

## BAB II

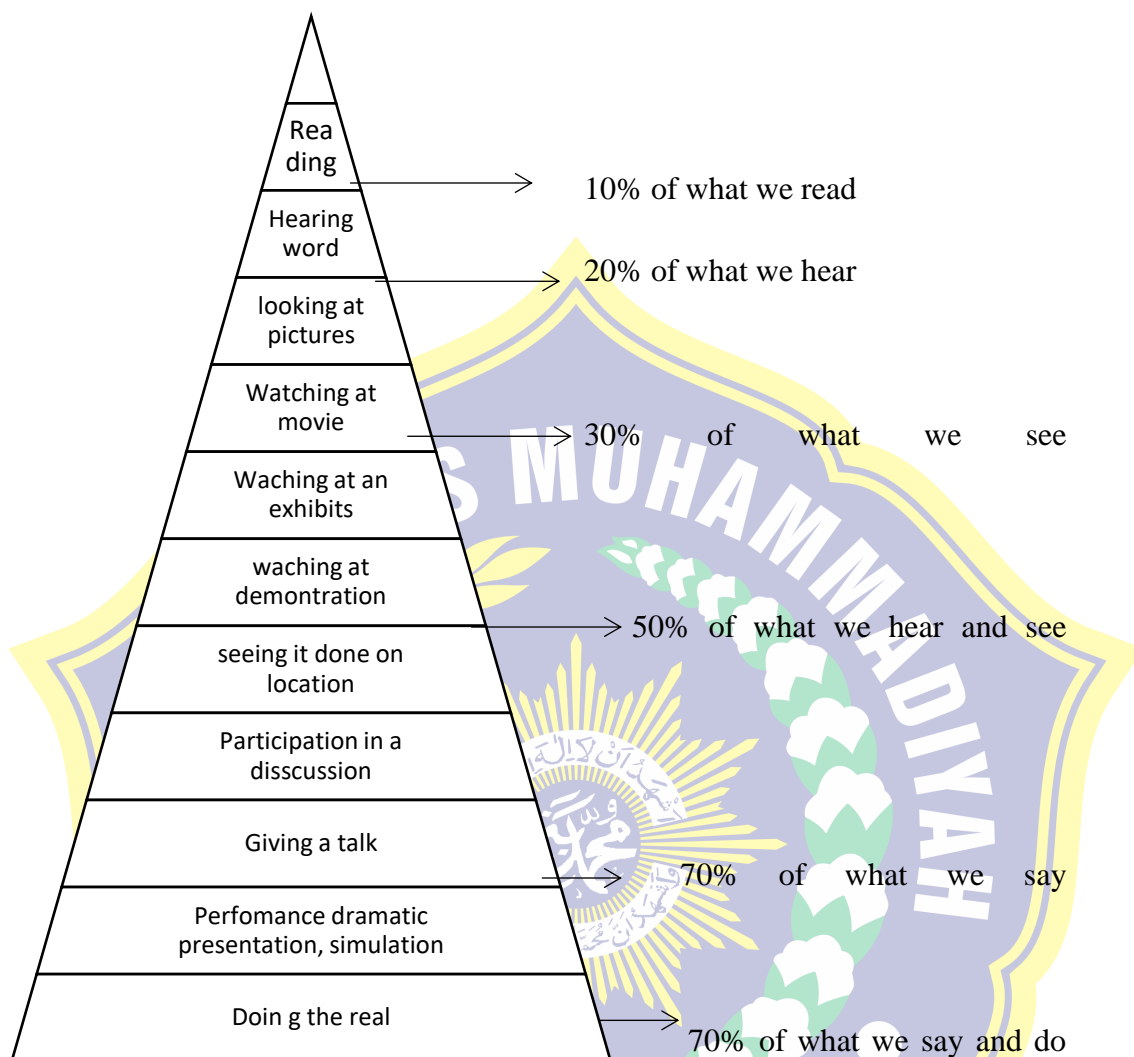
### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Teori

##### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah materi, atau kejadian kondisi yang mampu membangun pengetahuan, keterampilan, atau sikap peserta didik. Secara khusus media merupakan alat dan bahan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2017:7). Media pendidikan memiliki pengertian fisik *hardware* (perangkat keras), yaitu sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) merupakan kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras untuk disampaikan kepada siswa. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Peranan media sangat penting untuk pemerolehan pengalaman dari proses pembelajaran. Pengalaman dibagi menjadi dua, yaitu pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang memerlukan keterlibatan siswa dalam proses pemerolehan informasi, sedangkan pengalaman tidak langsung adalah pengalaman yang tidak melibatkan siswa dalam pemerolehan informasi. Antara pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung sangat memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Sanjaya (2013: 199) Untuk memahami peranan media Edgar Dale menggambarkan sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman. Kerucut pengalaman ini dianut sebagai pemerolehan pengalaman belajar yang didapatkan dari penggunaan media. Kerucut pengalaman Edgar Dale ini memberikan gambaran dalam pemerolehan pengalaman belajar, seperti penggunaan media visual mampu memberikan berapa persentase.



Selanjutnya, uraian dari kerucut pengalaman Edgar Dale dalam buku Sanjaya, (2013:199) antara lain, 1) pengalaman langsung merupakan pengalaman yang melibatkan siswa melalui aktivitasnya sendiri. Siswa sebagai subjek pengalaman dan berhadapan langsung dengan objek. Kecenderungan pemahaman siswa melalui pengalaman langsung lebih konkret, 2) pengalaman tiruan adalah pengalaman yang dimanipulasi agar menjadi pengalaman yang sebenarnya. Pengalaman tiruan ini bukan pengalaman langsung, melainkan pengalaman yang menjadikan langsung. Maksudnya untuk memperoleh pengalaman siswa, objek yang dipelajari diganti dengan benda lain yang menyerupai aslinya, 3)

pengalaman melalui drama adalah pengalaman yang diperoleh dari peragaan dengan menggunakan skenario sesuai tujuan yang hendak dicapai. Pengalaman ini menjadikan siswa untuk memperoleh pengalaman yang lebih konkret, 4) pengalaman melalui demonstrasi adalah pada pengalaman ini siswa diberikan peragaan sebagai gambaran untuk proses pengalaman, yang membedakan dengan pengalaman melalui drama terletak pada penyampain informasi, 5) pengalaman wisata adalah pengalaman yang diperoleh dengan mengunjungi objek yang sedang diamati. Siswa mengamati secara langsung objek yang sedang diamati, bertanya tentang hal-hal yang tengah mereka amati dan mencatat, 6) pengalaman melalui pameran adalah pengalaman ini diperoleh dari objek karya orang lain, seperti mengamati lukisan seniman terkenal dan mengamati batik tulis terbaik di Surabaya, 7) pengalaman melalui televisi adalah pengalaman yang diperoleh secara tidak langsung, dengan mengamati obyek di dalam televisi, 8) pengalaman melalui gambar hidup dan film adalah pengalaman yang diperoleh siswa dengan bantuan gambar dan pemutaran film sesuai naskha, 9) pengalaman melalui radio , tape recorder dan gambar dan gambar. Pengalaman melalui media ini hanya mengandalkan salah satu indera saja, 10) pengalaman melalui lambang-lambang visual, seperti gambar, bagan, dan grafik. Pengalaman ini mengandalkan indera penglihatan dan memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa, dan 11) pengalaman melalui lambang verbal. Pengalaman ini diperoleh hanya melalui bahasa dan tulisan. Siswa mendapatkan sedikit pengalaman belajar apabila hanya menggunakan lambang verbal. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media untuk membantu pengalaman melalui lambang verbal.

#### 2.1.1.1 Ciri-ciri Media Pendidikan

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2009: 12), media pendidikan memiliki tiga ciri yang menjadikan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media. Adapun ciri yang dimaksud sebagai berikut.

##### a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, melestarikan, menyimpan, dan merekonstruksi suatu peristiwa dan objek. Dengan ciri fiksatif ini,

media memungkinkan adalah sebuah kejadian atau objek yang telah direkam dan disimpan ke dalam bentuk media.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media memiliki ciri manipulatif dan mempercepat suatu proses kejadian. Media ini memotong kejadian sebenarnya dan menjadikan lebih cepat. Media dengan ciri manipulatif misalnya pemutaran film pendek proses perkembangbiakan kepompong. Perkembangbiakan kepompong dibutuhkan pengamatan berhari-hari yang dimulai dari pembentukan larva hingga kupu-kupu dewasa yang dapat memakan waktu lama, dengan bantuan film pendek ini mampu mempercepat proses perkembangbiakan kupu-kupu.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif ini memungkinkan objek pengalaman ditransportasikan melalui ruang, dan disajikan kepada siswa dalam jumlah yang besar. Media ini digunakan berulang-ulang di suatu tempat dengan siswa yang berbeda pula. Media ini berisikan keadaan atau informasi yang sebenarnya.

2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media

Levie & Lentz dalam Arsyad (2017:20-21) mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual

a. Fungsi Atensi media visual

Fungsi atensi ini mengarahkan perhatian siswa terhadap media yang digunakan. Media pembelajaran harus diciptakan semenarik mungkin untuk memfokuskan perhatian siswa. Media yang dikemas menarik akan menjadikan siswa lebih berkonsentrasi kepada mata pelajaran yang berkaitan dengan makna visual.

b. Fungsi Afektif media visual

Fungsi afektif ini terlihat pada kenikmatan siswa pada proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.

c. Fungsi Kognitif media visual

Media pembelajaran mampu memperlancar jalannya proses pembelajaran dan mempermudah siswa untuk lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

d. Fungsi Kompensatoris media visual

Pada fungsi ini mampu memberikan pemahaman kepada siswa yang kesulitan dalam mengorganisasikan informasi teks. Artinya mampu fungsi kompensatoris mengakomodasikan siswa yang lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang dilakukan cara konvensional.

Berbagai manfaat penggunaan media pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2014:25) keuntungan penggunaan media pembelajaran mampu membawa dampak positif. Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, dengan penggunaan media mampu meminimalisir kesalahan penafsiran materi pelajaran.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan mampu menarik perhatian siswa, membantu siswa lebih mudah memahami isi materi, dan mampu menciptakan rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang disampaikan.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan diterapkannya media pembelajaran mampu menjadikan siswa lebih aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
- d. Waktu yang digunakan lebih efektif. Penggunaan media ini mampu menjadikan waktu lebih efektif dan relatif cepat dalam mengantarkan pesan-pesan/ isi pelajaran dengan jumlah yang cukup banyak.

- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan. Dengan penggunaan media materi yang digunakan lebih terorganisir dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan.
- g. Memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.
- h. Beban guru menjadi lebih berkurang tanpa menjelaskan berulang-ulang dan lebih mudah menarik perhatian siswa.

#### 2.1.1.3 Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran

Menurut Brown dalam Sanjaya (2012:44) sebelum merancang media pembelajaran, guru perlu memperhatikan beberapa komponen sebagai berikut.

##### a. Siswa

Sebelum merancang media pembelajaran, guru harus menganalisis siswa agar memperoleh informasi siswa, tentang apa saja yang sedang dibutuhkan siswa seperti, masalah yang sedang dialami siswa, materi mana yang masih belum dimengerti siswa. Dengan demikian, guru dapat memilih media manakah yang cocok dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

##### b. Tujuan

Pada tahap ini guru perlu memikirkan tujuan penggunaan media ini pada proses pembelajaran. Dengan demikian rumusan tujuan pembelajaran menjadi jelas. Proses pembelajaran dikatakan berhasil, apabila tujuan yang diinginkan tercapai.

##### c. Kondisi

Pada tahap ini guru perlu memperhatikan kondisi siswa. Siswa diberi kesempatan untuk belajar sesuai caranya sendiri. Guru hanya sebagai fasilitator dan memfasilitasi kebutuh belajar siswa, sehingga siswa belajar dengan baik tanpa adanya tekanan.

##### d. Sumber-sumber Belajar

Dalam merancang media pembelajaran perlu memerhatikan segala kesiapan, seperti sumber-sumber belajar. Sumber-sumber belajar meliputi alat, bahan, dan isi materi. Perencana juga mampu menggambarkan apa yang harus dilakukan guru dan siswa dalam memanfaatkan media. Dalam konteks inilah media sangat diperlukan untuk proses pembelajaran.

#### e. Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan dengan perencanaan yang dihasilkan oleh pemanfaatan media pembelajaran. Guru merancang instrumen sebagai data keberhasilan pemanfaatan media. Berdasarkan data yang dikumpulkan dapat dijadikan acuan guru untuk memperbaiki media yang kurang tepat.

#### 2.1.1.4 Prinsip-prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media untuk proses pembelajaran (Sanjaya, 2012:76) :

- a. Media digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami isi materi pelajaran.
- b. Media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa bukan untuk kepentingan guru. Media digunakan bukan untuk sekedar hiburan, namun untuk dimanfaatkan/ mempermudah guru dalam menyampaikan komunikasi saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan.
- d. Media pembelajaran harus sesuai kondisi dan minat siswa.
- e. Media yang digunakan harus memerhatikan efektifitas dan efisiensi
- f. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan pengguna.

#### 2.1.1.5 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa jenis seperti media dilihat dari sifatnya, dilihat dari kemampuan jangkauannya, dilihat dari teknik pemakaian, dan dilihat dari bentuk cara penyajiannya (Sanjaya, 2012:118) :

- a. Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan sifatnya antara lain. 1) media auditif adalah media yang hanya dapat didengarkan saja, atau media ini hanya menghasilkan suara seperti, radio, *tape recorder*, kaset, dan lain-lain, 2) Media visual adalah media yang dapat dilihat saja berbentuk gambar, tanpa menghasilkan suara, seperti gambar, foto, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis, dan 3) Media audio visual yaitu media yang memiliki dua unsur sekaligus, yakni menghasilkan suara dan mampu dilihat. Kemampuan media ini dikatakan lebih baik dibandingkan media auditif dan media visual.
- b. Media dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi sebagai berikut. 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan secara bersamaan seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa mampu mempelajari kejadian atau hal-hal secara bersama-sama, dan 2) media yang memiliki daya liput terbatas, seperti film *slide*, video dan sebagainya.
- c. Media dilihat teknik pemakaiannya dibagi sebagai berikut. 1) media yang diproyeksikan seperti film dan video *slide*. Memerlukan alat pendukung untuk menggunakan media. Alat tersebut, yakni LCD dan OHP, tanpa dukungan alat media semacam ini akan berkurang fungsinya, dan 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, dan lain-lain dan berbagai bentuk media grafis lainnya.
- d. Media dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya:
1. kelompok satu, yakni 1) media grafis, media bahan cetak dan media gambar diam. Media grafis adalah media yang menyampaikan gagasan, ide melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan, simbol, contoh grafik, diagram, bagan, dan lain-lain, 2) media bahan cetak adalah media visual yang melalui proses percetakan, contoh buku tes, modul, dan LKS, dan 3) Media gambar diam adalah media yang berupa gambar yang dihasilkan dari proses fotografi, contoh foto.
  2. Kelompok kedua, yakni 1) OHP/OHT, *opaque projector*, media *slide* atau film bingkai, dan media film *stripe* atau film rangkai, 2) OHP/OHT adalah media yang ditampilkan dengan alat yang disebut



OHP (*overhead projector*) dan OHT, 3) *Opaque projector* adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan benda-benda tidak tembus pandang. *Opaque projector* ini memerlukan penggelapan ruangan, 4) media *slide* atau film bingkai adalah media yang diproyeksikan dengan menggunakan alat *projector slide*, 5) media film *stripe* atau film rangkai adalah media proyeksi diam yang pada dasarnya sama dengan media slide.

3. Kelompok ketiga, yakni 1) media audio adalah media yang penyampaian pesan hanya melalui suara dan memerlukan indera pendengaran.
4. Kelompok keempat: media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya melalui suara dan tampilan. Media ini memerlukan penggunaan dua indera sekaligus. Namun media ini hanya ditampilkan dalam bentuk diam.
5. Kelompok kelima: film (*motion picture*) adalah serangkaian gambar diam yang diproyeksikan secara cepat yang menjadikan gambar tersebut hidup.
6. Kelompok keenam: media televisi adalah media yang menyampaikan pesan secara audiovisual dan gerak.
7. Kelompok ketujuh: multimedia adalah media yang menyampaikan pesan dengan menggunakan berbagai bahan belajar.

#### 2.1.1.6 Media video animasi/ Video bahan ajar

Video termasuk kategori audiovisual yang mengolaborasi dua media sekaligus, yakni media visual dan media auditif. Media auditif ditunjukkan untuk merangsang indera pendengaran, artinya media ini hanya menghasilkan suara saja. Sedangkan media visual ditunjukkan untuk merangsang indera penglihatan, yang artinya cara penyampaian pesan pada media ini berupa tampilan (Prastowo, 2014:301).

Menurut Mell Silberman dalam Prastowo (2014:302) mengungkapkan suatu hasil penelitian bahwa dengan menggunakan media visual pada

pembelajaran dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%. Penelitian ini menunjukkan adanya perbaikan hingga 200%. Selain itu, manfaat yang diperoleh dari media ini dalam kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut.

- a. Memberikan pengalaman belajar yang lebih baik kepada peserta didik.
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang tidak mungkin diperlihatkan menjadi mungkin.
- c. Menjadikan siswa lebih kritis.
- d. Menampilkan objek tiga dimensi.
- e. Memberikan pengalaman belajar siswa untuk merasakann suatu keadaan tertentu.

Menurut Wingkel dalam Purwono (2014 : 127-144) media video audio visual adalah media yang memadukan antara audio (suara) dengan visual (gambar) yang diciptakan sendiri seperti *slide* yang dikombinasikan dengan kaset audio.

Purwono (2014 : 127:144) dapat disimpulkan dari pendapat para ahli bahwa media video animasi atau media video audio visual adalah kombinasi antara audio dan visual yang mempunyai unsur suara (didengar) dan unsur visual (dilihat). Media ini dibagi dalam dua kategori, yaitu 1) audio visual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam, dan 2) audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

Menurut Atoel dalam ( Purwono 2014: 127- 144) menyatakan bahwa media audio visual atau media animasi memiliki kelebihan atau kegunaan antara lain:

- a. Pesan yang disampaikan lebih jelas tidak terlalu bersifat *verbalistis*.
- b. Mempersingkat waktu, mengatasi keterbatasan ruang.
- c. Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

#### 2.1.4 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dikuasai seseorang setelah menguasai keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis sangat penting dimiliki seseorang untuk

meningkatkan keberhasilan kegiatan proses pembelajaran ( Saddhono & Slamet 2014:150). Keterampilan menulis menjadikan sebuah ide, gagasan, menggali pikiran dan perasaan serta menentukan topik ke dalam bentuk tulisan. Seseorang dikatakan terampil menulis, jika telah mampu menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sukar dan kompleks. Dengan demikian, sebelum memasuki keterampilan, seseorang harus menguasai keterampilan menyimak, membaca, dan berbicara

#### 2.1.4.1 Hakikat Menulis

Menulis didefinisikan suatu kegiatan menyampaikan informasi (pesan) dengan bahasa tulis sebagai medianya. Pesan adalah isi yang terkandung ke dalam bentuk tulisan. Tulisan merupakan lambang bahasa dan simbol yang telah disepakati bersama. Dengan demikian berkomunikasi dengan media tulisan harus terlibat dengan empat unsur, yakni penulis sebagai subjek, isi tulisan, saluran dan pembaca sebagai penerima pesan/ objek (Saddono & Slamet 2014:151) pada dasarnya menulis tidak hanya mengungkapkan perasaan dan ide saja, tetapi mengungkapkan pikiran, ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh seseorang penulis.

Penulisan harus memerhatikan beberapa aspek, yakni paragraf adalah beberapa kalimat yang saling berhubungan satu sama lain, yang berisi beberapa gagasan dan ide. Paragraf yang baik, memiliki beberapa persyaratan. Persyaratan tersebut meliputi 1) kepaduan dan 2) kekompakan (Saddono & Slamet 2014:156). Kepaduan berarti keserasian hubungan antargagasan dalam paragraf dan keserasian hubungan antarkalimat. Keserasian menyebabkan alur informasi menjadi lancar. Kelancaran informasi memudahkan pembaca untuk memahami pesan atau gagasan yang disampaikan oleh penulis. Persyaratan kekompakan mengatur hubungan antarkalimat yang diwujudkan oleh adanya bentuk-bentuk kalimat atau bagian kalimat yang cocok. Kekompakan ada beberapa kategori yakni kekompakan struktural dan kekompakan leksikal. Kekompakan struktural ditandai adanya hubungan struktur kalimat-kalimat yang digunakan dalam

kalimat, sedangkan kekompakan leksikal ditandai oleh kata-kata yang digunakan dalam paragraf untuk menandai hubungan antarkalimat atau bagian kalimat.

Menurut Saddono & Slamet (2014:159) karangan disajikan dalam lima bentuk ragam, yaitu deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Dilihat dari segi penyajiannya, karangan memiliki lima ragam sebagai berikut. 1) Deskripsi (pemerian) adalah ragam wacana yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu berdasarkan pengamatan, pengalaman dan perasaan. Tujuannya adalah terciptanya imajinasi penulis yang seolah-olah pembaca diajak melihat, mengalami dan merasakannya sendiri apa yang dialami penulis, 2) Narasi (penceritaan) adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian peristiwa. Tujuannya adalah memberikan gambaran kepada pembaca mengenai fase, urutan, langkah atau rangkaian terjadinya peristiwa, 3) Eksposisi (paparan) adalah ragam wacana untuk menyampaikan sesuatu, menguraikan, dan menerangkan. Tujuannya adalah menambah pengetahuan pembaca tanpa ada maksud memengaruhi pikiran, perasaan dan sikap pembaca, 4) Argumentasi (pembahasan atau pembuktian) adalah ragam wacana untuk menyakinkan pembaca mengenai kebenaran yang disampaikan oleh penulis. Tujuannya adalah menyakinkan pendapat atau pemikiran pembaca secara fakta, logis dan kritis, 5) Persuasi adalah ragam wacana untuk memengaruhi sikap dan pendapat pembaca mengenai suatu hal yang disampaikan oleh penulis.

Pengajaran menulis ditinjau dari beberapa pendekatan, yaitu pendekatan perkembangan, pendekatan kognisi, dan pendekatan konstruktivis sosial (Tung, 2015: 282-284)

#### 1. Pendekatan perkembangan

Pada pendekatan perkembangan ini guru/ orang tua mendorong anak untuk belajar menulis sejak dini hingga besar. Saat kemampuan kognitif mereka berkembang dan meningkat, kemampuan dalam menulis seseorang juga meningkat. Menjadi penulis yang baik membutuhkan banyak waktu dan praktek. Seseorang harus diberi kesempatan praktek menulis pada masa SMP dan SMP.

## 2. Pendekatan kognisi

Pendekatan kognisi dalam pengajaran menulis mencakup beberapa tahap, yakni perencanaan, pemecahan masalah, revisi, dan strategi metakognisi, yakni 1) Tahap perencanaan menyusun garis besar atau konsep sebelum menulis dengan mencatat hal-hal yang penting, 2) Tahap pemecahan masalah : melakukan proses menulis dengan melihat kalimat, paragraf, dan bahasa dengan benar yang akhirnya untuk mencapai tujuan menulis, 3) Tahap revisi : memperbaiki tulisan/ pengoreksian tulisan dengan cara menambah, mengurangi, dan menghilangkan sebuah kalimat, 4) Tahap metakognisi : menekankan pengetahuan strategi penulisan ke area metakognisi.

## 3. Pendekatan konstruktivis sosial

Pendekatan ini menekankan bahwa menulis dipahami sebagai sesuatu yang dikonstruksi secara sosial dan berada dalam konteks kultural. Peran guru hanya membantu murid merestrukturisasi pengetahuan mereka sendiri.

Jauhari, (2013: 17-23) Keterampilan menulis menuntut kemampuan dengan menggunakan suatu gagasan dan pesan. Kegiatan menulis memiliki beberapa fase sebagai berikut.

### a. Fase persiapan ( tahap awal)

Fase persiapan disini adalah mengumpulkan beberapa informasi dan referensi sebelum dimuat dalam sebuah tulisan. Fase persiapan menjadikan hasil tulisan menjadi baik dan tersusun secara sistematis. Agar hasil tulisan menjadi baik tidak terlepas dari perencanaan yang meliputi, mengumpulkan bahan tulisan sebagai referensi dan membuat kerangka karangan

### b. Fase Penulisan (tahap kedua)

Setelah melakukan tahap persiapan dengan cara mengumpulkan bahan dan referensi sebagai bahan tulisan, fase selanjutnya menuju ke fase penulisan. Pada fase penulisan ini penulis mengembangkan kerangka tulisan yang telah dibuat pada tahap persiapan. Tujuan membuat kerangka tulisan adalah agar penulis tidak melenceng atau menyimpang pada topik penulisan. Fase penulisan ini penulis

harus menguasai mekanik bahasa. Mekanik bahasa antara lain tanda baca, pilihan diksi, pembentukan kalimat, dan pembuatan paragraf menjadi sebuah hasil tulisan.

c. Fase perbaikan (tahap akhir)

Pada tahap akhir ini atau fase perbaikan adalah merevisi hasil tulisan. Tulisan yang masih kurang baik akan diperbaiki pada fase ini. Pada bagian revisi dapat mengubah, menambah, memperbaiki, mengganti, menghilangkan, dan menyusun kembali sebuah karangan yang bertujuan menjadi lebih baik.

## 2.1.5 Menulis Berita

### 2.1.5.1 Pengertian Berita

Berita adalah informasi yang menginformasikan peristiwa atau kejadian yang berisi fakta. Berita disampaikan dalam bentuk tulisan atau dengan lisan (Jauhari 2013: 193). Berita merupakan peristiwa yang sangat penting bagi masyarakat.

### 1.1.5.2 Unsur-unsur berita

Unsur-unsur berita dibagi menjadi dua, yakni ditinjau dari sebuah peristiwa berita dan unsur penulisan teks berita (5W+1H).

#### A. Unsur peristiwa

##### 1. Unsur Kepentingan

Unsur kepentingan dalam berita adalah pemberita mempunyai kepentingan terhadap pembaca atau pendengar atas peristiwa itu.

##### 2. Unsur Perhatian Masyarakat

Sebuah berita yang layak untuk diberitakan harus memiliki unsur perhatian masyarakat, sehingga berita tersebut menarik perhatian dan minat baca masyarakat. Unsur perhatian masyarakat maksudnya membawa pembaca memiliki pandangan positif maupun negatif pada berita tersebut.

##### 3. Unsur Emosi

Berita yang baik memiliki unsur emosi. Unsur emosi inilah yang membuat pembaca mengeluarkan emosinya, baik emosi marah, sedih, bahagia, terharu, dan lain-lain.

4. Unsur Jarak Peristiwa dan Pembaca

Jarak terjadinya peristiwa sangat memengaruhi pembaca. Hal ini mampu memengaruhi minat pembaca terhadap berita tersebut.

5. Unsur Keluarbiasaan

Peristiwa atau kejadian menjadi berita yang tidak biasa dikatakan mampu menarik minat pembaca. Disinilah penulis harus mampu menjadikan berita yang sangat menarik.

6. Unsur Kemanusiaan

Penulisan berita tidak boleh bertentangan terhadap etika, norma, dan moral. Sejelek dan sejahat apa pun, karena obyek beritanya manusia, beritanya harus dengan batas-batas kemanusiaan menyangkut etika, norma dan moral.

7. Unsur Kekhasan

Masalah kekhasan tergantung pada tingkat media massa tersebut. Media massa biasanya memiliki ciri khas tertentu atau berita apa yang sering diangkat.

B. Unsur penulisan teks berita

1. *What* (apa) : peristiwa apa yang sedang terjadi?
2. *Who* (siapa) : siapa yang terlibat dalam peristiwa itu?
3. *Where* (di mana) : dimana peristiwa itu terjadi?
4. *When* (kapan) : kapan peristiwa itu terjadi?
5. *Why* (mengapa) : mengapa peristiwa itu terjadi?
6. *How* (bagaimana) : bagaimana proses terjadinya proses itu?

### 2.1.5.3 Jenis Berita

Berdasarkan tujuannya, ada tiga jenis berita dalam media cetak dan elektronik sebagai berikut.

## 1. Berita Persuasif

Berita jenis ini bersifat memengaruhi pembaca dengan harapan setelah pembaca membaca berita tersebut, pembaca bertindak sesuai dengan keinginan penulis berita.

## 2. Berita Afektif

Berita jenis afektif ini bertujuan membangkitkan semangat pembaca dan emosi pembaca, baik perasaan gembira, senang, sedih, dan marah. Karena berita yang dibawakan menyangkut dirinya atau melibatkan pembaca

## 3. Berita Informatif

Berita jenis ini hanya bertujuan untuk menginformasikan suatu peristiwa tanpa ada harapan apa-apa dari pembuat berita.

### 2.1.5.4 Cara Menulis Berita

Menulis berita adalah suatu kegiatan yang berisi laporan tercatat suatu peristiwa penting. Peristiwa ini mengandung informasi fakta, penting, dan menarik bagi sebagian besar masyarakat (Komaidi, 2011:96). Menulis berita harus sistematis berdasarkan urutan fakta.

Jenis karangan yang biasa digunakan adalah karangan deskriptif. Karangan ini erat kaitannya dengan kronologi (Jauhari 2013:197). Kronologi adalah suatu paparan kejadian yang berhubungan dengan peristiwa baik waktu kejadian, lokasi kejadian, subjek kejadian dan lain-lain.

Rosidi, (2007: 89) mengatakan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan berita sebagai berikut.

### 1. Harus memenuhi kebutuhan masyarakat

Informasi yang diberitakan harus berdasarkan kebutuhan masyarakat. Informasi yang diberitakan harus memiliki manfaat bagi pembaca. Berita yang disampaikan dapat menjadi pelajaran, acuan, perhatian, dan pengetahuan bagi pembaca.



## 2. Aktual

Informasi yang diberitakan sangat baru atau sangat hangat diperbincangkan. Informasi yang diberitakan bukanlah informasi yang sudah usang dan lama.

## 3. Singkat

Menulis berita tidak sama halnya dengan menulis karya sastra. Penulisan berita ditulis dengan singkat dan padat, dan semua permasalahan mencakup dalam pemberitaan tersebut.

## 4. Menjawab Pertanyaan

Menulis berita harus mencakup unsur 5W+1H (*what, why, when, who, where, how*). Maksudnya menginformasikan apa yang sedang terjadi, siapa yang terlibat peristiwa, mengapa terjadi peristiwa, kapan terjadi, dimana peristiwa terjadi dan bagaimana peristiwa itu terjadi.

### 2.2 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan masukan serta acuan ada dua penelitian. Penelitian yang pertama milik Nur Alfi Syahriyah (2018) dari prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi dalam Pembelajaran menulis Teks Eksplanasi Berbasis Psychowriting kelas VIIIB MTS Ihyaul Ulum Dukun Gresik*”. Penelitian ini bertujuan 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media video dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. 2) Mendeskripsikan kevalidan media video animasi dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. 3) Mendeskripsikan kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. 4) Mendeskripsikan keefektifan media video animasi dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. Selain menggunakan media video animasi, penelitian ini menggunakan pendekatan *psychowriting* yang melibatkan dua bidang ilmu diantaranya psikologi dan menulis. Penggunaan pendekatan teori *psychowriting* memerlukan waktu penelitian yang lama, karena peneliti harus

memahami psikologi eksistensial, psikologi behaviorial, psikologi psikoanalisis, dan psikologi humanistik setiap individu yang berbeda. Media video animasi yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan psikologis siswa. penelitian ini menggunakan *software* power point yang berbentuk slide, kemudian diubah ke dalam bentuk video.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Sadiman dkk. Model pengembangan Sadiman dkk meliputi 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. 2) Merumuskan tujuan instruksional (*Instructional Objective*). 3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan. 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan. 5) Menulis naskah media. 6) Mengadakan tes dan revisi kevalidan.

Hasil penelitian ini berhasil dan sangat layak untuk diterapkan, hasil Kevalidan 84%, hasil kepraktisan 76,10%, hasil keefektifan 75,67%, dan kualitas media video animasi 81,7%.

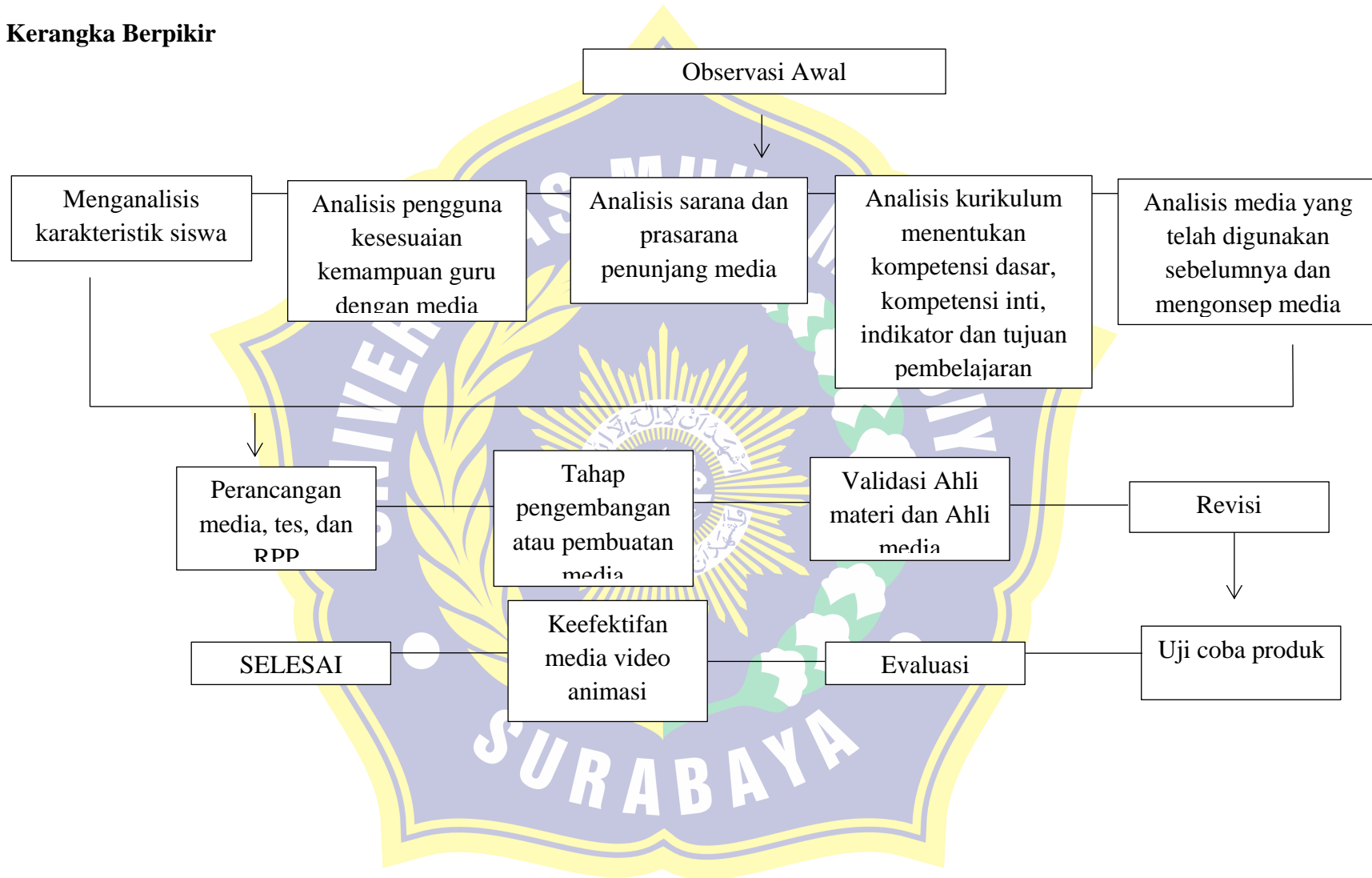
Penelitian yang kedua milik Orina Isnaeni Al'aliyah (2017) dari prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya dengan judul "*Pengembangan Media Video Slide Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017*". Penelitian ini bertujuan untuk 1) Memaparkan proses pengembangan media video slide dalam pembelajaran menulis teks prosedur siswa SMPN 21 Surabaya tahun ajaran 2016/2017. 2) Memaparkan kevalidan media video slide dalam pembelajaran menulis teks prosedur. 3) Memaparkan kepraktisan media video slide dalam pembelajaran menulis teks prosedur. 4) Memaparkan keefektifan media video slide dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Sugiyono. Model pengembangan Sugiyono meliputi 1) Potensi dan masalah. 2) Pengumpulan data. 3) Desain Produk. 4) Validasi desain. 5) Revisi desain. 6) Uji coba produk. 7) Revisi produk. 8) Uji coba pemakaian. 9) Revisi produk. 10) Produksi masal.

Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis video visual. Angka nilai sangat layak, nilai kevalidan 97%, kepraktisan 2,73 , Keefektifan 83,86 , Kesimpulan 70.



### 2.3 Kerangka Berpikir



## 2.4 Hipotesis Produk

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Jawaban yang tertera masih didasarkan pada teori dan kajian penelitian yang relevan. Belum didasarkan pada data empiris/ data sebenarnya yang diperoleh saat pengumpulan data (Sugiyono, 2016: 99).

Hipotesis pada penelitian ini, yaitu media video animasi dalam pembelajaran menulis teks berita di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya efektif.

