

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pada bab kajian pustaka akan diuraikan mengenai teori-teori yang melandasi permasalahan pada penelitian ini yakni (a) deskripsi teori, (b) penelitian relevan, (c) kerangka berpikir.

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

Suardi (2018:7) menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar yang dilakukan di lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap, dan kepercayaan pada diri peserta didik. Pembelajaran dalam dunia pendidikan diartikan sebagai kegiatan penyaluran ilmu pengetahuan dan nilai-nilai kepada peserta didik. Hal tersebut menjadikan pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik dapat belajar dengan baik.

Sistem pembelajaran sejatinya merupakan cara dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu tercapainya hasil belajar secara maksimal. Hasil belajar merupakan faktor penting dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Melalui hasil belajar yang dicapai dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru dan dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajarnya. Sementara bagi guru, hasil belajar dapat memberikan gambaran keberhasilan dan kualitas guru dalam mengajar.

Kenyataannya di teknologi sekarang yang sedang mengikuti zaman, sistem pembelajaran memiliki dua jenis yakni sistem pembelajaran tatap muka dan sistem pembelajaran daring. Menurut Fathurrohman (2017:43) mengajar dalam konteks proses pendidikan di era modern bukan sekedar menyampaikan materi melainkan dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Uraian tersebut disimpulkan, bahwa peserta didik harus diarahkan agar mampu memecahkan setiap masalah dalam materi pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kompetensi yang telah dimiliki peserta didik seperti kompetensi akademik, kultural, dan temporal peserta didik diharapkan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik secara tatap muka. Kegiatan ini merupakan kegiatan pembelajaran yang berisi proses interaksi antara peserta didik dengan guru. Secara umum terdapat strategi pembelajaran tatap muka yakni strategi yang berpusat pada guru (*teacher centre*) dan strategi yang berpusat pada peserta didik (*student centre*). Pendekatan yang berpusat pada guru disebut sebagai strategi ekspositori, sedangkan pendekatan yang berpusat pada peserta didik disebut sebagai strategi diskoveri inkuiri (*discovery inquiry*).

Jenis pembelajaran yang kedua adalah pembelajaran dalam jaringan atau biasa disebut daring. Pembelajaran daring artinya seorang guru berada di tempat lain, namun dapat melakukan kelas belajar mengajar pada media

internet dengan peserta didik. Belajar dalam jaringan (daring) merupakan metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (LMS). Seperti menggunakan aplikasi berbasis internet *Zoom, Google Meet, Whatsapp* dan lainnya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rudi (2009:6), kata “media” berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah media berarti sebagai perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah alat-alat untuk menangkap informasi, memproses, dan menyusun kembali informasi secara visual. Zain (2013:121) mengemukakan bahwa media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yakni unsur peralatan dan unsur pesan. Media pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik dalam menyusunnya agar hasil dari media itu menjadi maksimal. Media pembelajaran merupakan wadah dari sebuah pesan/isi materi pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai oleh media pembelajaran ini adalah sebuah proses pembelajaran itu sendiri. Penggunaan media yang kreatif akan membuka wawasan bagi peserta didik untuk menampung banyak ilmu dari alat perantara tersebut.

b. Media Pembelajaran dan Teknologi

Istilah “media” sering kali dihubungkan dengan kata “teknologi”. Rudi (2009:7), awal sejarah media pembelajaran hanya digunakan oleh guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang semula hanya berupa visual yang dapat mendorong motivasi belajar dan memperjelas konsep pembelajaran. Kemudian dengan berkembangnya teknologi, media menjadi lebih beragam. Pada abad 20 lahirlah alat bantu audio visual. Sampai pada tahun 1965 pengaruh pendekatan system mulai memasuki khazanah pendidikan dan pembelajaran. Hal tersebut yang mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran.

Di masa sekarang peserta didik dan guru berada di era informasi. Hal ini dibuktikan bahwa tersedianya informasi yang semakin banyak dan lebih bervariasi. Media ternyata dapat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan walaupun dalam isi dan konteks yang berbeda-beda. Teknologi yang dapat membuat media semakin lebih berkembang.

Teknologi diartikan sebagai suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman, studi, dan observasi. Arsyad (2014:7) menjelaskan perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekadar alat, bahan atau perkakas tetapi sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

c. Macam Media

Menurut Arsyad (2014: 32) dalam bukunya, perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi-teknologi yang telah berkembang media dapat dikelompokkan dalam empat kelompok yaitu: (1) media teknologi cetak, (2) media teknologi audio visual, (3) media teknologi berdasarkan komputer, (4) media gabungan dari teknologi cetak dan komputer. Berikut akan dijelaskan mengenai macam-macam media.

1) Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi berupa media cetak seperti koran, buku, dan materi visual lainnya. Media cetak menyajikan pesan melalui huruf dan gambar yang diilustrasikan agar memperjelas informasi yang disajikan.

2) Teknologi Audio Visual

Teknologi audio visual adalah cara teknologi menghasilkan materi dengan menggunakan alat bantu mesin mekanis dan elektronik. Ciri-ciri teknologi berbasis audio visual ini yakni: (a)bersifat linear, (b)menyajikan visual yang dinamis, (c)merupakan representasi fisik dari gagasan nyata maupun abstrak, (d)dikembangkan menurut prinsip behaviorisme dan kognitif.

3) Teknologi Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor. Berbeda dengan jenis media sebelumnya, teknologi komputer ini menyimpan data dalam bentuk digital tidak lagi dalam bentuk cetakan maupun visual.

4) Media Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan ini merupakan kombinasi dari media cetak dan media berbasis komputer. Teknologi gabungan ini merupakan cara menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Sedangkan menurut Rudi (2009:24), pengelompokan media dibagi menjadi tujuh bagian yakni; a) kelompok media grafis, cetak, dan gambar diam, b) kelompok media proyeksi diam, c) kelompok media audio, d) kelompok media audio visual diam, e) kelompok media film, f) kelompok media televisi, g) kelompok media multimedia. Dari ketujuh media tersebut merupakan media yang interaktif jika disesuaikan dengan sasarannya.

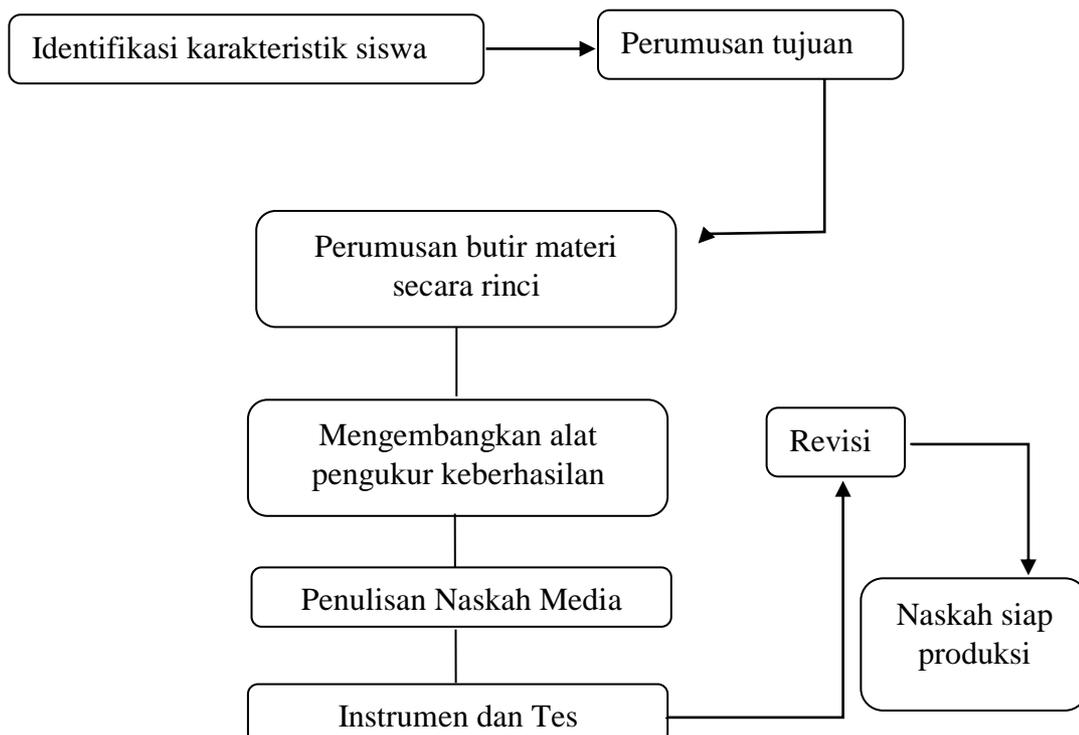
Berdasarkan dua pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, macam-macam media ternyata banyak sekali, namun di dikelompokkan dan dirampingkan kembali macam-macam media terdiri dari: media visual, media audio, media audio visual, dan media

multimedia. Dari keempat media tersebut menurut peneliti adalah media induk yang kemudian dikembangkan lagi menjadi lebih bervariasi.

d. Perencanaan Media Pembelajaran

Perlunya perencanaan merupakan hal penting dalam pembelajaran. Dalam membuat perencanaan seorang guru harus memperhatikan sasaran yang akan menerima media tersebut. Perencanaan yang baik tidak hanya sekadar ide dan gagasan serta pemikiran yang cemerlang namun, perlu persiapan dalam bentuk naskah perencanaan media. Rudi (2009:29) mengemukakan secara umum perencanaan media diurutkan mulai dari identifikasi karakteristik siswa, perumusan tujuan instruksional, perumusan butir-butir materi secara rinci, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menuliskan naskah media, dan merumuskan instrumen dan tes.

Tabel 2.1: Perencanaan Media Pembelajaran



3. Media Power Point Recording

a. Media *Power Point*

Power point merupakan salah satu program dalam Microsoft Office yang berarti sebuah program komputer untuk presentasi. *Power point* merupakan software yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia. Program ini dirancang dengan menarik dan mudah dipahami dalam penggunaannya.

Menurut Jubilee (2015:1) informasi yang disusun oleh *power point* dalam bentuk slide-slide secara sistematis sehingga komunikasi atau pesan yang ingin disampaikan menjadi terarah dan mudah dipahami oleh *audience*. Menurut Indriana (2011:25) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan mencapai proses pembelajaran yang aktif dan efisien.

Media *power point* merupakan media yang sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sulastri (2017:40) media *power point* adalah usaha memberikan gambaran umum dengan bantuan media komunikasi berupa aplikasi perangkat lunak yang dirilis oleh pengembangan *software* terkemuka Microsoft yang menyediakan layanan untuk menampilkan sebuah ide, gagasan, materi dan lain-lain ke dalam beberapa slide yang digunakan. Sedangkan menurut Arsyad (2009:193) Microsoft *power point* merupakan salah satu *software* yang

paling banyak digunakan dalam mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya, dan lain sebagainya.

b. Kelebihan dan kekurangan Media *Power Point*

1) Kelebihan Media *Power Point*

- a) Menampilkan objek-objek yang sebenarnya
- b) Mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah
- c) Memiliki kemampuan menggabungkan semua unsur seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara, dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.

2) Kekurangan Media *Power Point*

- a) Belum tentu semua gambar visual dapat disenangi oleh para peserta didik.
- b) Peserta didik harus dibimbing dalam menerima dan menyimak pesan-pesan visual secara tepat.

c. Media *Power Point Recording*

Media *power point recording* merupakan media pengembangan dari media *power point* yang berbasis multi media. Media *power point recording* ini merupakan gabungan dari *software power point* dengan aplikasi pendukung lainnya seperti aplikasi *recording* dan aplikasi penggabungan video dan penambahan musik. Meskipun definisi multi media masih belum jelas, secara sederhana multi media diartikan sebagai lebih dari satu media. Multi media bisa berupa kombinasi antara teks,

grafik, animasi, suara, dan video. Media *power point recording* ini bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

Kemampuan teknologi berbasis multi media ini semakin besar perannya dalam dunia pembelajaran. Media *power point recording* ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam dunia Pendidikan. Pada dasarnya langkah-langkah pembuatan *power point recording* hamper sama dengan *power point* pada umumnya. Perbedaannya terletak pada cara menyimpannya, jika *power point* dokumen yang disimpan berupa dokumen PPT atau pptx. Namun, jika *power point recording* cara menyimpannya berubah menjadi video dengan bantuan ekspor menjadi sebuah video.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Power Point Recording*

1) Kelebihan media *power point recording*

- a) Meningkatkan kognisi dalam pembelajaran
- b) Pembelajaran lebih faktual
- c) Menarik antusiasme peserta didik
- d) Waktu pembelajaran menjadi efektif

2) Kekurangan media *power point recording*

- a) Biaya produksi mahal
- b) Membutuhkan keterampilan yang khusus
- c) Waktu pembuatan yang cenderung lama

e. Pembuatan Materi pada Media *Power Point Recording*

Fathoni (2014:9) menjelaskan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar seorang guru harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan tetap memperhatikan karakteristik media. Melalui media pembelajaran peserta didik dapat diakomodasi sehingga hasil belajar akan meningkat. Salah satu media yang diunggulkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah media berbasis multimedia. Media yang merupakan gabungan dari berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video.

Menurut Rudi (2009:100) program *power point* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah pembuatannya, mudah penggunaannya, dan relatif murah. Sanaky (2013:149) mengatakan, tampilan yang menarik membantu untuk meningkatkan minat dan motivasi saat pembelajaran. Dari paparan tersebut maka dapat disimpulkan cara pembuatan media *power point recording* yang merupakan pengembangan dari media *power point*. Adapun langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan sebelum membuat materi pada media.
- 2) Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi seperti, gambar, animasi, suara, teks narasi.
- 3) Jika bahan sudah terkumpul dan materi telah dirangkum, langkah selanjutnya memproses pengerjaan tersebut dalam *power point* hingga selesai.
- 4) Melakukan pengecekan materi dan hasil pengerjaan dengan cara memutar slide show.
- 5) Selanjutnya, tambahkan rangkaian transisi maupun animasi sesuai kebutuhan masing-masing.
- 6) Mengatur waktu animasi yang dibuat pada *toolbar* yang disediakan.
- 7) Langkah selanjutnya, melakukan recording pada power point. Langkah ini bisa ditemukan pada *toolbar* dalam melakukan recording gunakan fitur yang diinginkan.
- 8) Langkah terakhir yakni membuat media power point tersebut menjadi sebuah video. langkah ini dapat dilakukan pada *toolbar* recording maupun pada toolbar file. Pada *toolbar* file pilih bagian eksport kemudian pilihlah *create a video*.

Dari kedepalan langkah yang telah dilakukan, maka media *power point recording* dapat digunakan dalam pembelajaran baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks narasi maupun pada pembelajaran lainnya. Depalan langkah tersebut hanya membutuhkan satu

software untuk membuat media *power point recording*. Namun, ada cara lain untuk membuat media *power point recording*. Adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

- 1) Menentukan dan mengidentifikasi materi dan bahan-bahan yang diperlukan.
- 2) Mengumpulkan bahan-bahan tersebut beserta materi yang ingin disampaikan saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Setelah semua terkumpul, maka selanjutnya melakukan pemrosesan pengerjaan di *power point* hingga selesai.
- 4) Mengubah hasil akhir tersebut menjadi slide show dengan memasukkan transisi dan animasi yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.
- 5) Melakukan pengeditan pada waktu animasi. Hal ini diperlukan untuk mengatur panjang dan pendeknya waktu yang diperlukan untuk memutar sistem animasi.
- 6) Setelah semua telah dilakukan, langkah selanjutnya adalah melihat *review* dengan cara slide show.
- 7) Ketika semua dirasa sudah sesuai dengan yang diinginkan, kemudian lakukan ekspor *power point* pada *toolbar* file. Klik ekspor dan klik *create a video*.
- 8) Setelah menjadi video, langkah selanjutnya melakukan pengeditan dengan *software* pendukung lainnya. Seperti perekam suara dan pengabungan video.

9) Jika semua langkah selesai dilakukan maka media *power point recording* siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran baik pada teks narasi maupun pembelajaran bahasa Indonesia lainnya.

f. Software Pendukung Media *Power Point Recording*

Software merupakan istilah dari perangkat lunak. *Software* merupakan istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital. Media *power point recording* menggunakan beberapa software pendukung pembuat video seperti kinemaster, inshot, dan perekam suara.

1) Kinemaster

Kinemaster adalah salah satu *software* yang digunakan dalam pengeditan video. kinemaster merupakan sebuah perangkat lunak ponsel pintar atau gawai yang khusus digunakan untuk keperluan pengeditan video. Perangkat lunak ini dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran dengan basis multimedia dan *e-learning* dalam pelatihan atau presentasi.

2) Inshot

Sebuah software yang digunakan untuk mengedit video atau foto. Software inshot lebih mengarah pada pengeditan video seperti penambahan *sound*, tema, efek blur pada *background*, penambahan teks, stiker, dan fitur-fitur lainnya.

4. Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis merupakan sebuah proses kreatif yang menuangkan gagasan atau ide-ide dalam bentuk tulisan. Tarigan (2008:3) menjelaskan bahwa, menulis adalah suatu kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Kemampuan menulis merupakan sebuah keterampilan yang bersifat produktif dan ekspresif.

Kemampuan menulis memiliki dua istilah yang berbeda makna yakni karangan dan tulisan. Perbedaan antara menulis dan mengarang adalah hasil dari tulisan tersebut. Menulis adalah kegiatan yang melibatkan kreativitas tulisan berjenis ilmiah. Sedangkan mengarang adalah proses kreatif yang dilakukan untuk menghasilkan tulisan atau karangan berjenis nonilmiah.

Kemampuan menulis diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis. Menurut Dalman (2012:5), penulis dapat menghasilkan berbagai bentuk tulisan kreatif sesuai dengan tujuan penulisannya. Menurut Suparno dan Suparno dan Yunus (2008:13), menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan dengan menggunakan tulisan sebagai alat atau medianya. Kemampuan menulis merupakan proses kreatif yang melibatkan pikiran atau angan-angan menjadi sebuah lambang atau tulisan yang memiliki makna.

a. Jenis-jenis Karangan

Ada berbagai jenis tulisan dan karangan dalam bahasa Indonesia. Menurut Mahsun (2020:13) menjelaskan, jenis teks atau karangan dalam bahasa Indonesia dibedakan menjadi dua jenis yakni teks tunggal (*genre mikro*) dan teks majemuk (*genre makro*). Sedangkan menurut Tarigan (2008:27) menyatakan banyak ahli yang membuat klasifikasi mengenai tulisan.

Beberapa jenis tulisan yang dirangkum menurut Tarigan (2008:29) terdiri atas karangan deskripsi, karangan narasi, karangan eksposisi, karangan argumentasi, karangan ekspositori, dan karangan persuasi. Sedangkan menurut Dalman (2012) menyebutkan jenis-jenis karangan terdiri atas karangan deskripsi, karangan narasi, karangan eksposisi, karangan argumentasi, karangan persuasi, tulisan karya ilmiah, dan tulisan surat menyurat. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka jenis-jenis tulisan atau karangan yang ada pada pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut.

1) Karangan deskripsi

Jenis karangan deskripsi merupakan karangan yang menggambarkan suatu objek atau peristiwa dengan jelas dan terperinci. Karangan ini menciptakan seolah-olah pembaca merasakan yang sedang dideskripsikan oleh pengarang. Ciri khas dari karangan deskripsi adalah deskripsi yang dipaparkan dapat didengar, dilihat, dan dirasakan.

2) Karangan Narasi

Karangan narasi adalah sebuah cerita yang didasarkan pada urutan kejadian atau peristiwa. Karangan ini bertujuan untuk menyampaikan gagasan dalam urutan waktu dengan maksud menghadirkan imajinasi atau angan-angan pembaca pada peristiwa tersebut. Ciri-ciri karangan ini berisi suatu cerita yang menekankan suatu kronologi (waktu ke waktu), dan memiliki waktu. Hal inilah yang membedakan karangan narasi dengan jenis karangan lainnya.

3) Tulisan surat pribadi dan surat dinas

Surat diartikan sebagai media komunikasi secara tertulis antara seseorang dengan lembaga atau dengan seseorang. Memahami bagian-bagian surat terlebih dahulu merupakan hal penting dalam menulis surat. Jenis surat dibedakan menjadi dua yakni surat pribadi dan surat dinas (surat resmi).

4) Karangan Eksposisi

Eksposisi bertujuan untuk memaparkan suatu pengetahuan dan pengalaman pengarang yang dimaksudkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca. Namun demikian, karangan ini tidak digunakan untuk mempengaruhi pembaca. Karangan eksposisi menyajikan fakta dan gagasan dengan baik sehingga mudah untuk dipahami oleh pembaca. Ciri-ciri karangan ini adalah menggunakan bahasa yang informatif

dengan kata-kata denotatif, eksposisi tidak menggunakan daya khayal, dan paparan eksposisi diakhiri dengan penegasan.

5) Karangan Argumentasi

Karangan argumentasi merupakan jenis karangan yang dapat membuat pembaca menjadi percaya dengan argument yang dituliskan oleh pengarang. Karangan ini bersifat untuk meyakinkan pembaca akan tetapi tidak untuk mempengaruhi pembaca. Ciri-ciri dari karangan ini adalah mendiskusikan suatu persoalan tanpa perlu mencapai suatu penyelesaian.

6) Karangan Persuasi

Jenis karangan persuasi berbanding terbalik dengan karangan argumentasi. Pada karangan persuasi berisi paparan data, dalam hal ini pengarang berusaha untuk mengajak, meyakinkan, dan mempengaruhi atau membujuk pembaca agar mengikuti keinginan pengarang. Ciri karangan persuasi adalah menghindari konflik agar kepercayaan tidak hilang dan harus ada fakta serta data secukupnya.

b. Langkah-langkah Menulis

Menurut Dalman (2012:7) menulis memiliki tahapan tersendiri yakni tahap prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan. Sebagai keterampilan yang melibatkan sebuah proses, maka untuk menulis membutuhkan serangkaian kegiatan atau tahapan menulis. Langkah-langkah atau tahapan menulis sebagai berikut.

1. Prapenulisan

Tahap prapenulisan merupakan proses untuk mempersiapkan sebuah karangan atau tulisan. Rangkaian tahap ini terdiri atas kegiatan memilih topik dan tujuan tulisan, pengumpulan bahan, dan menyusun kerangka karangan. Pada saat membuat kerangka karangan perlu dirumuskan tema dan batasan topik agar karangan yang dibuat menjadi proposional dan indah.

2. Penulisan

Tahap penulisan ini adalah proses mengarang atau mengembangkan kerangka karangan yang telah dibuat. Tahap penulisan ini pengarang perlu melakukan penyeleksian bahan, mengembangkan kerangka, pengungkapan gagasan, dan tentunya tetap memperhatikan ejaan bahasa Indonesia. Tahap penulisan ini menghasilkan draf yang selanjutnya akan dilanjutkan dalam tahapan pascapenulisan.

3. Pascapenulisan

Tahap pascapenulisan ini merupakan tahapan paling akhir dari proses menulis. Tahap ini biasa disebut dengan tahap editing atau penyuntingan. Pada tahap ini draf yang telah ditulis atau disusun disunting agar menghasilkan karangan atau tulisan yang indah. Tahap penyuntingan ini dilakukan tidak hanya sekali melainkan, penyuntingan ini dilakukan secara berkali-kali hingga akhirnya tulisan dianggap selesai.

5. Teks Narasi

a. Pengertian Teks Narasi

Teks narasi adalah sebuah teks yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari maupun cerita imajinatif yang diceritakan secara rinci dan runtut berdasarkan urutan waktu. Narasi berasal dari kata *narration* yang berarti bercerita. Finoza (2008:202) menerangkan karangan narasi adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkai sebuah peristiwa secara kronologis dalam suatu kesatuan waktu.

Menurut Hutchinson (2005:10) narasi adalah sebuah cerita sambung baik fiksi maupun non fiksi yang biasanya diceritakan dalam bentuk kronologis kejadian. Konsep teks narasi adalah karangan dalam bentuk cerita yang diperoleh dari pengamatan peristiwa sehari-hari maupun cerita yang berasal dari kisah-kisah imajinatif. Keraf (2010:136) mengartikan narasi merupakan suatu bentuk wacana yang ditujukan untuk keperluan tindak tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam bentuk kesatuan waktu.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa teks narasi adalah sebuah wacana yang menggambarkan atau menceritakan mengenai urutan waktu pada suatu peristiwa yang terjadi. Teks narasi ini mengajak pembaca untuk ikut merasakan alur

cerita dan rangkaian peristiwa. Teks narasi mencoba memberikan informasi dan nilai-nilai untuk diterapkan dalam perilaku tindak-tanduk.

b. Tujuan Teks Narasi

Teks narasi bertujuan untuk menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman dari waktu ke waktu. Adapun tujuan teks narasi sebagai berikut.

- 1) Agar pembaca seolah-olah merasakan dan menyaksikan kejadian yang diceritakan.
- 2) Menggambarkan sebuah cerita atau peristiwa secara rinci kepada pembaca dan menyampaikan amanat yang terkandung di dalam peristiwa tersebut.
- 3) Untuk mengasah aspek emosional pembaca
- 4) Membentuk imaji atau citra dalam diri pembaca
- 5) Memberi pengetahuan dan wawasan yang luas kepada pembaca

c. Ciri-ciri Teks Narasi

Menurut Keraf (2007: 136) mengemukakan ciri-ciri dari teks narasi yaitu:

- 1) Menonjolkan perbuatan atau Tindakan atau pun pelakunya
- 2) Dirangkai secara rinci dalam urutan waktu
- 3) Dibangun oleh sebuah alur cerita
- 4) Memiliki nilai estetika
- 5) Menekankan penyusunan secara kronologis

Berdasarkan pendapat dari Keraf, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri teks narasi yaitu; menonjolkan peristiwa, dirangkai secara rinci dan kronologis dalam urutan waktu, dibangun oleh sebuah alur cerita, dan memiliki nilai estetika.

d. Jenis-jenis Teks Narasi

Menurut Dalman (2014:111), jenis-jenis teks narasi terbagi menjadi dua yakni teks narasi ekspositoris atau biasa disebut narasi faktual dan narasi sugestif (narasi artistik).

1) Narasi Ekspositoris (Narasi Faktual)

Narasi ekspositoris memiliki sasaran penyampaian informasi secara tepat tentang suatu peristiwa dengan tujuan memperluas pengetahuan tentang kisah seseorang. Narasi ekspositoris menceritakan data yang sebenarnya. Tokoh diceritakan dari kecil hingga saat terakhir dalam hidupnya. Bahasa yang digunakan harus yang informatif dengan menitikberatkan pada pemakaian kata denotatif.

2) Narasi Sugestif (Narasi Artistik)

Narasi sugestif adalah narasi yang menyelipkan suatu amanat atau pesan yang terkandung dalam sebuah teks narasi. Pada narasi sugestif ini cerita atau peristiwa yang diceritakan seolah-olah membuat pembaca masuk ke dalam dunia cerita tersebut. Sehingga pembaca ikut merasakan alur cerita tersebut. Narasi ini sengaja memberikan daya khayal kepada para

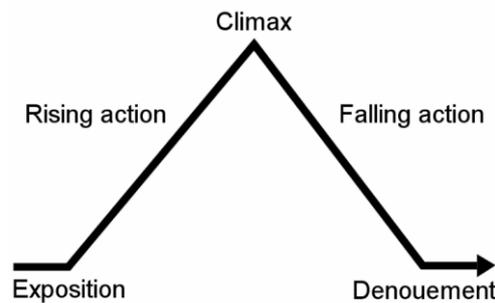
pembaca. Oleh karena itu pengarang narasi sugestif harus mampu membangkitkan imajinasi pembaca agar masuk ke dalam alur cerita tersebut. Berbeda dengan narasi ekspositoris, pada narasi sugestif ini bahasa yang digunakan lebih ke bahasa yang konotatif yaitu bahasa yang mengandung makna kias. Sehingga narasi sugestif ini sering disebut sebagai narasi artistik, karena mengandung nilai estetika di dalamnya.

Tabel 2.2 Perbedaan Narasi Faktual dan Narasi Artistik

Narasi Faktual	Narasi Artistik
1) Memperluas ilmu pengetahuan 2) Menyampaikan informasi secara faktual 3) Didasari oleh penalaran 4) Menggunakan bahasa yang informatif (denotatif)	1) Menyampaikan suatu pesan atau amanat yang tersirat 2) Menimbulkan daya khayal/imajinatif 3) Penalaran hanya sebagai alat untuk menyampaikan makna, sehingga pada narasi artistik tidak memerlukan penalaran khusus 4) Menggunakan bahasa figuratif (konotatif)

e. Struktur Teks Narasi

Teks narasi merupakan teks yang disusun berdasarkan alur cerita. Jika dalam pengusunan alur cerita kurang baik maka teks narasi yang dihasilkan pun kurang maksimal hasilnya. Struktur teks narasi dapat dilihat dari komponen-komponen yang membentuknya seperti penokohan, latar, sudut pandang, dan juga alur (plot). Menurut Neo (2005:27) struktur teks narasi seperti yang digambarkan oleh segitiga Freytag.



Gambar 2.1: Segitiga Freytag Struktur Teks Narasi

f. Langkah-langkah Menulis Teks Narasi

Menurut Yunus (2008:50), langkah dalam mengembangkan karangan narasi, yakni menentukan tema dan pesan yang akan disampaikan dalam cerita. Selain itu, menetapkan sasaran pembaca, merancang peristiwa-peristiwa utama yang ditampilkan dalam bentuk alur cerita, membagi peristiwa atau kejadian ke bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita adalah hal lain yang harus dilakukan dalam menulis teks narasi.

Berdasarkan pendapat Yunus maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menulis teks narasi adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan tema yang akan dikembangkan menjadi cerita
- 2) Menetapkan sasaran pembaca kita
- 3) Menentukan amanat yang harus diselipkan dalam cerita narasi
- 4) Merancang peristiwa-peristiwa utama dalam bentuk alur cerita
- 5) Mengembangkan peristiwa-peristiwa utama menjadi rincian peristiwa pendukung cerita
- 6) Menyusun penokohan, latar, dan juga sudut pandang cerita

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sulastris tahun 2017 di SMP Tunas Dharma Way Galih Lampung Selatan. Subjek penelitian yang dilakukan oleh Sulastris adalah siswa VII B. Masalah yang dihadapi oleh siswa kelas VII B SMP Tunas Dharma Way Galih Lampung Selatan ini adalah kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, berpindah-pindah tempat, ramai membicarakan hal lain di luar pelajaran, bahkan ada yang mengantuk.

Secara garis besar permasalahan pada penelitian ini adalah pembelajaran PAI di kelas kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *power point* dalam pembelajaran dan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *power point*.

Dikatakan penelitian yang relevan sebab pada penelitian yang dilakukan oleh Sulastris ini memuat kasus yang mirip dengan kasus yang terjadi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kauman. yakni kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran sehingga penerapan media *power point recording* akan diujikan pada penelitian ini, dengan media tersebut dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi guru dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yayan Hidayat tahun 2013 di SMK Negeri 2 Kebumen. Pada penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta ini memilih SMK

2 Kebumen dengan permasalahan penggunaan media pembelajaran kurang menarik minat siswa ketika pembelajaran sehingga timbul kejenuhan dalam diri siswa. Subjek yang diambil oleh Yayan adalah siswa SMK 2 Kebumen kelas XII.

Hidayat berpikir bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Hasil penelitian yang dilakukan Hidayat menunjukkan bahwa (1) masih belum dimanfaatkan secara maksimal *power point* dan media pembelajaran berupa LCD dan proyektor yang telah disediakan oleh pihak sekolah, (2) nilai rata-rata kelas yang menggunakan media *power point* dengan kelas yang tidak menggunakan media *power point* dibuktikan dengan dilakukannya *posttest* dan nilai signifikansi sebesar $0,045 < 0,05$ yang terjadi karena terdapat perlakuan yang berbeda antara kedua kelas, (4) terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan uraian dari permasalahan dan hasil penelitian tersebut maka penelitian yang dilakukan oleh Hidayat relevan dan mirip dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yakni menguji keefektifan media *power point recording* pada pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahdar mahasiswa IAIN Parepare juga termasuk penelitian yang relevan. Dikatakan relevan karena penelitian yang dilakukan oleh Ahdar ini memuat tentang pengembangan media pembelajaran *power point* padu musik terhadap antusiasme siswa dalam pembelajaran ilmu sosial. Subjek yang diteliti adalah siswa Sekolah Dasar kelas V di Kabupaten Soppeng.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah siswa merasa bosan dan mengantuk bahkan respon siswa yang tak acuh dan pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut yang menjadikan penting untuk diteliti agar suasana kelas menjadi lebih kondusif dan pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti, sebab penelitian yang dilakukan oleh Ahdar mirip dengan permasalahan yang sedang peneliti hadapi di SMP Negeri 2 Kauman. Perlunya pengembangan media pembelajaran *power point* yang di inovasi menjadi *power point recording* yang hakikatnya berbasis video perlu digunakan dalam rangka menumbuhkan keefektifan pembelajaran di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta bernama Hendri Setiawan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Setiawan mengangkat judul Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Media *Power Point* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI IPA di SMA Negeri Karangnongko Klaten. Meskipun penelitian ini dilakukan pada pembelajaran biologi, namun isi atau konteks permasalahan yang dibahas di dalamnya mengandung unsur yang mirip dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran biologi menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan *power point*. Penerapan

pembelajaran menggunakan media interaktif termasuk dalam kategori yang tinggi jika dibandingkan dengan peningkatan ketuntasan pada kelompok pembelajaran menggunakan *power point*.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu tengah” merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian yang ditulis oleh Edo Antono pada tahun 2021 memiliki latar belakang masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hal ini diduga karena pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti, sebab meneliti media pembelajaran dengan jenis eksperimen.

Penelitian yang dilakukan oleh Maria Eny mahasiswa Universitas Santana Dharma Yogyakarta pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *Microsoft Powerpoint* untuk Siswa Kelas VIII Semester 2 SMP Marganingsih Muntilan”. Penelitian ini merupakan penelitian yang relevan dengan yang diteliti saat ini.

Latar belakang yang terdapat pada penelitian relevan ini yaitu media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Indonesia belum dimanfaatkan dengan optimal. Hal ini yang menjadi dasar Eny untuk melakukan tahap pengembangan produk media pembelajaran. Seperti yang terjadi di SMP

Negeri 2 Kauman, pemanfaatan media pembelajaran belum optimal. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk meneliti efektivitas media *power point recording* pada pembelajaran teks narasi siswa kelas VII. Berikut adalah tabel persamaan dan perbedaan penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Efektivitas Penggunaan Media <i>Power Point</i> dalam Pembelajaran PAI SMP Tunas Dharma Way Galih Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017	Diketahui sebanyak 32 siswa dalam kelas VII B yang terdiri dari 14 laki-laki dan 18 perempuan. Saat penyampaian materi terlihat berkurangnya siswa yang melakukan aktivitas di luar proses pembelajaran. Dari 32 siswa, 12,55% siswa mengobrol dan 9% siswa mengantuk. Penggunaan media <i>power point</i> ini dikatakan efektif dengan indikasi berkurangnya siswa yang melakukan aktivitas di luar proses pembelajaran seperti mengantuk dan mengobrol.	1. Merupakan penelitian kuantitatif 2. Menggunakan media <i>power point</i>	1. Waktu, tempat, objek penelitian berbeda 2. Menggunakan media <i>power point recording</i>
Efektivitas Media Pembelajaran <i>Power Point</i> pada Hasil	Penggunaan media <i>power point</i> sangat membantu dalam proses belajar (KBM) jika ditinjau	1. Merupakan penelitian kuantitatif eksperimen 2. Meneliti	1. Tempat, objek, subjek penelitian 2. Mata Pelajaran yang

<p>Belajar Kognitif Mata Pelajaran Beton Pracetak siswa kelas XII Jurusan Teknik Kontruksi Batu dan Beton SMK Negeri 2 Kebumen</p>	<p>dari peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Selisih nilai pretest dan posttest pada kelas yang menggunakan media <i>power point</i> lebih tinggi yaitu 19,66 dibanding kelas yang tidak menggunakan <i>power point</i> hanya 16,50. Setelah melakukan uji t-test didapat nilai signifikansi 0,045. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan.</p>	<p>media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa</p>	<p>berbeda 3. Media pembelajaran</p>
<p>Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Sosial</p>	<p>Media <i>power point</i> padu musik berhasil meningkatkan antusiasme siswa. Hal ini didasari oleh hasil penelitian yang dilakukan secara 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama hasil presentase guru mencapai 64,29% sedangkan siswa 62,5% dengan kategori nilai cukup. Pertemuan kedua, capaian guru memperoleh presentase 75% dan siswa 75% dengan kategori penilaian baik. Selanjutnya</p>	<p>1. Merupakan penelitian kuantitatif</p>	<p>1. Mata pelajaran dan materi berbeda 2. Objek, tempat, dan subjek penelitian berbeda</p>

	<p>pada pertemuan ketiga capaian guru memperoleh presentase 78,5% dan siswa 81,25%. Hal ini disimpulkan bahwa di setiap pertemuan yang dilakukan terdapat peningkatan antusiasme. Hasil akhir ditentukan oleh pertemuan keempat dengan presentase guru 89,28% sedangkan siswa 87,5% dengan kategori penilaian sangat baik.</p>		
<p>Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Media <i>Power Point</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI IPA di SMA Negeri Karangnongko Klaten</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan pada materi pernafasan 14% (kelas kontrol) dan 47,6% (kelas eksperimen), peningkatan ketuntasan materi ekresi 28,6% (kelas kontrol) dan 47,6% (kelas eksperimen), dan materi koordinasi 28,6% (kelas kontrol) dan 38,1% (kelas eksperimen). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan nilai lebih tinggi dari kelas kontrol.</p>	<p>1. Merupakan penelitian kuantitatif 2. Metode eksperimen</p>	<p>1. Tempat, objek, subjek penelitian 2. Materi yang diteliti 3. Media pembelajaran</p>

<p>Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Power Point</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah</p>	<p>Terdapat pengaruh dalam penggunaan multimedia interaktif <i>power point</i> terhadap hasil pretest dan posttest siswa. Hal ini dapat diketahui pada hasil analisis t-test dengan nilai $t_{hitung}=15,540 > t_{tabel} = 2,052$ dengan taraf signifikansi $\alpha= 0,05$. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.</p>	<p>1. Merupakan jenis penelitian kuantitatif 2. Media multimedia interaktif <i>power point</i></p>	<p>1. Objek, subjek dan tempat penelitian berbeda 2. materi ang diterapkan berbeda</p>
<p>Pengembangan Media dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII Semester 2 SMP Marganingsih Muntilan</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan presentase nilai dari media pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII semester 2 adalah 87,18% dikategorikan sangat baik. Secara terperinci presentase tersebut adalah dosen ahli media dan materi sebesar 79,37% dan guru dengan presentase 95%. Hasil uji lapangan sebanyak 62 siswa menunjukkan bahwa bahan ajar berupa <i>power point</i> multimedia sangat diminati siswa.</p>	<p>1. Merupakan penelitian pada pembelajaran bahasa Indonesia 2. Media pembelajaran <i>power point</i></p>	<p>1. Jenis penelitian yang berbeda 2. Materi yang diteliti berbeda 3. Tempat, objek, subjek penelitian yang berbeda</p>

C. Kerangka Berpikir

Kondisi awal pembelajaran bahasa Indonesia pada masa pandemi ini membuat guru harus bertindak untuk lebih kreatif untuk menghidupkan suasana di kelas. Saat pembelajaran teks narasi sebelum menggunakan media *power point recording* hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kauman menunjukkan hasil yang belum optimal. Kemampuan peserta didik dalam menuntaskan pembelajaran teks narasi masih rendah, terbukti dari hasil pencapaian nilai siswa. Terdapat 50% siswa yang mempunyai nilai di atas KKM. Dari jumlah 33 siswa hanya 16 siswa yang nilainya di atas KKM yaitu 69-85.

Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi dan melakukan keterampilan menulis saat pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang menarik menjadi penghambat utama dalam permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Guru kurang memperhatikan media yang cocok untuk mendukung keberhasilan pembelajaran sehingga siswa merasa kesulitan saat pembelajaran.

Metode yang digunakan oleh guru masih didominasi oleh metode ceramah. Metode ceramah yang digunakan pada kondisi saat ini dirasa kurang efektif sebab kurang merangsang daya tarik siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Perlunya perubahan dan pengembangan media agar peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran teks narasi.

Gambar 2.2 Konsep Kerangka Berpikir