

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang peningkatan kemampuan menulis cerpen sebelumnya pernah dilakukan. beberapa penelitian tersebut yaitu penelitian Susiana tentang Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Media *Videoklip* Pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 2 Kalitidu Bojonegoro. Penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa media *videoklip* dapat meningkatkan kemampuan menulis dan memberikan respons yang baik pada siswa kelas IX F SMP Negeri 2 Kalitidu Bojonegoro. Selain itu dapat meningkatkan kompetensi siswa dan lebih fokus pada pembelajaran.

Penelitian lainnya yaitu oleh Pertiwi Nurfebrianti dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Metode Jigsaw Berbantuan Media Video Iklan Asuransi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri Sumpiuh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Jigsaw* berbantuan dengan media video iklan asuransi dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerpen. Peningkatan kualitas produk dapat dilihat dari peningkatan skor yang terjadi dari tahap pertindakan hingga siklus II. Skor rata-rata pertindakan sebesar 66,84 masih di bawah kriteria keberhasilan yaitu 7,6. Setelah adanya tindakan terjadi peningkatan kualitas sebesar 75,94 dan skor rata-rata siklus II sebesar 83,14. Peningkatan skor rata-rata dari pertindakan sampai siklus II sebesar 16,30.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas dan sama-sama menulis cerpen. Sedangkan yang membedakan penelitian tersebut adalah media yang digunakan yaitu peneliti

menggunakan media video kisah inspiratif sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan media gambar berseri dan metode *Jigsaw*, media *videoklip*.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu kegiatan yang harus dihadapi siswa dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Menulis merupakan suatu proses melahirkan tulisan yang berisikan gagasan (Sumardjo, 2004: 69). Melalui kegiatan menulis seseorang dapat menuangkan ide-ide atau gagasan baik bersifat ilmiah atau imajinatif. Sedangkan menurut Endraswara (2003: 237) menulis merupakan penuangan pikiran terbaik kita dalam proses berfikir di atas kertas mengenai suatu gagasan. Pada kenyataannya, menulis itu merupakan suatu proses, serangkaian langkah, dan pada waktu kita menulis, kita dapat mengontrol langkah-langkah tersebut. Proses menulis demikian tak lain adalah suatu cara berfikir tentang suatu gagasan.

Pada dasarnya, siswa bisa saja menulis hanya saja masih belum terbiasa. Tentu saja hal tersebut menghambat proses belajar mengajar di kelas. Menurut Wardhana (2007: 6) ada dua penyebab utama yang menjadi penghambat kegiatan menulis. Pertama, faktor internal, yaitu faktor penghambat yang berasal dari dalam diri sendiri. Contohnya, kecenderungan siswa tidak bisa menentukan ide cerita, tidak tahu bagaimana memulai menulis sebuah cerita, serta mengembangkannya ke dalam satu cerita yang utuh. Kedua, faktor eksternal, yaitu faktor penghambat yang berasal dari luar pribadi tiap-tiap individu.

Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan (dan keterampilan) berbahasa paling akhir dikuasai pelajar bahasa setelah kemampuan

mendengarkan, berbicara, dan membaca. Dibanding tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal ini disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur diluar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut dan padu (Nurgiyantoro, 2001: 296).

Menurut Tarigan (2013: 9) menulis seperti juga hanya ketiga keterampilan berbahasa lainnya, merupakan suatu proses perkembangan. Menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, latihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pengajaran langsung menjadi seorang penulis. Menuntut gagasan-gagasan yang tersusun secara logis, diekspresikan dengan jelas, dan ditata secara menarik. Selanjutnya menuntut penelitian yang terperinci, observasi yang seksama, pembedaan yang tepat dalam pemilihan judul, bentuk dan gaya. Jadi menulis merupakan proses kreatif melahirkan sebuah tulisan yang dikemas secara menarik hasil dari gagasan dan pengalaman.

2. Menulis Cerpen

a. Pengertian cerpen

Cerpen memuat penceritaan yang memusat kepada satu peristiwa pokok. Sedangkan peristiwa pokok itu barang tentu tidak selalu sendirian, ada peristiwa lain yang sifatnya mendukung peristiwa pokok. Menurut Satyagraha Hoerip (dalam Suyitno, 2009: 44), cerita pendek adalah karakter yang dijabarkan lewat rentetan kejadian-kejadian daripada kejaian-kejadian itu sendiri satu persatu. Apa yang terjadi

di dalamnya lazim merupakan suatu pengalaman atau penjelajahan. Reaksi mental itulah yang pada hakekatnya di sebut jiwa cerpen.

Sebuah cerpen pada dasarnya menuntut adanya perwatakan jelas pada tokoh cerita. Sang tokoh merupakan ide sentral dari cerita; cerita bermula dari sang tokoh dan berakhir pula pada nasib yang menimpa sang tokoh itu. Unsur perwatakan lebih dominan daripada unsur cerita itu sendiri. Menurut Sumardjo (2007: 202), cerita pendek adalah fiksi pendek yang selesai dibaca dalam “sekali duduk”. Sedangkan menurut Nugiyantoro (2012: 10), cerpen sesuai dengan namanya adalah cerita pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya, tak ada satu kesepakatan di antara para pengarang dan para ahli.

b. Unsur pembangun cerpen

Sebuah cerpen itu dianggap utuh bila terbangun atas dua unsur, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra tetapi secara tidak langsung mempengaruhi jalannya cerita dalam karya sastra tersebut. Menurut Kosasih (2016: 118-124) unsur-unsur pembangun cerpen, antara lain sebagai berikut.

1) Penokohan

Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh-tokoh. Setiap cerpen memiliki tokoh. Seorang tokoh hadir dengan watak atau karakter tertentu. Watak tokoh akan tergambar dari ucapan dan perilakunya. Mungkin pula

tokoh tersebut digambarkan langsung oleh pengarang ataupun diceritakan oleh tokoh lainnya.

2) Latar

Latar adalah tempat, waktu, dan suasana atas terjadinya peristiwa. Latar diperlukan untuk memperkuat terjadinya peristiwa ataupun alur. Tanpa kehadiran latar, peristiwa dalam cerita itu menjadi tidak jelas. Pembaca pun menjadi terganggu, bahkan tidak bisa menikmatinya karena tidak jelas keberadaannya.

3) Alur

Alur adalah rangkaian cerita yang bersifat kronologis, dibangun oleh urutan waktu. Mungkin juga dibentuk oleh urutan keruangan atau spesial. Berdasarkan hal itu, kemudian dikenal adanya alur progresif atau alur maju. Dalam hal ini cerita bergerak runtut dari awal hingga akhir cerita (dari peristiwa A-B-C, dst). Ada pula cerita yang bergerak dari akhir cerita menuju awal (*flash back*: peristiwa C-B-A)

4) Tema

Tema adalah gagasan utama atau pokok cerita. Tema cerpen yang satu dengan yang lain, mungkin saja sama. Tema suatu cerpen dapat diketahui melalui hal-hal yang dirasakan, dipikirkan, diinginkan, dibicarakan, atau dipertentangkan para tokohnya. Keberadaan tema itu kemudian diperkuat pula oleh keberadaan ;atan dan peran para tokohnya.

5) Amanat

Amanat suatu cerpen selalu berkaitan dengan temanya. Cerpen yang bertema ketuhanan, amanatnya berkisar tentang pentingnya bertaqwa pada Tuhan YME.

Dengan pesan-pesannya itu, betapa berharganya cerpen. Pembaca memperoleh hiburan sekaligus pesan-pesan berharga untuk bisa menjadi lebih baik dalam kehidupan.

7) Latar Belakang Sosial Budaya

Kelahiran cerpen sering kali dipengaruhi oleh peristiwa tertentu atau kondisi sosial budaya ketika cerpen itu dibuat. Mislanya, kondisi masyarakat sering terkena musibah banjir. Kondisi tersebut kemudian menjadi inspirasi seorang pengarang untuk menjadikan tema cerpennya. Kalau kita perhatikan, tidak sedikit cerita pendek yang dipengaruhi oleh peristiwa tersebut.

c. Struktur Cerita Pendek

Struktur cerita pendek secara umum dibentuk oleh (1) bagian pengenalan cerita, (2) penanjakan menuju konflik, (3) puncak konflik. (4) penurunan, dan (5) penyelesaian. Menurut Kosasih (2016: 113-115) bagian-bagian itu ada yang menyebutnya dengan istilah abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda.

1. Abstrak (Sinopsis) merupakan bagian cerita yang menggambarkan keseluruhan isi cerita. Keberadaan abstrak seperti itu dalam cerpen bersifat opsional, mungkin ada dan mungkin bisa tidak muncul. Lebih-lebih kisah dalam cerpen cenderung langsung pada peristiwa-peristiwa penting, tidak bertele-tele, langsung terpusat pada konflik utamanya.
2. Orientasi atau pengenalan cerita, baik itu berkenaan dengan penokohan ataupun bibit-bibit masalah yang dialaminya

3. Komplikasi atau puncak konflik, yakni bagian cerpen yang menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh utama. Masalah itu tentu saja tidak dikehendaki oleh sang tokoh. Bagian ini pula yang paling menegangkan dan rasa penasaran pembaca tentang cara sang tokoh di dalam menyelesaikan masalahnya bisa terjawab. Dalam bagian ini, sang tokoh menghadapi dan menyelesaikan masalah itu kemudian timbul konsekuensi atau akibat-akibat tertentu yang meredakan masalah sebelumnya
4. Evaluasi, yakni bagian yang menceritakan komentar pengarang atas peristiwa puncak yang telah diceritakannya. Komentar yang dimaksud dapat dinyatakan. Komentar yang dimaksud dapat dinyatakan langsung oleh pengarang atau diwakili oleh tokoh tertentu. Pada bagian ini alur atau konflik cerita agak mengendur, tetapi pembaca tetap menunggu implikasi ataupun konflik selanjutnya, sebagai akhir dari ceritanya.
5. Resolusi merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian cerita. Bedanya dengan komplikasi, pada bagian ini ketegangan sudah lebih berbeda. Dapat dikatakan pada bagian ini hanya terdapat masalah-masalah kecil yang tersisa yang perlu mendapat penyelesaian, sebagai langkah “beres-beres”.
6. Koda merupakan komentar akhir terhadap keseluruhan isi cerita, mungkin juga diisi dengan kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama kemudian.

d. Jenis cerpen

Menurut Nurgiyantoro (2012: 10), berdasarkan panjang pendeknya cerpen dibagi ke dalam tiga jenis, yaitu.

- 1) *Short short story* merupakan cerpen yang pendek, bahkan mungkin pendeksekali berkisar 500-an kata.
- 2) *Midle short story* merupakan cerpen yang panjangnya cukupan.
- 3) *Long short story* merupakan cerpen yang terdiri dari puluhan atau bahkan beberapa puluh ribu kata.

e. Menulis cerpen

Menulis cerpen pada dasarnya menyampaikan sebuah pengalaman. Sebenarnya siswa sudah mampu untuk menulis. Tetapi kebanyakan dari mereka mengalami kesulitan untuk memulainya. Untuk memulainya saja siswa harus dipancing terlebih dahulu dengan contoh-contoh. Bahkan sampai jam pelajaran hampir habis pekerjaan mereka masih belum selesai. Tidak hanya itu, setelah pekerjaan siswa diperiksa, diketahui banyak yang mengambil dari internet. Terbukti bahwa terdapat kesamaan judul, isi cerita antara siswa yang satu dengan yang lainnya, hanya saja yang membedakan terletak pada bagian penokohan. Dengan demikian kemampuan siswa dalam menulis khususnya menulis cerpen belum mengalami ketuntasan. Oleh karena itu, permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti yaitu keterampilan menulis cerpen yang masih rendah yang disebabkan kreatif dalam dalam menentukan ide. Cerpen yang dibuatnya kurang menarik karena bahasa yang digunakan monoton, dan pengembangan ide atau gagasan kurang bervariasi.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Menurut Arsyad (2007: 15) dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini

saling berkaitan. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Untuk itu peneliti menggunakan menggunakan media pembelajaran guna memantapkan dan meningkatkan kemampuan menulis cerpen di kelas. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran berupa video. Robert Hanick, Dkk (1986: 57) mendefinisikan media adalah suatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. Gagne (1979: 89) juga mengatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menulis. sehingga dengan media yang digunakan siswa dapat mengolah pikiran dan perasaannya kedalam sebuah tulisan yang bermakna.

2. Manfaat Media

Levie dan Lentz (dalam Arsyad 2007: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan.
- d. Fungsi kompensatoris dapat memberikan konteks untuk memahami teks. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang

lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran (Arsyad, 2007: 75-76), yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun mediannya, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e. Pengelompokan sasaran. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- f. Mutu teknis. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

D. Macam-macam Media

Menurut Zain dan Djamarah (2010:120) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media merupakan sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dapat

dipahami bahwa media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan keperluan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri, dan sebagainya. Jadi, media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

1. Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Contoh media audio diantaranya radio, cassette recorder, piringan hitam. Jenis media pembelajaran audio dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti strip (film rangkai), slide (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Adapula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk visual. Jenis media pembelajaran ini menampilkan materi dengan menggunakan proyektor.

3. Media audiovisual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam:

- a. Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkaian suara, dan cetak suara.
- b. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

Pembagian lain dari media ini adalah:

- a. Audiovisual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*.
- b. Audiovisual tidakmurni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara unsur gambarnya bersumber dari slides proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder. Contoh lainnya adalah film strip dan cetak suara.
- c. Media Video

Menurut Munadi (2008: 127), manfaat dan karakteristik dari media video atau film adalah untuk mengembangkan pikiran dan pendapat siswa; mengembangkan imajinasi; pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat. Sedangkan menurut Sanjaya (2008: 118), media audio visual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Penggunaan media video menimbulkan antusias siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

E. Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Media Video Inspiratif

Pembelajaran menulis cerpen membutuhkan metode dan media yang tepat agar guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas. Penggunaan media

video dapat membantu proses pembelajaran menulis cerpen di kelas. Penggunaan media video dapat memberikan motivasi karena merupakan hal baru bisa belajar sambil menonton video. Video dapat memberikan informasi dan dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, dan lain-lain. Media juga dapat memberikan stimulus kepada siswa agar dapat menentukan dan mengembangkan ide ketika menulis cerpen.

Menurut Sumardjo (2007: 75) potensi dan tabiat orang memang tidak sama. Namun dalam kinerja menulis, cepat atau lambat, selalu mengalami proses kreatif yang hampir sama. Pada dasarnya terdapat 4 tahap proses kreatif menulis yaitu:

1. Pertama, adalah tahapan persiapan. Dalam tahapan ini seorang penulis telah menyadari apa yang akan dituliskan bagaimana ia akan menuliskannya. Apa yang akan dituliskan adalah munculnya gagasan, isi tulisan. Sedangkan bagaimana ia akan menuangkan gagasan itu adalah soal bentuk tulisannya. Munculnya gagasan seperti ini memperkuat si penulis untuk segera memulainya atau mungkin juga masih diendapkannya.
2. Kedua, tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi disimpannya dan diendapkannya matang-matang, dan ditunggunya waktu yang tepat untuk menuliskannya. Selama masa pengendapan ini biasanya konsentrasi hanya pada gagasan itu saja. Tahap ini ada yang merenungkannya selama sehari-hari atau mungkin berbulan-bulan dan si penulis merasa belum sreg benar untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Biarkan saja masa inkubasi ini berlangsung secara wajar. Inilah sebabnya karya-karya pesanan seringkali setengah matang lantaran si penulisnya dipaksa melahirkan sebelum kehamilan gagasannya menjadi cukup matang.

3. Ketiga, saat inspirasi. Gagasan dan bentuk ungkapan telah jelas dan padu. Ada desakan kuat untuk segera menulis an tidak bisa ditunggu-tunggu lagi. Kalau saat inspirasi ini dibiarkan lewat. Biasanya bayi gagasan akan mati sebelum lahir. Gairah menuliskannya lama-lama akan mati. Gagasan itu sendiri sudah tidak menjadi obsesi lagi.
4. Keempat, tahap penulisan. Tuangkan semua gagasan yang baik atau kurang baik, muntahkan semuanya tanpa sisa dalam bentuk tulisan yang direncanakannya. Jangan pikirkan mengontrol diri dulu. jangan menilai mutu tulisanmu dahulu. Itu nanti pada tahap berikutnya. Rasio belum boleh bekerja dulu. bawah sadar dan kesadaran dituliskan dengan gairah besar. Hasilnya masih suatu karya kasar, masih sebuah draft belaka.
5. Kelima, tahap revisi. Di sinilah disiplin diri sebagai pengulis diuji. Ia harus mau mengulangi menuliskannya kembali. Inilah bentuk tulisan terakhir yang dirasa telah mendekati bentuk idealnya. Kalau sudah mantap, boleh minta orang lain untuk membacanya. Kritik orang itu boleh untuk bahan penilaian. Kalau sudah mantap benar, barulah boleh dikirimkan ke penerbitan.

F. Kerangka Berfikir

Menulis merupakan kemampuan untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Setiap orang memiliki kemampuan dan harus mengembangkannya. Menciptakan berarti menambahkan keanekaragaman yang mengagumkan di alam semesta. Menurut Tarigan (2013: 9) menulis seperti juga hanya ketiga keterampilan berbahasa lainnya, merupakan suatu proses perkembangan. Menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, latihan, keterampilan-

keterampilan khusus, dan pengajaran langsung menjadi seorang penulis. Menuntut gagasan-gagasan yang tersusun secara logis, diekspresikan dengan jelas, dan ditata secara menarik.

Cerita pendek adalah karangan yang menajikan kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dapat dibaca sekali duduk. Sebuah cerpen pada dasarnya menuntut adanya perwatakan jelas pada tokoh cerita. Sang tokoh merupakan ide sentral dari cerita; cerita bermula dari sang tokoh dan berakhir pula pada nasib yang menimpa sang tokoh itu. Unsur perwatakan lebih dominan daripada unsur cerita itu sendiri. Sebuah cerpen pada dasarnya menuntut adanya perwatakan jelas pada tokoh cerita.

Media video adalah jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Penggunaan media video menimbulkan antusias siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Media ini dapat membuat suatu objek menjadi lebih konkret. Media ini juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk lebih kreatif dalam menulis cerpen.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan bahwa media video kisah inspiratif meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Bantarkawung.