atau 90,6% memberikan respons sangat positif dan 3 peserta didik atau 9,4% memberikan respons positif terhadap penggunaan media film dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Melalui media film tersebut, peserta didik tertarik dan lebih memahami materi yang disampaikan pendidik.

Persamaan penelitian Harnata dengan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran dan media yang digunakan, yaitu menyusun teks cerpen dan media film. Perbedaannya penelitian Harnata dengan penelitian peneliti terletak pada jenis film yang digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu film populer dengan sinematisasi puisi yang peneliti kembangkan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya, Syahputraaji (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Sinematisasi Cerita Pendek Bermuatan Budaya Lokal sebagai Media Pembelajaran Cerita Pendek di SMK”. Pada penelitian yang dilakukan Syahputraaji menghasilkan beberapa data sebagai berikut. Pertama, analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap sinematisasi cerpen sebagai media

pembelajaran cerpen di SMK, diketahui bahwa peserta didik dan pendidik membutuhkan warna menarik dan sesuai tema di kotak pembungkus VCD, membutuhkan gambar yang sesuai dengan tema di kotak pembungkus VCD, membutuhkan tulisan judul cerita, pemain, tema, dan pembuat media pembelajaran di kotak pembungkus VCD, membutuhkan sinematisasi cerpen berdurasi 15-20 menit, membutuhkan bentuk ilustrasi musik yang membangun suasana. Kedua, desain sampul dan wadah VCD dirancang dengan penulisan judul yang menggambarkan isi cerita; keseimbangan warna; kombinasi gambar yang menarik; dan penulisan judul, identitas, nama pemain, dan tema menggunakan ukuran huruf yang terlihat jelas dan mudah dibaca; sinematisasi cerpen dirancang dengan musik pengiring yang membangun suasana cerita dan membangun suasana pembelajaran.

Ketiga, hasil penilaian yang diberikan, yaitu (a) aspek kesesuaian kriteria pemilihan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 85,1, (b) aspek sampul dan wadah VCD memperoleh nilai rata-rata 78,1, (c) aspek kejelasan unsur-unsur cerpen memperoleh nilai rata-rata 86,4, (d) aspek kejelasan struktur cerpen memperoleh nilai rata-rata 84,9, (e) aspek kesesuaian sinematisasi cerpen bermuatan budaya lokal dengan pembelajaran di kelas memperoleh nilai rata-rata 91,6, (f) aspek kesesuaian isi dari sisi sinematografi memperoleh nilai rata-rata 69,2, (g) Aspek kegunaan sinematisasi cerpen bermuatan budaya lokal memperoleh nilai rata-rata 64,2. Nilai tersebut diperoleh dari 1 dosen ahli pembelajaran sastra, (4) perbaikan yang dilakukan, yaitu (a) warna sampul diperjelas, diganti dengan mengubah warna agar lebih cerah; logo universitas

diganti yang lebih resmi; tulisan nama pemain dipindah ke bagian belakang wadah VCD, (b) perubahan bagian pembuka, perubahan pemeran anak dan simbol, (c) ilustrasi musik tradisi diperkuat, (d) perubahan kostum, *make-up*, dan gerak tokoh.

Relevansi penelitian Syahputraaji dengan penelitian peneliti terletak pada pengembangan media dan materi pembelajaran, yaitu media sinematisasi dan materi teks cerpen. Perbedaannya terletak pada konteks media yang peneliti kembangkan dan kompetensi yang diajarkan, yaitu sinematisasi puisi dan kompetensi menyusun teks cerpen.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Landasan teoretis berisi mengenai pemaparan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1) hakikat media pembelajaran sastra, (2) hakikat sinematisasi, (3) hakikat media pembelajaran sinematisasi puisi, (4) hakikat menyusun teks cerpen, dan (5) hakikat penggunaan media sinematisasi puisi dalam proses pembelajaran menyusun teks cerpen

### **2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran Sastra**

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Sastra**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2007:3). Daryanto (2010:4) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan

sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sastra adalah sarana dalam proses pembelajaran sastra.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam Sadiman (2012:7) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media pembelajaran sastra adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran sastra terjadi.

Media pembelajaran sastra adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran sastra terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman 2012:29).

Sehubungan dengan pendapat di atas, Aqib (2015:50) menyatakan media pembelajaran sastra adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran sastra pada peserta didik.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sastra adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan dan dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran sastra untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Sastra**

Levie dan Lentz dalam Arsyad (2013:20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran sastra, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi merupakan fungsi inti media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada maksud pembelajaran sastra yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran sastra. Seringkali dalam proses pembelajaran sastra, peserta didik tidak memperhatikan pelajaran karena media yang digunakan pendidik tidak menarik. Dengan demikian, fungsi atensi inilah yang penting untuk dijalankan pendidik dalam proses pembelajaran sastra.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks sastra yang bergambar. Fungsi ini berkenaan dengan emosi peserta didik ketika proses pembelajaran sastra sedang berlangsung.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran sastra untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Pada fungsi ini, media pembelajaran sastra harus berguna untuk kebutuhan yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran sastra.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran sastra terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks sastra membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks. Bagi peserta didik yang lemah dalam menangkap informasi dalam bentuk teks, fungsi kompensatoris berperan memberikan pilihan lain untuk menyimpan informasi berupa ingatan atau pemahaman, yaitu dengan mengingat gambar yang ada dalam media.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton dalam Sukiman (2012:39-40), media pembelajaran sastra dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat dan tindakan, (b) menyajikan informasi, (c) memberi instruksi.

Fungsi motivasi untuk media pembelajaran sastra dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan dari fungsi ini adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi peserta didik.

Tujuan informasi untuk media pembelajaran sastra dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran sastra di hadapan

sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian materi bersifat amat umum, bersifat sebagai pengantar pembelajaran, ringkasan materi pembelajaran sastra, atau pengetahuan latar belakang perlunya pembelajaran sastra. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral, atau senang dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sastra berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi pembelajaran sastra yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivasi nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran sastra harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara individual.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sastra harus memiliki fungsi yang menarik, memberikan pengalaman, dapat dinikmati, memberikan informasi dan pemahaman melalui pesan yang disampaikan, dan membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi dalam proses pembelajaran sastra.

Manfaat umum media pembelajaran sastra menurut Aqib (2015:51) antara lain: (1) menyeragamkan penyampaian materi sastra, (2) pembelajaran sastra lebih

jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran sastra lebih interaktif, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar dari pembelajaran sastra, (6) pembelajaran sastra dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, (7) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi pembelajaran sastra, (8) meningkatkan peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif dalam mengajarkan pembelajaran sastra.

Sehubungan dengan hal tersebut, Arsyad berpendapat mengenai manfaat praktis penggunaan media dalam proses pembelajaran sastra, antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi dalam pembelajaran sastra sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;
2. Media pembelajaran sastra dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
3. Media pembelajaran sastra dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
  - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, atau radio;
  - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan film, slide, atau gambar;

- c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal;
  - d. Objek atau proses penggambaran yang amat rumit dalam cerita dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, atau slide;
  - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan pada isi cerita dapat disimulasikan dengan media seperti film dan video;
  - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer;
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman dalam proses pembelajaran sastra kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Manfaat media pembelajaran sastra dalam proses belajar peserta didik antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam mempelajari sastra, (2) bahan pengajaran materi sastra akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) metode pengajaran sastra akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak

bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, dan (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, menulis, mendemonstrasikan dan lain-lain (Sudjana dan Rivai 2013:2).

Berdasarkan beberapa pernyataan para ahli mengenai manfaat media pembelajaran sastra di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sastra harus memberikan manfaat, antara lain: (1) memberikan kesan menarik pada peserta didik dalam pembelajaran sastra, (2) mempermudah penyajian informasi untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran sastra, (3) meningkatkan motivasi dan minat belajar sastra peserta didik.

### **2.2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sastra**

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik untuk mempermudah pemahaman dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2013:3-4) terdapat beberapa jenis media pembelajaran sastra yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran sastra. *Pertama*, media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, poster, kartun, komik, dan lain-lain. *Kedua*, media tiga dimensi, yaitu media dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), boneka, wayang, *diorama*, dan lain-lain. *Ketiga*, media proyeksi seperti slide, film

strips, film, dan lain-lain. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Senada dengan Sudjana dan Rivai, Sadiman (2012:28) mengelompokkan beberapa jenis media pembelajaran sastra yang lazim digunakan di Indonesia. *Pertama*, media grafis yang termasuk media visual, fungsinya untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Selain itu juga berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan setelah pembelajaran. Jenis media grafis ini seperti gambar atau foto, kartun, poster, dan komik. *Kedua*, media audio yakni media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Ada beberapa jenis media audio dalam penggunaannya untuk pembelajaran sastra antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. *Ketiga*, media proyeksi diam yaitu media yang harus diproyeksikan dengan proyektor terlebih dahulu agar dapat dilihat oleh sasaran, adakalanya media ini disertai rekaman audio. Beberapa jenis media ini antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), overhead proyektor, proyektor opaque, *tachitoscope*, *microprojection* dengan microfilm, film, film gelang (*loop film*), televisi, dan video.

Berbeda dengan jenis media yang digolongkan Sadiman, Arsyad (2013:31) menggolongkan jenis media pembelajaran sastra berdasarkan perkembangan teknologi yang dibagi menjadi empat kelompok. Empat jenis media pembelajaran sastra tersebut adalah sebagai berikut. (1) media hasil teknologi cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. (2) media hasil teknologi audiovisual, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi pembelajaran sastra dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual yang bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran berlangsung, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar. (3) media hasil teknologi berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi pembelajaran sastra dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi pembelajaran sastra yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih, efektif, dan menarik.

Daryanto (2013:51) membedakan jenis media pembelajaran dengan sebutan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Media sinematisasi puisi untuk pembelajaran menyusun teks cerpen bagi peserta didik kelas VII merupakan bagian dari jenis media audiovisual, karena sinematisasi merupakan bagian dari film atau sinema, yaitu puisi yang divisualisasikan atau difilmkan. Media sinematisasi puisi ini akan membantu peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menyusun teks cerpen dengan memunculkan ide kreatif dan mengetahui alur cerita yang disampaikan kepada peserta didik agar dapat dituangkan dalam tulisan.

## **2.2.2 Hakikat Sinematisasi**

### **2.2.2.1 Pengertian Sinematisasi**

Kata “sinematografi” berasal dari bahasa Yunani yaitu *kinema* yang berarti “gambar” dan *graphein* yang berarti “merekam”. Jadi secara harfiah, sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita. Sedangkan sinematografi dalam bahasa Inggris yaitu *Cinematography*, berarti pembuatan dan reproduksi film.

Menurut Sari (2006:48) sinematografi adalah tentang bagaimana merekam unsur visual sebuah film ke dalam seluloid ataupun video. Seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab atas hal tersebut di atas. Orang tersebut umumnya dikenal sebagai penata kamera. Imaji visual melibatkan keterkaitan antara sejumlah variabel fotografis. Tahapan pertama untuk memahami sinematografi adalah dengan mengenali apa saja variabel tersebut dan bagaimana

menggunakannya dalam penceritaan secara visual. Variabel-variabel tersebut adalah *brightness* (kecerahan), kontras, kualitas cahaya, fokus, kedalaman bidang, perspektif, warna, grain, dan tampilan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang pembuatan film atau sinema yang menceritakan suatu cerita secara visual.

Sinematografi merupakan proses pembuatan sinema atau film. Menurut Effendy (2002:20) film adalah media untuk merekam gambar yang menggunakan seluloid sebagai bahan dasarnya. Memiliki berbagai macam ukuran lebar pita seperti 16 mm dan 35 mm. Film merupakan realitas dari dunia nyata yang kemudian dikonstruksi ulang menurut ide pembuatnya dan ditampilkan kembali kepada khalayak seolah-olah itulah realitas sesungguhnya (Tamburaka 2013:117)

Berbeda dengan Tamburaka, Arsyad (2013:50) berpendapat bahwa film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.

Sedangkan Amura dalam Trianton (2013:2) menyatakan bahwa film bukan semata-mata barang dagangan melainkan alat penerangan dan pendidikan. Film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat *cultural education* atau pendidikan budaya. Dengan demikian film juga efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa film atau sinema adalah salah satu bentuk teknologi audiovisual berupa gambar hidup yang diproyeksikan dengan lensa proyektor dan biasanya sebagai media komunikasi yang menceritakan gambaran realitas kehidupan sehari-hari. Sedangkan sinematisasi adalah proses penggambaran suatu cerita menjadi sebuah gambar hidup atau film dengan memperhatikan unsur-unsur yang terkandung didalamnya.

#### 2.2.2.2 Unsur-Unsur Sinematisasi

Sinematografi tersusun dari beberapa unsur yang saling berkaitan. Keterkaitan unsur-unsur sinematografi tersebut membantuk satu kesatuan utuh menjadi sebuah sinema atau film yang baik. Berikut ini adalah unsur-unsur dalam sinematografi menurut Trianton (2013:71).

##### 1. Unsur Audio

Unsur audio atau suara terdiri atas unsur monolog, dialog, dan *sound effect* atau efek suara. Monolog dan dialog berisi kata-kata. Dialog digunakan untuk menjelaskan perihal tokoh atau peran, menggerakkan plot maju dan membuka fakta.

*Sound effect* atau efek suara adalah bunyian khusus yang digunakan untuk melatarbelakangi adegan yang berfungsi sebagai penunjang sebuah gambar untuk membentuk nilai dramatik dan estetika sebuah adegan. *Sound effect* dapat berupa musik ilustrasi, musik atau lagu yang jadi *sound track*, atau suara lainnya.

##### 2. Unsur Video atau Visual

Unsur video atau visual meliputi *angle*, *lighting*, teknik pengambilan gambar dan setting. *Angle* merupakan cara pengambilan sudut gambar. Terdapat tiga pola pengambilan sudut gambar, yaitu *straight angle*, *low angle*, dan *high angle*. Pertama, pengambilan dengan *straight angle* dilakukan dengan teknik *zoom in* atau dengan memperbesar visual obyek, hasilnya akan menggambarkan suatu ekspresi wajah obyek atau pemain dalam memainkan karakternya. Ekspresi wajah akan terlihat cukup detail, sehingga karakter yang terbentuk akan sempurna. Kedua, *low angle*, yaitu sudut pengambilan gambar dari tempat yang letaknya lebih rendah dari obyek. Hal ini membuat seseorang nampak kelihatan mempunyai kekuatan yang menonjol dan akan kelihatan kekuasaannya. Ketiga, *high angle*, yaitu sudut pengambilan gambar dari tempat yang lebih tinggi dari obyek. Hasilnya, obyek akan terlihat jauh di bawah penonton. Hal ini akan memberikan kepada penonton sesuatu kekuatan atau rasa superioritas.

*Lighting* atau pencahayaan adalah tata lampu dalam film. terdapat dua cahaya yang dipakai dalam produksi film, yaitu *natural light* atau pencahayaan alami dan *artificial light* atau cahaya buatan. Pencahayaan alami misalnya adalah sinar matahari dan cahaya bulan di malam hari. Sedangkan pencahayaan buatan misalnya lampu jalan, lampu kendaraan, api unggun, lensa kamera, atau lampu yang disediakan secara khusus untuk mendukung pembuatan film. Teknik pencahayaan ini dapat dibedakan menjadi empat model, yaitu pencahayaan depan atau *front lighting*, cahaya samping atau *side lighting*, cahaya dari belakang atau *back lighting*, dan model pencahayaan gabungan atau *mix lighting*. Pertama, *front lighting* atau pencahayaan depan akan menghasilkan pancaran cahaya yang merata

dan tampak natural atau alami. Kedua, *side lighting* atau cahaya samping akan membuat subyek lebih terlihat memiliki dimensi. Pencahayaan samping biasanya banyak dipakai untuk menonjolkan suatu benda karakter seseorang. Ketiga, *back lighting* atau cahaya belakang akan menghasilkan bayangan subyek jatuh atau berada di depan. Selain itu, akan terpola dimensi. Keempat, *mix lighting* atau cahaya campuran, merupakan gabungan dari tiga pencahayaan sebelumnya. Efek yang dihasilkan lebih merata dan meliputi setting atau latar yang mengelilingi obyek.

Teknik pengambilan gambar pada dasarnya adalah cara yang digunakan dalam pengambilan atau perlakuan kamera, merupakan salah satu hal yang penting dalam proses penciptaan visualisasi simbolik yang terdapat dalam film, di mana proses tersebut akan mempengaruhi hasil gambar yang diinginkan, apakah ingin menampilkan karakter tokoh, ekspresi wajah dan setting yang ada dalam film. Berikut ini beberapa kategori teknik pengambilan gambar yang lazim digunakan dalam produksi film. Pertama, *full shot*, batasan pengambilan subyek adalah seluruh tubuh, maknanya hubungan sosial di mana subyek utama berinteraksi dengan subyek lain, interaksi tersebut menimbulkan aktivitas sosial tertentu. Kedua, *long shot*, batasannya adalah latar atau setting dan karakter. Maknanya adalah lingkup dan jarak, maksudnya audiens atau penonton diajak sang cameramen untuk melihat keseluruhan obyek dan sekitarnya. Mengenal subyek dan aktivitasnya berdasarkan lingkup setting yang mengelilinginya. *Long shot* ini menghasilkan gambar menyeluruh seperti *zoom out*.

Ketiga, *medium shot*, batas pengambilan gambarnya adalah mulai dari bagian pinggang ke atas. Maknanya adalah hubungan umum, yaitu audiens diajak untuk sekedar mengenal obyek dengan menggambarkan sedikit suasana dari arah tujuan kameramen. Keempat, *close up* (CU), batasnya adalah hanya bagian wajah subyek. Maknanya keintiman, bahwa gambar memiliki efek yang kuat sehingga menimbulkan perasaan emosional karena audiens hanya melihat pada satu titik interest. Penonton dituntut untuk memahami kondisi subyek. Kelima, teknik *Pan up* atau *frog eye*. Disebut *frog eye* atau mata kodok karena posisi kamera berada di bawah, dan diarahkan ke atas sehingga seperti pandangan mata kodok. Gambar yang dihasilkan bermakna kuasa atau wibawa. Maksudnya jika teknik ini digunakan, maka kn menunjukkan kesan obyek sangat agung, berkuasa, kokoh, dan berwibawa. Namun, bisa juga menimbulkan kesan bahwa subyek dieksploitasi karena hal tertentu.

Keenam, teknik *pan down* atau *bird eye*. Teknik ini merupakan kebalikan dari teknik *Pan up* atau *frog eye*. Disebut mata burung karena posisi kamera berada di atas dan seperti terbang diarahkan ke bawah. Maknanya adalah kecil atau lemah. Maksudnya film dengan teknik ini menunjukkan kesan bahwa obyek lemah dan kecil. Ketujuh, kategori *zoom in* atau *outfocal length* ditarik ke dalam. Maknanya observasi atau fokus, maksudnya audiens diarahkan dan dipusatkan pada obyek utama. Unsur lain di sekeliling subyek berfungsi sebagai pelengkap makna.

### 2.2.2.3 Jenis-Jenis Film

Seiring berkembangnya teknologi dan kebutuhan masyarakat terhadap film, berbagai jenis film baru mulai bermunculan. Effendy (2002:11) menyebutkan beberapa jenis film yang memiliki tujuan dan fungsi masing-masing. Jenis-jenis film tersebut adalah sebagai berikut.

1. Film Dokumenter (*Documentary Film*) adalah film yang menyajikan realitas melalui berbagai cara dan bertujuan untuk menyebarkan informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.
2. Film Cerita Pendek (*Short Film*) adalah film yang berdurasi 60 menit. Pada kelompok tertentu film cerita pendek dipakai untuk bereksperimen dan merupakan batu loncatan agar memahami segala hal tentang dunia film sebelum kelompok tersebut membuat film cerita panjang.
3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Film*) merupakan film yang berdurasi 60 menit ke atas, umumnya berdurasi sekitar 100-120 menit. Film jenis ini merupakan film konsumsi masyarakat yang berfungsi sebagai hiburan dan tontonan umum.
4. Film Profil Perusahaan (*Corporation Profile*) adalah film yang diproduksi untuk keperluan tertentu misalnya memperkenalkan suatu perusahaan untuk disebarluaskan ke publik. Film jenis ini sering dipakai sebagai sarana pendukung dalam suatu presentasi perusahaan atau kelompok tertentu.
5. Film Iklan Televisi (*TV Commercial*) merupakan film yang diproduksi dengan fungsi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang suatu produk maupun layanan masyarakat.

6. Film Program Televisi (*TV Programme*) merupakan film yang dibuat untuk konsumsi acara program televisi dan biasanya diproduksi oleh stasiun televisi sendiri atau kerjasama dengan PH. Film jenis ini terbagi menjadi dua jenis lagi, yaitu cerita fiksi dan cerita nonfiksi.
7. Film Video Clip (*Music Clip*) merupakan jenis film yang digunakan oleh para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi.

### 2.2.3 Hakikat Media Pembelajaran Sinematisasi Puisi

Sinematisasi puisi merupakan suatu penggambaran atau visualisasi sebuah puisi menjadi gambar hidup atau sinema. Doyin (2010:21) mengungkapkan bahwa sinematisasi puisi sebagai berikut.

Sinematisasi puisi merupakan penggabungan antara seni baca puisi dan sinema. Jika dalam membaca puisi sehari-hari, latar selalu tidak diperhatikan, dalam sinematisasi puisi latar menjadi penting keberadaannya. Apa yang digambarkan dalam baris-baris puisi diperlihatkan dalam gambar hidup. Oleh karena itu, keberadaan pembaca puisi menjadi kurang penting. Perbedaan dengan varian baca puisi yang lain terutama terletak pada sifat ketidaklangsungannya. Dalam arti, jika bentuk pembacaan puisi yang lain menghadirkan pembaca puisi secara langsung, sehingga pembaca puisi hadir dari awal sampai akhir pembacaan; dalam sinematisasi puisi pembaca puisi bisa tidak hadir karena yang dibutuhkan adalah suaranya. Disini, seperti sinema yang lain, wujud sinematisasi bukanlah pertunjukkan langsung, melainkan dalam bentuk gambar.

Media pembelajaran sinematisasi puisi adalah media pembelajaran audiovisual berupa puisi yang divisualisasikan atau difilmkan. Menurut Riyanti (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Merefleksi Isi Puisi dengan Teknik Parafrasa dan Media Video (VCD) Sinematisasi Puisi pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 2 Gabus Tahun Ajaran 2010/2011*

menyatakan bahwa media pembelajaran sinematisasi puisi merupakan media video proses pelukisan isi yang terkandung dalam puisi menjadi sebuah gambar hidup atau film yang dirangkai dengan irama, lagu, nada, ataupun lirik dengan memperhatikan unsur-unsur tertentu sesuai dengan narasi yang diinginkan dengan tujuan memperjelas kata-kata yang terkandung dalam puisi sehingga memudahkan dalam memahami puisi tersebut.

Sedangkan Astuti (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Audiovisual (VCD) Sinematisasi Puisi sebagai Media Pengajaran Apresiasi Puisi pada Siswa SMA Kelas X* menyatakan bahwa media pembelajaran sinematisasi puisi merupakan media pembelajaran audiovisual berbentuk film yang memberikan gambaran konkret tentang isi yang terkandung dalam puisi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sinematisasi puisi adalah media pembelajaran audiovisual yang berupa film atau sinema dengan alur cerita yang berasal dari visualisasi sebuah puisi. Berdasarkan puisi tersebut dapat diketahui bagaimana isi puisi yang menjadi inti cerita dalam media sinematisasi puisi ini. Sehingga media sinematisasi ini bercerita mengenai isi atau maksud puisi yang disajikan dalam bentuk film atau sinema. Media sinematisasi puisi ini merupakan visualisasi isi atau maksud puisi dalam bentuk film atau sinema sebagai pengkonkretan latar dan adegan-adegan yang dimaksudkan dalam puisi.

Proses pembuatan media ini diawali dengan pemilihan teks puisi berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas VII yang selanjutnya teks puisi tersebut

diubah menjadi sebuah skenario film untuk mengetahui alur cerita yang akan disajikan dalam film tersebut, kemudian barulah skenario film dijadikan menjadi sebuah film atau sinema.

## **2.2.4 Hakikat Menyusun Teks Cerpen**

### **2.2.4.1 Pengertian Cerpen**

Menurut Kosasih (2014:34) cerita pendek (cerpen) merupakan cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-5.000 kata.

Cerpen merupakan karya prosa fiksi yang dapat selesai dibaca dalam sekali duduk dan ceritanya cukup dapat membangkitkan efek tertentu dalam diri pembaca (Sayuti 2000:9). Nakhrwie (2008:12) berpendapat bahwa cerpen adalah karangan sastra yang mengisahkan atau menguraikan suatu peristiwa atau kejadian secara sepintas lalu atau secara singkat.

Sedangkan Suhianto (2005:28) menyatakan bahwa cerpen adalah jenis karya sastra yang lebih sering dikenal dengan sebutan cerpen. Predikat “pendek” pada cerpen bukan ditentukan oleh banyaknya halaman untuk mewujudkan cerita tersebut atau sedikitnya tokoh yang terdapat di dalam cerita itu, melainkan lebih disebabkan oleh ruang lingkup permasalahan yang disampaikan oleh bentuk karya sastra tersebut. Jadi, sebuah cerpen belum tentu dapat digolongkan ke dalam jenis

cerpen jika ruang lingkup permasalahan yang diungkapkan tidak memenuhi persyaratan yang dituntut oleh cerpen

Berdasarkan paparan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah bagian dari prosa fiksi yang menceritakan satu konflik dan terdiri dari beberapa tokoh yang menguraikan suatu peristiwa.

#### **2.2.4.2 Struktur Teks Cerpen**

Cerpen merupakan salah satu teks sastra yang terstruktur. Berikut merupakan struktur yang membangun teks cerpen sehingga menjadi satu kesatuan yang baik.

1. Orientasi, yaitu struktur teks cerpen yang berisi pengenalan cerita yang terdiri dari pengenalan tokoh dan latar cerita mengenai tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.
2. Komplikasi, yaitu tahapan terjadinya peristiwa dalam cerita. Pada tahapan ini terjadi konflik antartokoh dalam cerita yang mengandung unsur sebab akibat.
3. Resolusi, yaitu tahapan penyelesaian dari konflik yang dialami tokoh dalam cerita.

#### **2.2.4.3 Unsur-Unsur Teks Cerpen**

Cerpen tersusun dari beberapa unsur pembangun yang saling berkaitan. Keterkaitan unsur-unsur cerpen tersebut membentuk kesatuan utuh menjadi sebuah cerpen yang baik. Berikut ini adalah paparan unsur-unsur cerpen.

1. Tema

Menurut Aminuddin (2013:91) tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya.

Sehubungan dengan Aminuddin, Nurgiyantoro (2013:115) berpendapat bahwa tema adalah gagasan (makna) dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya dilakukan secara implisit.

Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya (Kosasih 2014:40).

Tema adalah makna yang dilepaskan oleh suatu cerita atau makna yang ditemukan oleh dan dalam suatu cerita. Ia merupakan implikasi yang penting bagi suatu cerita secara keseluruhan, bukan sebagian dari suatu cerita yang dapat dipisahkan (Sayuti 2000:191).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan yang mendasari suatu cerita sehingga dapat memunculkan konflik beserta penyelesaiannya dan disajikan secara implisit maupun eksplisit. Tema sering juga disebut sebagai ide pokok suatu cerita.

## 2. Tokoh dan penokohan

Pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita disebut dengan tokoh. Sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku itu disebut dengan penokohan (Aminuddin 2013:79).

Tidak berbeda dengan Aminuddin, Baldic dalam Nurgiyantoro (2013:247) mengemukakan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedang penokohan (characterization) adalah kehadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya.

Selanjutnya, Kosasih (2014:36) penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Teknik-teknik penggambaran karakteristik tokoh, yaitu teknik analitik atau penggambaran langsung, penggambaran fisik dan perilaku tokoh, penggambaran lingkungan kehidupan tokoh, penggambaran tata kebahasaan tokoh, dan pengungkapan jalan pikiran tokoh.

Menurut Pranoto (2015:48) penciptaan tokoh dapat dikategorikan menjadi empat. Keempat penciptaan tokoh antara lain sebagai berikut: (1) protagonis, adalah tokoh utama dalam suatu cerita, (2) antagonis, merupakan tokoh yang menciptakan konflik dengan tokoh utama, (3) tokoh statis, adalah tokoh yang selalu tampil dengan karakter yang sama sepanjang jalannya cerita, dan (4) tokoh dinamis, adalah tokoh yang berubah-ubah karakter dan berkembang sepanjang jalannya cerita.

Berdasarkan paparan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku yang terdapat dalam suatu cerita. Sedangkan penokohan adalah penggambaran pengarang terhadap karakter tokoh yang ada dalam cerita.

### 3. Latar atau *setting*

Kosasih (2014:38) berpendapat bahwa latar atau setting merupakan tempat dan waktu berlangsungnya kejadian dalam cerita. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya cerita ataupun pada karakter tokoh. Setting adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, serta memiliki fungsi fisik dan fungsi psikologis (Aminuddin 2013:67).

Sedangkan Ariadinata (2016:95) berpendapat bahwa latar menunjukkan tempat, waktu, kebiasaan-kebiasaan setempat, dan kejadian di mana sejumlah tokoh rekaan tengah bermain di dalamnya; digambarkan dalam bentuk deskripsi yang tepat dengan bahasa.

Menurut Suharianto (2005:22) latar atau setting adalah tempat atau waktu terjadinya cerita. Suatu cerita hakikatnya tidak lain ialah lukisan peristiwa atau kejadian yang menimpa atau dilakukan oleh satu atau beberapa orang tokoh pada suatu waktu di suatu tempat. Kegunaan latar atau setting dalam cerita, biasanya bukan hanya sekadar sebagai petunjuk kapan dan di mana cerita itu terjadi, melainkan juga sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya tersebut.

Dari pernyataan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa latar atau setting adalah tempat dan waktu kejadian dalam suatu cerita yang digambarkan oleh pengarang untuk mempertegas jalannya cerita.

#### 4. Alur atau plot

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Aminuddin 2013:83).

Stanton dalam Nurgiyantoro (2013:167) berpendapat bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang utuh (Siswanto 2014:41).

Sedangkan Suharianto (2005:18) berpendapat bahwa alur atau plot adalah cara pengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun dengan memperhatikan hukum sebab akibat sehingga merupakan kesatuan yang padu, bulat, dan utuh.

Plot suatu cerita biasanya terdiri atas lima bagian, yaitu:

- (a) Pemaparan atau pendahuluan, yakni bagian cerita tempat pengarang mulai melukiskan suatu keadaan yang merupakan awal cerita;
- (b) Penggawatan, yakni bagian yang melukiskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita mulai bergerak. Mulai bagian ini secara bertahap terasakan adanya konflik dalam cerita. Konflik itu dapat terjadi antartokoh, antara tokoh dengan masyarakat sekitarnya atau antara tokoh dengan hatinya sendiri;
- (c) Penanjakan, yakni bagian cerita yang melukiskan konflik-konflik;
- (d) Puncak atau klimaks, yakni bagian yang melukiskan peristiwa mencapai puncaknya. Bagian ini dapat berupa bertemunya dua tokoh yang

sebelumnya saling mencari, atau dapat pula berupa terjadinya “perkelahian” antara dua tokoh yang sebelumnya digambarkan saling mengancam;

- (e) Peleraian, yakni bagian cerita tempat pengarang memberikan pemecahan dari semua peristiwa yang telah terjadi dalam cerita atau bagian-bagian sebelumnya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa alur atau plot adalah tahapan kejadian dalam suatu cerita sehingga dapat terjalin suatu rangkaian cerita melalui tokoh-tokoh dalam cerita.

## 5. Sudut pandang

Menurut Nurgiyantoro (2013:338) sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan cerita. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam cerita fiksi memang milik pengarang, yang antara lain berupa pandangan hidup dan tafsirannya terhadap kehidupan. Namun kesemuanya itu dalam cerita fiksi disalurkan lewat sudut pandang tokoh, lewat kacamata tokoh cerita yang sengaja dikreasikan.

Sudut pandang atau titik kisah adalah tempat sastrawan memandang ceritanya. Dari tempat itulah sastrawan bercerita tentang tokoh, peristiwa, tempat, waktu dengan gayanya sendiri (Siswanto 2014:135).

Lubbock dalam Sudjiman (1992:75) berpendapat bahwa *point of view* mengandung arti hubungan di antara tempat pencerita berdiri dan ceritanya: dia

ada di dalam atau di luar cerita. Hubungan ini ada dua macam, yaitu hubungan pencerita diaan dengan ceritanya, dan hubungan pencerita akuan dengan ceritanya.

Hal ini kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Shaw mengenai cakupan *point of view* dalam kesusastraan yang terdiri dari sudut pandang fisik, mental, dan pribadi. Sudut pandang fisik yaitu posisi di dalam waktu dan ruang yang digunakan pengarang di dalam pendekatan materi cerita; sudut pandang mental yaitu perasaan dan sikap pengarang terhadap masalah di dalam cerita; dan sudut pandang pribadi yaitu hubungan yang dipilih pengarang di dalam membawakan cerita: sebagai orang pertama, orang kedua, atau orang ketiga (Shaw dalam Sudjiman 1992:76).

Sedangkan Aminuddin (2013:90) menyatakan bahwa titik pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya. Titik pandang atau biasa diistilahkan *point of view* atau titik kisah meliputi (1) *narrator omniscient*, (2) *narrator observer*, (3) *narrator observer omniscient*, dan (4) *narrator the third person omniscient*.

- (1) *Narrator omniscient* adalah narator atau pengisah yang juga berfungsi sebagai pelaku cerita. Karena pelaku juga adalah pengisah, maka akhirnya pengisah juga merupakan penutur yang serba tahu tentang apa yang ada dalam benak pelaku utama maupun sejumlah pelaku lainnya, baik secara fisikal maupun psikologis.
- (2) *Narrator observer* adalah bila pengisah hanya berfungsi sebagai pengamat terhadap pemunculan para pelaku serta hanya tahu dalam batas tertentu tentang perilaku batiniah para pelaku.

- (3) *Narrator observer omniscient* adalah narrator atau pengisah yang tidak hanya menjadi pengamat dari pelaku, tetapi juga menjadi pengisah atau penutur yang serba tahu.
- (4) *Narrator the third person omniscient* adalah narrator atau pengarang sebagai pelaku ketiga serba tahu yang tidak terlibat secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita, pengarang dalam hal ini masih merupakan juga sebagai penutur yang serba tahu tentang ciri-ciri fisikal, psikologis, maupun kemungkinan kadar nasib yang nanti dialami oleh para pelaku.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sudut pandang adalah cara pandang pengarang dalam memaparkan cerita yang terdiri dari tiga jenis sudut pandang, yaitu orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga.

#### 6. Gaya bahasa

Dalam karya sastra istilah gaya mengandung pengertian cara seorang pengarang menyampaikan gagasannya dengan menggunakan media bahasa yang indah dan harmonis serta mampu menuansakan makna dan suasana yang dapat menyentuh daya intelektual dan emosi pembaca (Aminuddin 2013:72).

Senada dengan Aminuddin, Sayuti (2000:174) berpendapat bahwa gaya merupakan kemahiran seorang pengarang dalam memilih dan menggunakan kata-kata, kelompok kata, kallimat, dan ungkapan yang pada akhirnya akan ikut menentukan keberhasilan, keindahan, dan kemasukakalan suatu karya yang menjadi hasil ekspresi dirinya.

Sedangkan Suharianto (2005:26) menyatakan bahwa bahasa dalam karya sastra mempunyai fungsi ganda, yaitu sebagai alat penyampai maksud pengarang, dan penyampai perasaannya. Dengan karyanya, seorang pengarang bukan hanya sekedar bermaksud memberi tahu pembaca mengenai apa yang dilakukan dan dialami tokoh ceritanya, melainkan bermaksud pula mengajak pembacanya ikut serta merasakan apa yang dilakukan oleh tokoh cerita. Itulah sebabnya pengarang senantiasa akan memilih kata dan menyusunnya sedemikian rupa sehingga menghasilkan kalimat yang mampu mewadahi apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh cerita tersebut.

Selanjutnya, menurut Kitanto dalam Siswanto (2014:162) gaya penceritaan mencakup teknik penulisan dan teknik penceritaan. Teknik penulisan adalah cara yang digunakan oleh pengarang dalam menulis karya sastranya. Teknik penulisan mengacu pada bagaimana pengurutan, penataan, dan pembagian karya sastra atas bab, subbab, paragraf, dan sebagainya. Teknik penceritaan adalah cara yang digunakan oleh pengarang untuk menyajikan karya sastranya, seperti teknik pemandangan, teknik adegan, teknik montase, teknik kolase, teknik asosiasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa adalah cara pengarang memaparkan suatu cerita melalui bahasa yang dipilihnya dengan teknik tertentu.

#### 7. Amanat

Amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya itu. Amanat tersirat di

balik kata-kata yang disusun, dan juga berada di balik tema yang diungkapkan. Karena itu, amanat selalu berhubungan dengan tema cerita itu (Kosasih 2014:41).

Sedangkan Siswanto (2014:35) berpendapat bahwa amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra; pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Di dalam karya sastra modern amanat sering disampaikan secara tersirat, sedangkan di dalam karya sastra lama umumnya amanat disampaikan secara tersurat.

Selanjutnya, Sudjiman (1992:57) menyatakan bahwa amanat adalah suatu ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang dari sebuah karya sastra yang diciptakannya. Amanat dalam sebuah karya sastra disampaikan secara implisit dan eksplisit. Implisit, jika jalan keluar atau ajaran moral itu disiratkan di dalam tingkah laku tokoh jelang cerita berakhir. Eksplisit, jika pengarang pada tengah atau akhir cerita menyampaikan seruan, saran, peringatan, nasihat, anjuran, larangan, dan sebagainya, berkenaan dengan gagasan yang mendasari cerita itu.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa amanat adalah nilai atau ajaran yang disampaikan pengarang dalam suatu cerita. Amanat dapat disampaikan secara tersirat maupun tersurat.

#### **2.2.4.4 Ciri Kebahasaan Teks Cerpen**

Teks cerpen dalam kurikulum 2013 memiliki aspek khusus dalam penyusunannya, yaitu adanya ciri kebahasaan yang harus dicantumkan. Berikut merupakan ciri kebahasaan teks cerpen agar dapat memenuhi aspek untuk penyusunannya dalam kurikulum 2013.

1. Menggunakan setting waktu lampau
2. Menggunakan kata ganti tokoh (nama, sebutan, julukan)
3. Menggunakan kata-kata yang mendeskripsikan tokoh yang terdiri sifat dan fisiknya
4. Menggunakan kata-kata yang menunjukkan kejadian yang dialami tokoh
5. Menunjukkan sudut pandang yang digunakan pengarang

#### 2.2.4.5 Menyusun Teks Cerpen

Menurut Oscar Wilde dalam Pranoto (2015:19) menyusun teks cerpen adalah kegiatan mengekspresikan suasana hati dan atmosfer pengarang berdasarkan ide yang digalinya untuk pencerahan pembacanya. Menyusun teks cerpen juga dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide-ide menjadi cerita rekaan yang disusun berdasarkan imajinasi penulis, realitas kehidupan penulis, maupun pengalaman penulis yang dituangkan ke dalam tulisan. Menyusun teks cerpen dapat digunakan sebagai salah satu langkah untuk mengapresiasi suatu karya sastra (Harnata 2014:4). Menyusun teks cerpen merupakan kegiatan mengungkapkan dan mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam tulisan sehingga menjadi cerita berdasarkan ide yang dituangkan pengarang.

Sebelum memulai kegiatan menyusun teks cerpen, sebaiknya peserta didik mengetahui bagaimana langkah-langkah yang harus dilakukan. Siswanto (2014) mengungkapkan bahwa tahapan-tahapan menyusun sebuah cerita yaitu (1) menentukan tema, (2) mengembangkan amanat cerita, (3) menentukan alur cerita, (4) menentukan tokoh cerita, (5) menentukan latar atau *setting*, (6) menentukan

sudut pandang, (7) menentukan gaya bahasa, dan (8) menentukan akhir cerita. Kedelapan tahapan tersebut secara keseluruhan disusun untuk sebuah cerita.

Pranoto (2015) berpendapat bahwa ada tujuh tahapan dalam menyusun cerpen, antara lain (1) menentukan tema, (2) menentukan tokoh, (3) menentukan konflik, (4) menentukan *setting* atau latar cerita, (5) menentukan alur, (6) menentukan sudut pandang, dan (7) menentukan judul.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menyusun teks cerpen yaitu dengan cara: (1) menentukan tema, (2) menentukan tokoh dan perwatakan, (3) menentukan alur, (4) menentukan latar atau *setting*, (5) menentukan sudut pandang, dan (6) menentukan konflik.

#### **2.2.5 Hakikat Penggunaan Media Sinematisasi Puisi dalam Proses Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen**

Media pembelajaran sinematisasi puisi merupakan media pembelajaran audiovisual yang berupa visualisasi isi puisi. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran menyusun teks cerpen untuk kelas VII diharapkan mampu mempermudah dalam proses pembelajaran. Penggunaan media sinematisasi puisi dalam proses pembelajaran menyusun teks cerpen ini tidak sulit dalam menggunakannya. Berikut cara penggunaan media sinematisasi puisi dalam proses pembelajaran menyusun teks cerpen. (1) Pendidik menayangkan media sinematisasi puisi pada sarana yang mampu dilihat dan diperhatikan oleh peserta didik secara jelas. (2) Peserta didik menuliskan hal-hal pokok dalam tayangan media sinematisasi puisi tersebut. Dengan menuliskan hal-hal pokok tersebut,

peserta didik dapat mengetahui bagaimana alur cerita pada media sinematisasi puisi ini, sehingga peserta didik lebih mudah dalam menuangkan gagasannya.

(3) Peserta didik membuat kerangka cerita berdasarkan hal-hal pokok yang telah ditulis sebelumnya. (4) Kerangka cerita tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah teks cerpen yang utuh berdasarkan struktur dan alur yang sudah dibuat sedemikian rupa.

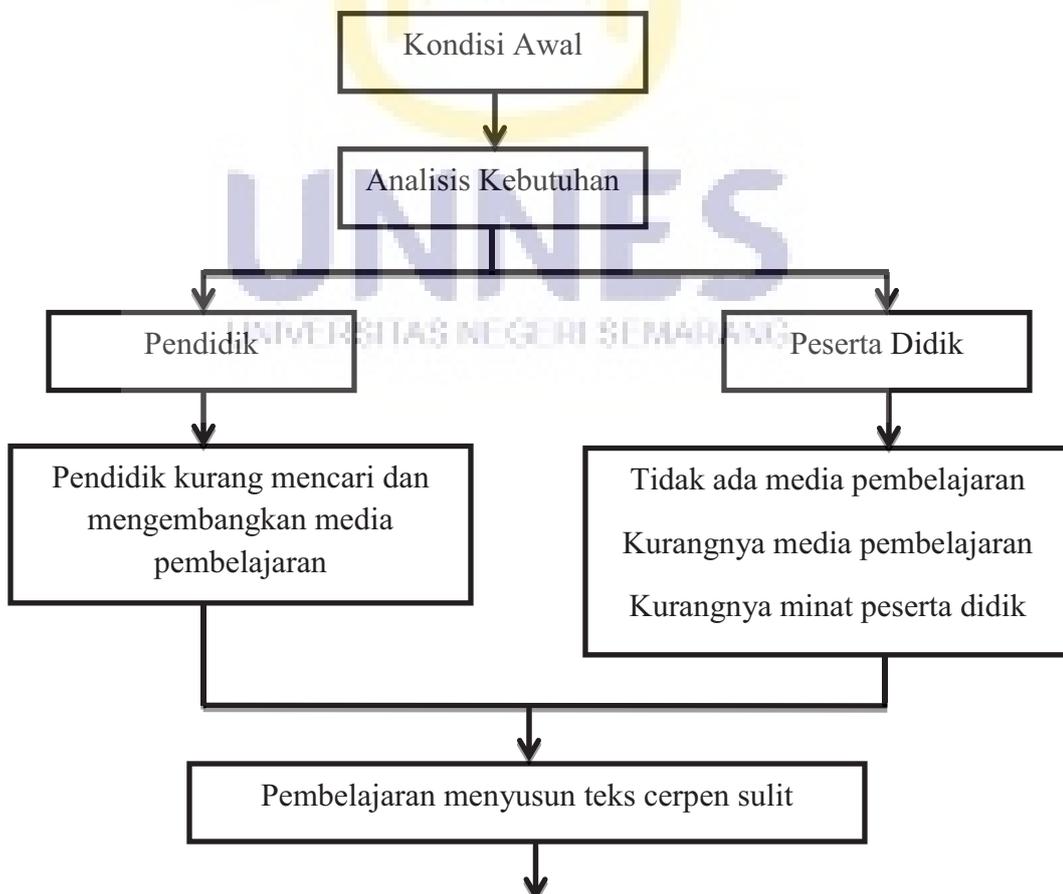
### **2.3 KERANGKA BERPIKIR**

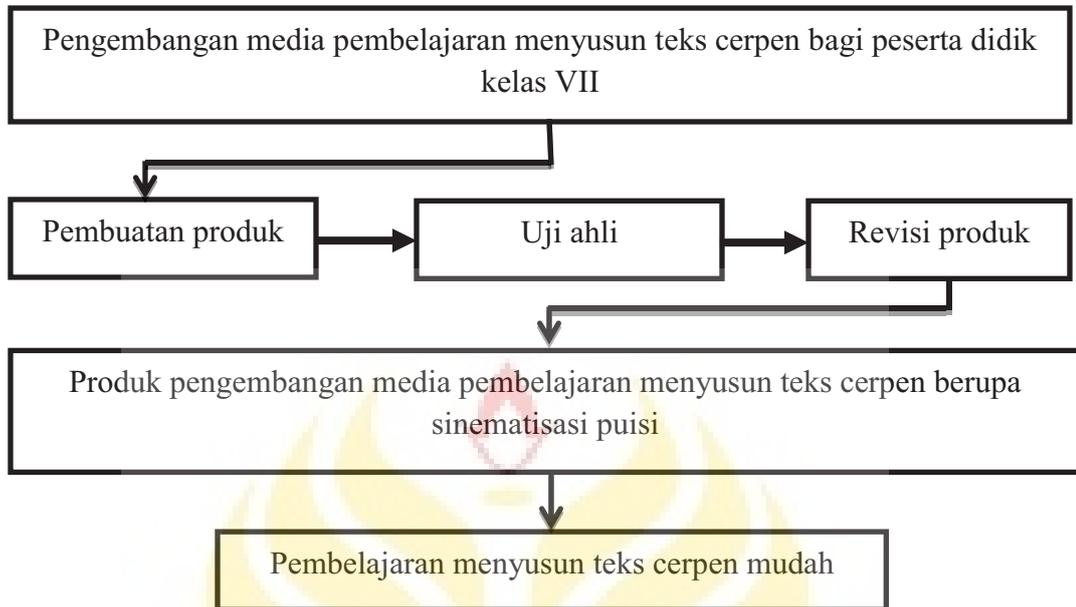
Kurang tersedianya media untuk pembelajaran keterampilan menyusun cerpen, membuat pendidik kurang maksimal dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia masih kurang memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik sehingga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Belum memenuhinya kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kurang menariknya media yang digunakan pendidik menjadikan pembelajaran menyusun cerpen adalah kegiatan yang sulit dan terasa sangat membosankan.

Berdasarkan kendala yang dialami pendidik dan peserta didik tersebut, maka solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran sinematisasi puisi agar peserta didik lebih mudah untuk memunculkan ide kreatif mereka dalam memulai menyusun cerpen. Untuk memunculkan ide kreatif tersebut, peserta didik perlu dirangsang dengan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran menyusun cerpen bukan lagi pembelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu, dengan media

pembelajaran sinematisasi puisi, peserta didik diarahkan bagaimana memulai menyusun cerpen dan tidak perlu membutuhkan waktu lama dalam menentukan apa yang akan dituangkan dalam menyusun cerpen.

Kerangka berpikir tersebut dapat divisualisasikan dalam bagan berikut.





**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sinematisasi puisi untuk menyusun teks cerpen bagi peserta didik kelas VII, sebagai berikut.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen ini disajikan dalam bentuk audiovisual berupa sinematisasi puisi. Selain sajian video sinematisasi puisi, media pembelajaran ini juga berisi materi langkah-langkah menyusun teks cerpen.

Adapun simpulan yang berkaitan dengan kebutuhan terhadap media pembelajaran menyusun teks cerpen, pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen, penilaian dan perbaikan terhadap produk media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi dipaparkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerpen, peserta didik dan pendidik masih merasa kurang akan tersedianya media pembelajaran menyusun teks cerpen yang sesuai dengan kurikulum 2013. Oleh karena itu, peserta didik dan pendidik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dengan sajian sinema puisi dan sesuai dengan kurikulum 2013.

2. Desain pengembangan media menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik dan pendidik, yaitu adanya ulasan materi mengenai langkah-langkah menyusun teks cerpen, kata motivasi, refleksi diri yang tersaji dalam media pembelajaran. Selain itu, suguhan video sinematisasi puisi yang menarik dengan pengisi suara pembaca puisi yang jelas, iringan musik yang tepat, komposisi warna, dan tampilan pembuka video sinematisasi puisi yang menarik.
3. Penilaian terhadap desain media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi yang diberikan oleh ahli dalam bidang media pembelajaran, materi pembelajaran sastra, dan pendidik sebagai pengguna yaitu (1) aspek sampul dan tempat DVD media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi memperoleh nilai rata-rata sebesar 89, dalam hal ini termasuk dalam kategori sangat baik, (2) aspek video sinematisasi puisi memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,7, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, (3) aspek sajian materi menyusun teks cerpen dalam media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,7, termasuk dalam kategori sangat baik, (4) aspek efektivitas media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi mendapat nilai rata-rata sebesar 98, termasuk dalam kategori sangat baik.
4. Perbaikan yang dilakukan pada desain media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII yaitu (1) perbaikan sampul, (2) penambahan frame ikon Kota Yogya pada sinematisasi “Lanskap Pagi Kota Yogya”, (3) penambahan sinematisasi puisi, (4)

penambahan penegasan langkah-langkah, dan (5) perbaikan materi pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti dapat menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Pendidik hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran menyusun teks cerpen yang inovatif, menarik, dan menyenangkan, agar peserta didik tidak merasa bosan dan kesulitan dalam pembelajaran menyusun teks cerpen, serta dapat mengurangi terbatasnya media pembelajaran menyusun teks cerpen.
2. Media pembelajaran sinematisasi puisi hendaknya dapat direkomendasikan untuk menjadi alternatif dalam pembelajaran menyusun teks cerpen.
3. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan dan mengurangi kelemahan media pembelajaran menyusun teks cerpen berupa sinematisasi puisi bagi peserta didik kelas VII.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, 2013. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ariadinata, Joni. 2016. *Aku Bisa Nulis Fiksi*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Endang. 2011. "Pengembangan Media Audiovisual (VCD) Sinematisasi Puisi sebagai Media Pengajaran Apresiasi Puisi pada Siswa SMA Kelas X". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- , 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Doyin, Mukh. 2010. *Mengajarkan Baca Puisi*. Semarang: Bandungan Institute.
- Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: Konfiden.
- Ghasemi, Parvin. 2011. "Teaching the Short Story to Improve L2 Reading and Writing Skills: Approaches and Strategies". *International Journal of Arts & Sciences*. Hal 265-273. Iran: Shiraz University. Sumber elektronik diakses dari InternationalJournal.org. Diunduh pada tanggal 15 Februari 2016.
- Harnata, Pande Putu Edi, I Wayan Rasna, dan Ni Made Rai Wisudariani. 2014. "Penggunaan Media Film untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas X2 di SMA Negeri 1 Tampaksiring". *E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kasper, Loretta. 1997. "Teaching the Short Story, "Flowers for Algernon," to College-Level ESL Students". *The Internet TESL Journal, Vol. III, No. 8, August 1997*. Sumber elektronik diakses dari <http://iteslj.org/Lessons/Kasper-Algernon/>. Diunduh pada tanggal 16 Februari 2016.
- Kosasih, E. 2014. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.

- Nakhrawie, Asrifin An. 2008. *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pranoto, Naning. 2015. *Seni Menulis Cerita Pendek*. Jakarta: Oppus Agrapana Mandiri.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riyanti, Tri. 2011. "Peningkatan Kemampuan Merefleksi Isi Puisi dengan Teknik Parafrasa dan Media Video (VCD) Sinematisasi Puisi pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 2 Gabus Tahun Ajaran 2010/2011". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, Arief, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, Nurahadian dan Dodi Ahmad Fauzi. 2006. *Membuat Film dengan Kamera Video: Langkah Tepat bagi Pemula dalam Membuat Film, dengan Biaya Murah*. Jakarta: Restu Agung.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Siswanto, Wahyudi. 2014. *Cara Menulis Cerita*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjiman, Panuti. 1992. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharianto, S. 2005. *Dasar-dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syahputraaji, Eka Fitri. 2015. "Pengembangan Sinematisasi Cerita Pendek Bermuatan Budaya Lokal sebagai Media Pembelajaran Cerita Pendek di SMK". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Trianton, Teguh. 2013. *Film sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

