

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Menulis

Dalam kehidupan sehari-hari orang lebih banyak menggunakan bahasa lisan untuk berkomunikasi. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa tulis sangat diperlukan dalam komunikasi antarmanusia. Kegiatan berbahasa melalui tulisan disebut kegiatan menulis. Menulis atau mengarang adalah serangkaian kegiatan di mana seseorang mengungkapkan ide dan menyampaikannya secara tertulis kepada masyarakat pembaca sehingga dapat dipahami (Gie, 2002:3). Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008:1219), menulis adalah membuat huruf (angka, dsb) dengan pena (pensil, kapur, dsb), melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat).

Tarigan (2008:2-4) mengungkapkan bahwa menulis merupakan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Menulis merupakan salah satu kegiatan yang produktif. Menulis adalah sistem komunikasi antarmanusia yang menggunakan lambing-lambang bahasa yang dapat dilihat dan diterima penggunanya.

Kegiatan menulis adalah suatu bentuk ekspresi keterampilan berbahasa paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah keterampilan menyimak,

berbicara dan membaca. Menulis adalah proses mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan yang dituangkan melalui tulisan. Menulis lebih sulit dibandingkan ketiga keterampilan berbahasa yang lainnya (Nurgiyantoro, 2013).

Pendapat di atas juga didukung dengan pendapat Akhaidah (2004), yang mengatakan bahwa menulis adalah kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Iskandarwassid dan Dadang (2008:248-249) menyebutkan bahwa seperti halnya kemampuan berbicara, kemampuan menulis mengandalkan kemampuan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif. Kedua keterampilan berbahasa tersebut adalah upaya mengungkapkan pikiran dan perasaan yang dimiliki pengguna bahasa melalui bahasa. Perbedaannya terletak pada cara yang digunakan untuk mengekspresikannya.

Dari definisi-definisi di atas menulis dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengungkapkan ide atau gagasan, perasaan, dan informasi secara tertulis agar dipahami oleh pembaca. Menulis merupakan kegiatan berbahasa nonverbal yang harus dipelajari agar orang lain mengerti dan memahami apa yang ingin disampaikan oleh penulis.

2.1.2 Teks Cerita Imajinasi

Imajinasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017, 2017) berarti daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau khayalan. Sejalan dengan hal tersebut, (Widuroyekti, 2016) mengungkapkan bahwa cerita imajinasi merupakan cerita khayalan yang bersifat fiktif dan muncul dari daya cipta pengarang dengan menuangkan imajinasinya ke dalam teks cerita.

Cerita imajinasi adalah bagian dari cerita naratif. Cerita imajinasi adalah karya tulis yang dibangun dengan menggunakan alur cerita biasa, tetapi hanya bersifat imajinatif dan khayalan semata. Jenis cerita ini membutuhkan kreativitas dari penulisnya. Dengan berimajinasi secara aktif dapat melatih kreativitas seseorang.

Cerita Imajinasi pada saat ini dapat ditemukan dan dinikmati dalam berbagai tayangan film, kartun atau animasi, serta cerita manusia yang mempunyai ilmu sihir seperti pada film *Harry Potter* (Septiaji, 2019). Cerita imajinasi juga hadir dalam karya sastra yang hanya dapat dipahami oleh intuisi dan perasaan, sehingga memerlukan pemahaman yang berbeda dengan ilmu-ilmu sosial lainnya (Ratna, 2009).

Membuat teks cerita imajinasi atau fantasi yang bersumber dari khayalan merupakan proses dan hasil berpikir kreatif sebagai bagian dari keterampilan menulis. Berimajinasi, berfantasi dan memimpikan sesuatu dapat dijadikan sebuah bahan cerita yang menarik dan menghibur bagi pembaca. Ternyata, mimpi yang dialami saat tidur bisa dijadikan bahan untuk menulis sebuah cerita. Semakin kuat dan dalam imajinasi seorang penulis, semakin menarik dan kompleks pola cerita yang akan tersampaikan kepada pembaca.

Modul Bahasa Indonesia Paket B setara SMP/MTs (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017, Astuti, Dian, 2018) menyebutkan ciri umum teks cerita imajinasi adalah adanya keajaiban/kemisteriusan/ keanehan, ide cerita, latar, tokoh unik, dan cerita yang bersifat fiksi. Unsur cerita imajinasi terdiri dari unsur intrinsik yang meliputi tema atau ide cerita, tokoh dan penokohan, latar, alur, sudut pandang, dan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu terdapat unsur

ekstrinsik antara lain budaya, agama, adat istiadat dan lain-lain. Struktur cerita imajinasi terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi. Ketiga struktur teks cerita fantasi atau teks cerita imajinasi tersebut merupakan istilah lain dari bagian pengenalan, bagian permasalahan, dan bagian penyelesaian. Berdasarkan struktur yang ada maka teks cerita imajinasi memiliki struktur yang sama dengan teks narasi pada umumnya.

Cerita imajinasi memiliki ciri kebahasaan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan
- 2) Penggunaan kata yang mencerap panca indera untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana)
- 3) Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)
- 4) Penggunaan kata sambung penanda urutan waktu
- 5) Menggunakan pilihan kata dengan makna kias
- 6) Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan untuk menggerakkan cerita atau memulai masalah misalnya dengan menggunakan tiba-tiba, tanpa diduga, dan sebagainya
- 7) Penggunaan kalimat langsung yang terlihat pada dialog.

Teks cerita imajinasi adalah sebuah karya tulis yang dibangun dengan alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan semata. Dalam penelitian ini siswa akan membuat teks cerita imajinasi berdasarkan media *digital storytelling* yang ditayangkan saat proses pembelajaran.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Raharjo dalam Kustandi dan Sutjipto (2011:7) menjelaskan bahwa media adalah wadah dari penerima pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Selanjutnya Garlach dan Ely dalam Kustandi dan Sutjipto (2011:7) mengatakan media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang harus dikembangkan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran, dimana informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan siswa, baik dalam pemikiran maupun mental dan dalam bentuk kegiatan yang nyata, agar pembelajaran dapat berlangsung.

Aqib (2013) menegaskan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai siswa. Penggunaan bahan ajar sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan bahan ajar tersebut dalam proses belajar mengajar. Media, termasuk alat bantu mengajar bagi guru dan sarana penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar (siswa). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penggunaan media juga harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam berkomunikasi melalui media pembelajaran yang digunakan. Seorang guru harus memiliki keterampilan untuk menggunakan media agar peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar agar lebih optimal.

2.1.3.2 Peran Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi bagi siswa (Kustandi dan Sutjipto, 2011:21).

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan proses interaksi antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun selain itu, ada beberapa manfaat lain yang lebih spesifik. Subana dan Sunarti (2001:291) menyebutkan ada enam manfaat media yang dapat membantu guru untuk memberikan informasi dengan lebih baik. Keenam manfaat tersebut, antara lain:

- 1) Menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disajikan.
- 2) Mengurangi bahan menghilangkan verbalisme.
- 3) Membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar.
- 4) Membatasi keterbatasan ruang, waktu, dan lingkungan.
- 5) Terjadi kontak langsung antara peserta didik dan guru.
- 6) Membantu mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang ekonomi peserta didik.

Kemp dan Dayton mengungkapkan tiga fungsi utama media pembelajaran ketika digunakan oleh perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi petunjuk (Kustandi dan Sutjipto, 2011).

2.1.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan dari segi persepsi indera, jenis-jenis media berdasarkan persepsi indera dapat dipahami sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam penyampaian informasi dari sebuah media. Media yang termasuk media audio antara lain adalah radio, rekaman suara, pringan hitam, music, dll.

2) Media Visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan sebagai sarana penyampaian isi media. Media visual terbagaimenjadi media dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media hanya dapat dilihat dalam bidang datar, dan media tiga dimensi yaitu media yang penyajiannya tidak hanya dapat dilihat saja namun juga bisa disentuh secara nyata. Media dua dimensi bisa berupa media grafis atau gambar. Sedangkan media tiga dimensi bisa berbentuk makhluk hidup ataupun benda mati.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan sebagai perantara dalam menyampaikan isi media. Contoh media audio visual ini berupa video, film, televise, dll. Media audio visual

terbagi menjadi media audio visual murni yaitu yang unsur gambar ataupun suaranya berasal dari satu sumber yang sama seperti video documenter, dan media audio visual tidak murni yaitu unsur gambar maupun suaranya tidak berasal dari sumber yang sama seperti slide presentasi yang ditambah rekaman suara. (Pakpahan, A. F. Dkk. 2020)

Pada penelitian ini media pembelajartan yang digunakan termasuk dalam kelompok media audio visual tidak murni yaitu media *digital storytelling*.

2.1.4 Digital Storytelling

Salah satu pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan dikembangkan dengan adanya media pembelajaran *digital storytelling* atau disingkat dengan DST. DST merupakan inovasi penyajian materi ajar dengan menyajikan video pembelajaran. Penggunaan media *Digital Storytelling* dalam pembelajaran merupakan sebuah ide untuk menyampaikan pengajaran yang lebih menarik dan dapat lebih meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Mayer dalam Wulandari, A. Dkk. (2019) berpendapat bahwa ketika multimedia digunakan sebagai sistem dalam praktik dan latihan-latihan, pembelajaran multimedia dapat memperkuat pembelajaran. Ketika digunakan sebagai media komunikasi, pembelajaran dengan multimedia menciptakan pesan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi, serta memperkuat pesan yang akan disampaikan. Penggunaan DST sebagai media untuk menyampaikan sebuah informasi dalam pembelajaran akan membuat pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik lebih mudah dipahami oleh siswa. Lebih jauh, pesan pembelajaran melalui multimedia akan lebih lama diingat dibandingkan dengan pesan pembelajaran dari mendengar atau melihat saja (Mayer, 2009:66).

Menurut Frazel dalam Yuliana, Dyan. Dkk. (2021) *Digital Storytelling* pada intinya adalah suatu proses penggabungan gambar, suara, teks, dan video untuk menceritakan atau menggambarkan sesuatu. Dengan kata lain, *Digital Storytelling* merupakan suatu gambaran yang baru dari *storytelling*. Biasanya pada *storytelling*, sebuah cerita ditulis atau diilustrasikan pada selembar kertas, sedangkan *Digital Storytelling* adalah sebuah cerita yang diilustrasikan atau diwujudkan dalam sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks, dan animasi sehingga lebih menarik dengan menggunakan aplikasi komputer. Selain itu, *Digital Storytelling* juga mencakup berbagai macam topik tidak terbatas hanya untuk cerita klasik saja, hasil video dapat berupa apa saja, dan menggunakan berbagai *software* yang tersedia.

Banaszewski (dalam Heriyana dan Maureen 2021), yang mendefinisikan *digital storytelling* sebagai “*the practice of combining personal narrative with multimedia (images, audio, and text) to produce a short autobiographical movie*”. Definisi tersebut menjelaskan *digital storytelling* merupakan praktek menggabungkan narasi/cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks) untuk menghasilkan sebuah autobiografi pendek. Dari pendapat-pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *digital storytelling* adalah gabungan seni bercerita dengan fitur multimedia yaitu grafik digital, teks, dan audio yang disajikan dalam format digital.

Menurut Lambert (2007) ada tujuh unsur dalam DST yang efektif, yaitu (a) *point of view* yaitu poin utama yang berkaitan dengan komunikasi penonton dengan cerita yang disampaikan; (b) *dramatic question* yaitu pertanyaan utama yang akan dijawab di akhir cerita dan membuat penonton penasaran saat

menonton; (c) *emotional content* yaitu penulisan yang menarik perhatian penonton dan melibatkan perasaan penonton secara emosional; (d) *the gift of your voice* yaitu narasi teks, termasuk emosi dan infleksi yang memberikan makna cerita yang lebih besar dan membantu dalam pemahaman penonton; (e) *soundtrack* yaitu suara dan musik yang terpilih akan menambah respon emosional secara berlanjut dan berkesan; (f) *economy* yaitu banyak cerita yang dapat diilustrasikan secara efektif dengan gambar-gambar terbatas atau video dan cerita singkat; (g) *pacing* yaitu irama cerita dan seberapa lambat atau cepat cerita tersebut disampaikan.

Berdasarkan pengertian di atas DST merupakan sebuah media yang berbentuk video pendek berdurasi 3-15 menit yang menggabungkan gambar, suara, dan musik untuk menyampaikan sebuah informasi. Penyampaian informasi dapat berupa cerita, pesan maupun materi pelajaran. DST sebagai sebuah multimedia pembelajaran yang digunakan secara tepat dan baik akan memberikan manfaat di dalam proses pembelajaran.

Tentunya media *digital storytelling* ini memiliki kelebihan dan juga kekurangan sebagai berikut.

1) Kelebihan

Digital storytelling memiliki beberapa kelebihan seperti menarik untuk digunakan dalam berbagai gaya belajar siswa, membangun minat belajar, perhatian dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan didalam kelas.

2) Kekurangan

Selain kelebihan, digital storytelling juga memiliki beberapa kekurangan yaitu perlunya penguasaan terkait penggunaan komputer dan kamera digital, serta keterampilan membuat *storyboard* dan skenario.

2.1.5 Hubungan Media *Digital Storytelling* dengan Kemampuan Menulis

Dalam modulnya yang berjudul Hakikat Keterampilan Berbahasa Yeti Mulyati mengatakan pada dasarnya terdapat dua kategori dalam keterampilan berbahasa yaitu keterampilan yang bersifat *reseptif* (penerimaan dan penyerapan) yang mencakup aspek mendengarkan dan membaca, dan keterampilan yang bersifat *produktif* (pengeluaran dan pemroduksian) yang mencakup aspek berbicara dan menulis. Dimana keempat aspek keterampilan berbahasa ini saling berkaitan satu sama lain.

Untuk kegiatan berbahasa yang bersifat produktif diperlukan kegiatan reseptif terlebih dahulu. Dalam hal ini untuk meningkatkan kemampuan menulis, siswa perlu meningkatkan kemampuan menyimak dan membacanya terlebih dahulu. Hal tersebut dapat diperoleh dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih baik. Salah satunya adalah penggunaan media *digital storytelling* yang membutuhkan kemampuan menyimak dan membaca dalam memahaminya.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait penggunaan media *digital storytelling* terhadap kemampuan menulis didapatkan perbedaan hasil yang cukup signifikan dibandingkan dengan pembelajaran menulis tanpa media DST. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sandi Ferdiansyah (2020) yang berjudul “Desain dan Penerapan *Digital Storytelling* untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Narasi Pendek Bagi Siswa Menengah Pertama” didapatkan hasil peningkatan nilai yang signifikan dari kemampuan menulis siswa.

Dari hasil penelitian di atas dapat dikatakan bahwa dalam hubungan kemampuan menulis, penggunaan media *digital storytelling* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

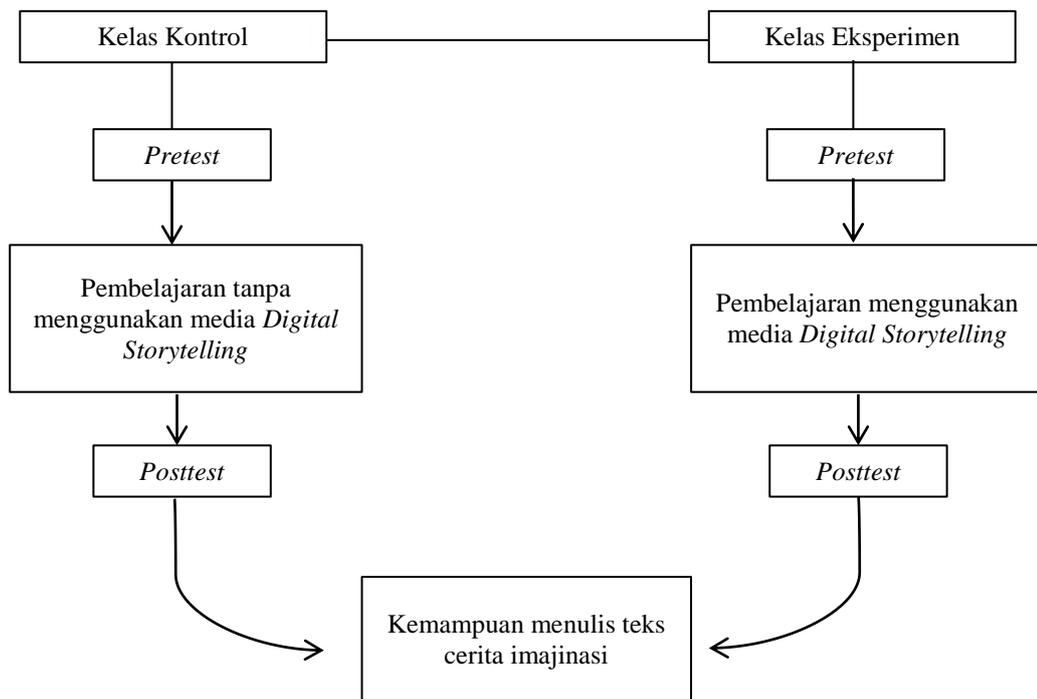
2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Aliska Wulandari, Hary Soedarto Harjono, dan Herman Budiyono (2019) yang berjudul *Pengaruh Media Digital Storytelling terhadap Hasil Belajar Mahasiswa S-1 PBSI Universitas Jambi*. Dari hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh yang signifikan yang dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah yang diajarkan menggunakan media DST.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sandi Ferdiansyah (2020) yang berjudul *Desain dan Penerapan Digital Storytelling untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Narasi Pendek Bagi Siswa Menengah Pertama*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain dan penerapan *digital storytelling* telah memberikan manfaat bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis narasi. Pada penelitian ini terdapat peningkatan nilai yang signifikan atas hasil menulis narasi pendek siswa yaitu dengan nilai rerata awal 65 dan meningkat menjadi 85 pada nilai rerata akhir.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan konsep-konsep teori yang telah dikemukakan dan agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik serta tidak melewati batasan masalah, maka perlu dibuat sebuah kerangka pemikiran yang diharapkan dapat membantu jalannya penelitian sesuai dengan apa yang sudah direncanakan oleh peneliti. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengaruh Penggunaan *Digital Storytelling* terhadap Kemampuan Menulis Teks cerita imajinasi

2.4 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan kerangka pemikiran, maka hipotesis penelitian ini adalah penggunaan media *Digital Storytelling* akan berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Kota Jambi.