

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Audio Visual

a. Definisi Media Audio Visual

Audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Media audio visual dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Beberapa Contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan video. Media audio visual bisa diartikan juga sebagai jenis suatu media yang memuat unsur gambar dan juga memuat unsur suara yang bisa didengar, misalnya slide suara, film, rekaman video, dan lainnya (Sundayana, 2015: 14).

Media audio visual dianggap sebagai sebuah media yang memiliki kemampuan yang menarik dan lebih baik (Wati, 2016: 54). Penggunaan media audio visual yang menarik dan memiliki kemampuan lebih baik bisa memotivasi dan membangkitkan minat siswa untuk menjalani proses belajar mengajar lebih fokus dan lebih rajin belajar sehingga kegiatan belajar dapat lebih efektif. Berdasarkan dari uraian para ahli jadi media audio visual bisa disimpulkan bahwa sebagai media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator. Di mana media ini menekankan pada kedua indra yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan.

b. Menurut Sutjipto (2011: 53) Karakteristik media berbasis audio-visual adalah sebagai berikut:

- 1) Bersifat linier
- 2) Menyajikan visualisasi yang dinamis
- 3) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya
- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif
- 6) Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitas rendah.

Pengajaran melalui audio-visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Jadi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Pengajaran melalui media audio-visual merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat keras (*hardware*) selama proses belajar-mengajar berlangsung. Perangkat keras yang digunakan dapat berupa proyektor, *tape recorder*, proyektor layar lebar, televisi, komputer, maupun perangkat teknologi lainnya yang mendukung penyajian materi secara visual dan auditif. Media ini dirancang untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui kombinasi indera penglihatan (visual) dan indera pendengaran (audio), sehingga

peserta didik dapat menerima informasi secara lebih lengkap dan menyeluruh.

Dalam proses pembelajaran dengan media audio-visual, materi disajikan tidak semata-mata bergantung pada pemahaman teks, kata-kata, atau simbol-simbol tertulis. Sebaliknya, penyampaian informasi dilakukan dengan memadukan unsur gambar, video, suara, animasi, maupun musik yang relevan, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Melalui kombinasi ini, media audio-visual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu mereka mengingat informasi lebih lama.

c. Macam-Macam Media Audio Visual

Menurut Sadikman, dkk (2010: 49) jenis- jenis media audio visual secara umum adalah sebagai berikut:

1). Media Audio Visual Diam

Media ini menampilkan gambar diam disertai suara atau narasi, tetapi tidak menampilkan gerakan, contoh: Slide suara, film bingkai suara overhead projector dengan narasi audio.

2). Media Audio Visual Gerak

Media ini menyajikan suara dan gambar yang bergerak secara bersamaan, contoh: video pembelajaran, film pendidikan, siaran tv edukatif

3). Media Audio Visual Interaktif

Jenis ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung, biasanya melalui perangkat digital, contoh:

multimedia interaktif, video pembelajaran interaktif, CD pembelajaran, e- learning berbasis video.



Gambar 2. 1

d. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Adapun jenis-jenis media audio visual adalah sebagai berikut:

1). Audio-Visual Murni

Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

2). Film bersuara

Film bersuara ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Akan tetapi, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari. Film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tema pembelajaran
- b) Dapat menarik minat siswa
- c) Benar dan autentik
- d) Up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan
- e) Sesuai dengan tingkat kematangan siswa
- f) Perbendaharaan bahasa yang benar.

3. Video

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk pembelajaran.

4. Televisi Selain film dan video

Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak.

5. Audio visual tidak murni

Audio visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti Sound slide (Film bingkai suara). Slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk media audio-visual saja atau media visual diam plus suara. Gabungan slide (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis system multimedia

yang paling mudah diproduksi. Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional.

e. Fungsi Media Audio Visual

Menurut Hasibuan (2022: 60-65) penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama yaitu:

1. Memberikan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa
2. Membantu memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah
3. Memperkuat daya ingat siswa melalui pengalaman visual-audiotori
4. Serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

f. Menurut Arsyad (2010: 53) menyatakan kelebihan Media Audio-Visual sebagai berikut:

1. Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditif maupun visual.
2. Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual.
3. Siswa akan lebih cepat mengerti mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.
4. Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audio-visual.

g. Menurut Arsyad (2010: 53) menyatakan bahwa kekurangan Media Audio-Visual sebagai berikut:

1. Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, karena memadukan 2 elemen, yakni audio dan visual.
2. Membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya.
3. Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio visual cukup mahal.
4. Jika tidak terdapat perantiannya akan sulit untuk membuatnya (terbentur alat pembuatnya).

h. Manfaat Media Audio Visual

Menurut Dale dalam Azhar Arsyad (2016:16) mengemukakan bahwa Media Audio Visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat media Audio Visual yaitu:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

6. Mendorong pemanfaatan yang bermgna dari mta pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang di perlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa.
10. Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan yang siswa butuhkan

i. Langkah-langkah Penerapan Media Video Audio Visual

Langkah-langkah media audio visual dalam Pembelajaran Berikut ini akan diuraikan bagaimana seorang pendidik menggunakan program video secara integral dalam proses pembelajaran sebagai media pendidikan. Persiapan Kegiatan persiapan dari seorang pendidik yang akan mengajar dengan menggunakan program video antara lain:

1. Mempersiapkan laptop, sound, kabel dan video yang akan ditayangkan
2. Memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan nyaman
3. Pada saat akan mengajak peserta didik menyimak video, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknis pembelajaran
4. Guru memberikan lembaran soal yang berupa :
Perhatikan video yang di tampilkan didepan kelas,lalu buatlah cerita pendek dengan tema bebas. Dengan memperhatikan 5 unsur intrinsik cerpen yaitu tema

isi, latar, tokoh, alur, sudut pandang, penggunaan bahasa dan ejaan.

5. Kemudian peserta didik siap menyaksikan tayangan video tersebut.

2. Kemampuan Kognitif

a. Definisi Kognitif

Kognitif adalah kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu serta memiliki gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Kognitif juga disebut sebagai pengetahuan yang luas, kemampuan daya nalar, kemampuan kreativitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa, serta kemampuan daya ingat. Kemampuan ini dapat memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan yang lebih luas sehingga dapat digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari (Wiyani, 2014: 1).

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dalam proses berpikir, seperti kemampuan dalam menghubungkan sesuatu dengan yang lain, menilai, atau mempertimbangkan. Perkembangan kognitif tumbuh dan terus berkembang seiring dengan perkembangan fisik dan syarat-syarat lain yang berada pada pusat susunan saraf (Rozana, 2020: 2). Kemampuan kognitif juga merupakan kemampuan berpikir secara kompleks dan menggunakan nalar dalam memecahkan masalah (Khadijah, 2016:1).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang untuk berpikir, memahami, belajar, mengingat, memecahkan masalah. Ini mencakup berbagai proses mental seperti, perhatian, persepsi, ingatan, bahasa, dan penalaran. Kemampuan ini sangat penting dalam proses belajar dan beradaptasi dengan situasi baru.

b. Tujuan dan Manfaat Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif atau daya pikir menjadikan manusia mampu membedakan antara benar dan salah, antara harus dilakukan dan tidak harus dilakukan, serta bagaimana seharusnya bersikap sehingga ia mampu menyelesaikan permasalahan yang ia temukan dalam kesehariannya. Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 ayat (4), Manfaat Kognitif meliputi: 1) belajar dan memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan menerapkan pengetahuan dalam konteks baru, 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab dan akibat dan 3) berpikir simbolis, mencakup kemampuan mengenal, menyebut dan menggunakan konsep huruf, serta merepresentasikan berbagai benda dan imajinasi dalam bentuk gambar.

c. Level-level dalam Kemampuan Kognitif

Implementasi teori kognitif menurut Benjamin S. Bloom (2023: 46-47) menjelaskan level-level kemampuan kognitif sebagai berikut:

1. Mengingat, level ini merujuk pada kemampuan peserta didik untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) apa yang disampaikan oleh pendidiknya. Peserta didik bisa menyampaikan informasi/ pengetahuan sederhana secara verbal atau tulisan. Misalnya pada kegiatan penutup di tahap *recalling*, peserta didik ditanya kegiatan yang telah dilakukan anak dalam satu hari sekolah.
2. Memahami, level ini merujuk pada kemampuan peserta didik untuk memahami, menjabarkan, atau menegaskan informasi yang masuk, seperti menafsirkan dengan bahasa sendiri.

Peserta didik dapat menjelaskan ide atau konsep, membuat ringkasan, dan melakukan interpretasi sederhana terhadap data/informasi dengan kata-kata mereka sendiri.

3. Mengaplikasikan, dalam mengaplikasikan sesuatu, peserta didik memerlukan informasi yang dapat dipelajari untuk digunakan dalam mencapai solusi atau menyelesaikan tugas. Misalnya, setelah mempelajari tata cara mencuci tangan, peserta didik diminta praktik langsung untuk cuci tangan dengan tertib.
4. Menganalisis, level ini merujuk pada kemampuan anak didik dalam menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, membuat kerangka, menyusun outline, mengintergrasikan, membedakan, menyamakan, mengelompokkan, menjelaskan cara kerja sesuatu, menganalisis hubungan antarbagian dan mengenali motif atau struktur organisasi. Misalnya pada tema binatang peliharaan, pendidik membawa miniatur binatang peliharaan dan meminta peserta untuk mengelompokkan binatang berdasarkan jumlah kaki, jenis makannya, tempat hidupnya dan lain-lain.
5. Mengevaluasi, level ini merujuk pada kemampuan peserta didik memberikan justifikasi terhadap sesuatu yang dievaluasi. Ini berarti, peserta didik dengan sendirinya memiliki berbagai bahan pertimbangan yang diperlukan untuk memberi nilai. Misalnya pada pembelajaran tentang tema binatang peliharaan, pendidik menyajikan gambar salah satu binatang peliharaan yang telah dihilangkan beberapa bagian anggota tubuh. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengevaluasi bagian anggota tubuh yang hilang atau tidak ada.
6. Mencipta, Level ini merujuk pada kemampuan peserta didik untuk memadukan berbagai macam informasi dan

mengembangkannya sehingga terjadi sesuatu bentuk yang baru. Selain itu, level ini juga ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dalam merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, memba-rui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, dan mengubah Misalnya, ketika tema binatang peliharaan telah dipelajari, pendidik menyiapkan bahan-bahan loose part dan meminta peserta didik untuk berkreasi membuat binatang peliharaan yang disenangi atau membuat kandang binatang peliharaan sesuai ide dan imajinasi anak.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Siswa dalam Menulis Cerpen

Menurut Dalman (2015: 5) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen adalah sebagai berikut:

1. Tingkat Pendidikan dan Pengetahuan Umum

Semangkin tinggi tingkat pendidikan dan wawasan seseorang, semangkin kaya kosakata dan ide yang dapat digunakan dalam menulis cerpen.

2. Kemampuan Bahasa

Meliputi tata bahasa, ejaan, struktur kalimat, dan gaya bahasa yang mempengaruhi kelancaran dan kejelasan tulisan.

3. Daya Imajinasi dan Kreativitas

Penulis Cerpen membutuhkan imajinasi kuat untuk menciptakan tokoh, latar, dan alur cerita yang menarik.

4. Kemampuan Berpikir Kritis Dan Analitis

Penting untuk membangun konflik, memecahkannya, dan menciptakan makna atau pesan yang mendalam dalam Cerpen.

5. Pengalaman Pribadi dan Sosial

Pengalaman hidup bisa menjadi sumber inspirasi dan membuat cerita terasa lebih autentik dan menyentuh.

6. Minat dan Motivasi

Menulis Penulis yang memiliki minat tinggi cenderung lebih tekun, inovatif, dan terus mengasah keterampilannya.

7. Kebiasaan Membaca

Membaca cerpen dapat memperluas wawasan naratif, memperkaya diksi, dan memberi inspirasi gaya penulisan.

8. Lingkungan Sosial dan Budaya

Nilai-nilai budaya, norma sosial, dan lingkungan sekitar dapat mempengaruhi tema, sudut pandang, serta gaya bercerita penulis.

3. Menulis Cerita Pendek (Cerpen)

a. Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media lainnya dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca. Ada empat keterampilan berbahasa yaitu, keterampilan mendengar, keterampilan menulis, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca (Dalman 2015: 3).

Menulis merupakan suatu aktifitas komunikasi yang berupa tulisan yang disampaikan kepada pihak lain. Menurut Dalman(2015: 3) kegiatan menulis berimplikasi pada beberapa unsur yaitu, penulis sebagai pemberi pesan, isi pesan, media yang digunakan dan narasumber. Suhendra (2015: 5) mengartikan Keterampilan menulis adalah keterampilan setiap individu untuk mencurahkan gagasan dan idenya kedalam bentuk tulisan. Banyak orang menganggap menuangkan ide dalam bentuk tulisan lebih sulit dibandingkan menuangkan gagasan dalam bentuk lisan (oral).

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan komunikasi tertulis yang bertujuan menyampaikan pesan atau informasi kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media. Aktivitas ini melibatkan unsur-unsur penting, yaitu penulis sebagai pengirim pesan, isi pesan, media atau saluran yang digunakan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Menulis juga termasuk salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, selain mendengar, berbicara, dan membaca. Keterampilan ini memungkinkan seseorang menuangkan ide, gagasan, dan perasaannya ke dalam bentuk tulisan, meskipun bagi sebagian orang kegiatan menulis dianggap lebih sulit dibandingkan menyampaikan gagasan secara lisan.

b. Fungsi Menulis

Fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung berhadapan dengan pihak lain yang membaca tulisan kita tetapi melalui bahasa tulisan. Menurut tarigan fungsi utama dari tulisan yaitu sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Tarigan dalam Ahmad Susanto (2014) menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir, juga dapat menolong kita berpikir secara kritis. Juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan- hubungan, memperdalam daya tanggap atau

resepsi kita, memecahkan masalah- masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Tidak jarang kita menemui apa yang sebenarnya kita pikirkan dan rasakan mengenal orang-orang, gagasan-gagasan, masalah-masalah dan kejadian-kejadian hanya dalam proses menulis aktual.

c. Tahap-Tahap Menulis

Menurut Sukma (2023: 57) Tahap-tahap menulis adalah sebagai berikut:

- 1) menghimpun ide, menentukan tujuan & pembaca, membuat kerangka.
- 2) menuangkan ide menjadi paragraf awal sesuai kerangka.
- 3) memperbaiki gagasan, organisasi, koherensi, dan kelengkapan bukti.
- 4) membetulkan ejaan, diksi, tata kalimat, dan mekanik tulisan.
- 5) menyalin naskah final dan membagikan kepada audiens.

d. Definisi Cerpen

Menulis termasuk dalam kategori bagian penting yang harus dipelajari peserta didik di Sekolah. Menulis adalah meletakkan atau mengatur simbol-simbol grafis yang menyatakan pemahaman suatu bahasa sedemikian rupa sehingga orang lain dapat membaca simbol-simbol grafis itu sebagai bagian penyajian satuan-satuan ekspresi bahasa, lado (Musaddat, 2017: 69). Cerita Pendek yaitu cerita yang memiliki wujud berbentuk pendek, ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif.

Menurut Kosasih (2014: 182) umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam dengan jumlah kata 500-5.000 kata. Fiksi yang merujuk pada pengertian rekaan atau konstruksi dalam cerpen terdapat pada unsur-unsur fisiknya. Cerpen merupakan salah satu

bentuk fiksi yang seringkali menunjukkan cir-ciri bersifat pendek, seperti peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku, dan jumlah kata yang digunakan.

Secara etimologis, cerpen pada dasarnya adalah karya fiksi atau sesuatu yang di konstruksi, ditemukan, dibuat atau dikarang, artinya cerita pendek tidak bisa dipisahkan dari fakta. Fiksi yang merujuk pada pengertian rekaan atau konstruksi dalam cerpen terdapat pada unsur-unsur fisiknya. Selain itu, sebuah cerpen tidak terlepas dari fakta-fakta yang terdapat di dalam cerpen tersebut. Misalnya latar, karakter, dan plot semuanya dapat didasarkan pada peristiwa kehidupan nyata (Nuryatin & Purnama. 2016: 60). Jadi, dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa cerita pendek adalah jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita tentang manusia dan seluk beluknya lewat tulisan pendek.

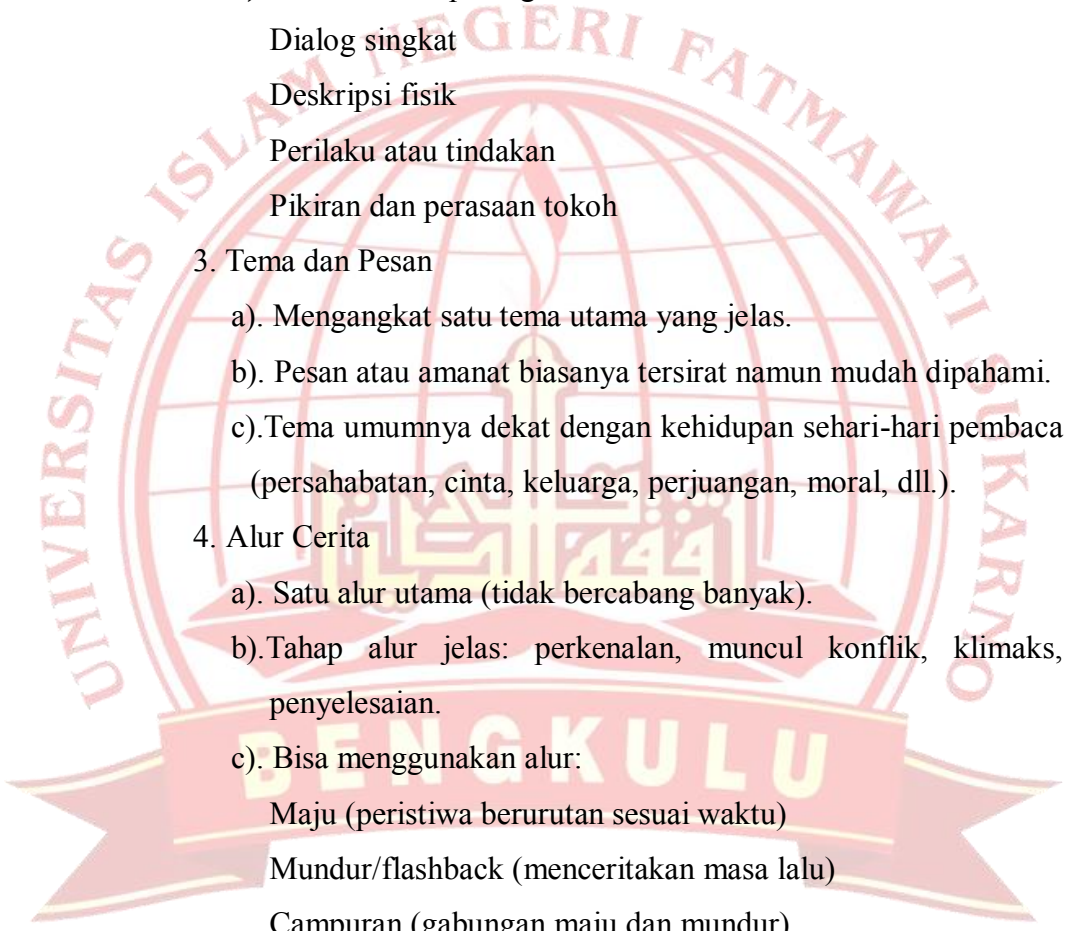
e. Ciri- Ciri Cerpen

Menurut Khulsum (2018: 2) menyatakan bahwa ciri-ciri cerpen yaitu kata-kata serta halamannya dibatasi, peristiwa yang diungkap tidak keseluruhan, memiliki alur tunggal, bertema satu, isi ceritanya diambil dari pengalaman pengarang maupun peristiwa yang dialami oleh orang lain, menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti, dan penokohan cerpen singkat. Sedangkan menurut Handayani (2016: 2) berpendapat bahwa ciri-ciri cerpen adalah sebagai berikut:

1. Dilihat dari Panjang dan Waktu Membaca

- a) Panjang cerita relatif singkat, umumnya 500–5.000 kata (5–7 halaman).
- b) Dapat dibaca dalam sekali duduk (sekitar 15–30 menit).
- c) Memiliki alur yang cepat, tanpa banyak pengulangan atau pengalihan cerita

2. Jumlah dan Karakter Tokoh

- 
- a) Tokoh terbatas, biasanya 1 tokoh utama dan 1–3 tokoh tambahan.
 - b) Penokohan langsung (tokoh dikenalkan secara cepat, tidak bertele-tele).
 - c) Perubahan karakter (jika ada) biasanya terjadi pada tokoh utama.
 - d) Sifat tokoh dapat digambarkan melalui:
 - Dialog singkat
 - Deskripsi fisik
 - Perilaku atau tindakan
 - Pikiran dan perasaan tokoh
3. Tema dan Pesan
- a). Mengangkat satu tema utama yang jelas.
 - b). Pesan atau amanat biasanya tersirat namun mudah dipahami.
 - c). Tema umumnya dekat dengan kehidupan sehari-hari pembaca (persahabatan, cinta, keluarga, perjuangan, moral, dll.).
4. Alur Cerita
- a). Satu alur utama (tidak bercabang banyak).
 - b). Tahap alur jelas: pengenalan, muncul konflik, klimaks, penyelesaian.
 - c). Bisa menggunakan alur:
 - Maju (peristiwa berurutan sesuai waktu)
 - Mundur/flashback (menceritakan masa lalu)
 - Campuran (gabungan maju dan mundur)
 - Konflik biasanya sederhana, tidak serumit novel.
5. Latar
- a). Latar tempat, waktu, dan suasana terbatas (tidak banyak berpindah lokasi atau waktu).
 - b). Deskripsi latar cukup untuk membangun suasana, tetapi tidak terlalu panjang.
6. Waktu Terjadinya Peristiwa

- a). Peristiwa terjadi dalam waktu singkat (beberapa jam, hari, atau minggu, jarang bertahun-tahun).

7. Bahasa

- a) Menggunakan bahasa sederhana, padat, dan komunikatif.
- b) Tidak banyak menggunakan istilah sulit.
- c) Pemilihan kata efektif dan langsung pada inti cerita.
- d) Kadang memanfaatkan gaya bahasa (majas) untuk memperindah.

8. Kesan

- a) Walaupun singkat, cerpen meninggalkan kesan mendalam pada pembaca.
- b) Memiliki kekuatan emosi (mengharukan, lucu, menyentuh, mengejutkan).

9. Struktur Cerpen

- a) Abstrak (opsional): ringkasan awal cerita.
- b) Orientasi: pengenalan tokoh, latar, dan situasi awal.
- c) Komplikasi: muncul konflik atau masalah.
- d) Klimaks: puncak ketegangan cerita.
- e) Resolusi: penyelesaian konflik.
- f) Koda (opsional): penutup atau pesan akhir.

10. Keterbatasan Ruang Cerita

- a) Fokus pada satu kejadian penting atau satu konflik utama.
- b) Tidak ada sub-plot (alur tambahan) yang rumit.

11. Sifat Tulisan

- a) Bersifat fiksi (rekaan), walaupun kadang terinspirasi dari kisah nyata.
- b) Mengandung unsur imajinasi pengarang.
- c) Memiliki nilai hiburan sekaligus pembelajaran.

Jadi ciri-ciri cerpen di antaranya, yaitu kata-kata serta halamannya terbatas, peristiwa yang diungkap tidak keseluruhan, memiliki alur tunggal, bertema satu, isi ceritanya diambil dari

pengalaman pengarang maupun peristiwa yang dialami oleh orang lain, menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti, penokohan cerpen singkat, latar digambarkan hanya sekejap, memiliki beberapa unsur pembentuk dan panjang ceritanya 5000 kata atau sekitar 17 halaman.

f. Unsur Pembentuk Cerpen

Unsur-Unsur Pembangun Cerita Pendek Cerpen memiliki dua unsur pembangun, diantaranya adalah unsur intrinsik dan ekstrinsik Surniati (2020: 10-12):

1. Unsur intrinsik adalah unsur pembangun cerpen yang berasal dari dalam cerpen itu sendiri. Jika diibaratkan sebuah bangunan, maka unsur intrinsik adalah komponen-komponen bangunan tersebut. Unsur intrinsik cerpen terdiri dari tema, tokoh atau penokohan, alur cerita, latar, gaya bahasa, sudut pandang dan amanat. Berikut penjelasannya.

a). Tema merupakan ide atau gagasan dasar yang melatarbelakangi keseluruhan cerita yang ada dari cerpen. Tema memiliki sifat umum dan general yang dapat diambil dari lingkungan sekitar, permasalahan yang ada di masyarakat, kisah pribadi pengarang sendiri, pendidikan, sejarah, perjuangan romansa, persahabatan dan lain-lain.

b). Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita.

c). Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat ataupun bersifat kronologis. Pola pengembangan cerita suatu cerpen beragam. Pola-pola pengembangan cerita harus menarik, mudah dipahami, dan logis. Jalan cerita suatu cerpen kadang berbelit-belit dan penuh kejutan, juga kadang- kadang sederhana.

- d). Latar atau setting meliputi tempat, waktu, dan peristiwa yang digunakan dalam suatu cerita. Latar dalam suatu cerita bisa bersifat faktual atau bisa pula yang imajinatif. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya suatu cerita.
- e). Gaya Bahasa Dalam cerita, penggunaan bahasa berfungsi untuk menciptakan suatu nada atau suasana persuasif serta merumuskan dialog yang mampu memperlihatkan hubungan dan interaksi antara sesama tokoh. Kemampuan sang penulis mempergunakan bahasa secara cermat dapat menjelmakan suatu suasana yang berterus terang.
- f). Sudut pandang merupakan strategi yang digunakan oleh pengarang cerpen untuk menyampaikan ceritanya. Baik itu sebagai orang pertama, kedua, ketiga. Bahkan acapkali para penulis menggunakan sudut pandang orang yang berada di luar cerita.
- g). Amanat merupakan pesan yang hendak disampaikan pengarang. Amanat dalam cerpen umumnya bersifat tersirat. Kehadiran amanat, pada umumnya tidak bisa lepas dari tema.

2. Unsur Ekstrinsik

- a). Latar belakang masyarakat yang termasuk dalam latar belakang masyarakat adalah ideologi negara, kondisi politik, kondisi sosial dan kondisi ekonomi.
- b). Latar belakang penulis yang termasuk dalam latar belakang penulis adalah riwayat hidup penulis, kondisi psikologis dan aliran sastra penulis.
- c). Nilai yang terkandung dalam cerpen nilai yang merupakan unsur ekstrinsik adalah nilai agama, nilai sosial, nilai agama dan lain-lain.

g. Langkah-Langkah Menulis Cerpen

Menurut Kosasih (2014: 214) langkah-langkah menulis cerita pendek sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kertas kosong, spidol atau pensil warna warni.
- 2) Menuliskan topik utama.
- 3) Buat cabang utama terkait topik.
- 4) Teruskan membuat cabang lainnya. Cabang-cabang lainnya diisi dengan kata kunci oleh kata-kata kunci yang berhubungan dengan cabang utama.
- 5) Gunakan warna menarik dan gambar atau simbol-simbol mencerminkan pengalaman serta imajinasi anda dengan topik-topik itu.
- 6) Kembangkan menjadi cerpen yang utuh.
- 7) Langkah-langkah menulis cerpen peninjauan kembali keseluruhan isi, struktur kaidah kebahasaannya.

h. Indikator Penilaian Menulis Cerpen

Dalam penulisan cerita pendek terdapat indikator yang dapat menjadi petunjuk bahwa karya yang ditulis merupakan karya cerita pendek. Indikator ini menjadi acuan dalam pembuatan rubrik penilaian. Indikator keterampilan menulis cerita pendek tersebut sebagai berikut. (Wicaksono : 2017)

1). Tema

Tema dalam sebuah karya sastra fiksi merupakan salah satu dari sejumlah unsur pembangun cerita yang dapat membentuk keseluruhan cerita. Karena tema dalam cerita tidak ditampilkan secara eksplisit tetapi bersifat di dalam seluruh cerita. Apabila penulis sudah menentukan tema dalam ceritanya maka, isi cerita akan relevan atau sejalan dengan tema.

2). Latar

Latar merupakan bagian cerita yang menunjuk pada masalah tempat, waktu terjadinya peristiwa serta lingkungan sosial yang digambarkan untuk menghidupkan peristiwa. Penulis akan

mengembangkan secara kreatif latar cerita untuk membangkitkan suasana cerita sehingga pembaca seakan masuk ke dalam cerita.

3). Alur

Alur merupakan salah satu unsur fiksi yang penting karena alur yang mendasari sebuah cerita. Kehadiran alur dapat membuat cerita berkesinambungan. Oleh sebab itu, antara peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain harus saling berhubungan.

4) Tokoh dan sudut pandang

Pelaku dalam cerita atau tokoh biasanya oleh pengarang dilukiskan dan digambarkan melalui watak, sifat serta karakter baik lahirnya maupun batinnya. Sedangkan sudut pandang ialah bagaimana cara penulis memposisikan dirinya dalam menulis cerita. Sudut pandang terbagi menjadi dua yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Dengan begitu sudut pandang yang telah dipilih oleh penulis memiliki keterkaitan dengan penyajian karakter tokoh.

5) Penggunaan bahasa dan ejaan

Penggunaan bahasa dan ejaan seorang penulis meliputi ketepatan dalam pemilihan diksi, ketelitian dalam penulisan ejaan, perimbangan frasa serta kalimat dan kepiawaian dalam penggunaan imajinatif. Sehingga membuat pembaca seakan masuk dan ikut merasakan jalannya cerita.

Indikator penilaian menulis cerpen menurut Mulyasa (2017: 143) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Penilaian Menulis Cerpen

No	Aspek yang dinilai	Skor Nilai		
		1	2	3
1	Tema atau isi			

2	Latar			
3	Tokoh dan sudut pandang			
4	Alur atau jalan cerita			
5	Penggunaan bahasa dan ejaan			

B. Penelitian Relevan

Khabib, dkk (2020) di dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Media Cetak dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Pada Siswa MTS Bergaya Kognitif Field Dependent dan Field Independent. Hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui melalui hasil uji prasyarat dan uji hipotesis dengan berbantuan komputasi software SPSS 20 for windows. Persamaan penelitian terletak pada variabel bebasnya yang membahas tentang media audio visual dan perbedaannya pada penelitian ini membahas tentang gaya kognitif sedangkan peneliti meneliti tentang kemampuan kognitif.

Dian Ayu Nurwindasari, dkk (2025) penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Kelas VB SDN Tenggilis Mejoyoi Surabaya. Hasil pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Media Audio visual dapat mempengaruhi kemampuan menulis cerpen siswa pada kelas V, halini dapat dilihat dari hasil tes memiliki pengaruh yang signifikan. Persamaan penelitian ini meneliti tentang bagaimana pengaruh media audio visual terhadap pembelajaran sedangkan perbedaannya penelitian populasinya anak sedangkan peneliti populasinya anak smp.

Sri Rahmawati (2015) di dalam penelitian yang berjudul Pengaruh media audio visual (kartun) terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas III MI Tarbiah Al – Islamiyah Kembangan, Jakarta Barat, Tahun

Ajaran 2014/2015. Analisis data penelitian uji persyaratan analisis, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, hipotesis statistik, berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara (bercerita). Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengukur apakah ada pengaruh yang signifikan pada media audio visual terhadap keterampilan bercerita sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan dengan materi penulisan cerpen, perbedaan dalam penelitian ini pada tujuan penelitian, materi penelitian dan tempat penelitian.

Doni Ferdi Ansyah (2023) di dalam penelitian yang berjudul Keefektifan Pembelajaran Model stad berbantu Audio Visual terhadap Hasil Belajar Kognitif Bola Voli Materi Passing Atas Siswa Kelas VIII A SMPN 4 Bandar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif model model STAD Berbantu Audio Visual efektif terhadap hasil belajar materi permainan bola voli siswa kelas VIII A SMPN 4 Bandar. Hal ini sesuai dengan pengaruh yang terdapat dalam aspek bahwa: (1) terjadi peningkatan hasil belajar materi passing atas permainan bola voli kelas VIII A SMPN 4 Bandar sebelum dan sesudah perlakuan. Persamaan penelitian ini adalah media audio visual membantu dalam hasil pembelajaran dan perbedaannya adalah dalam hal objek yang diteliti dan tujuan penelitian serta tempat penelitiannya.

Eggiet dan Vera Yuli Erviana (2023) penelitian berjudul Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Muhammadiyah Domban 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan media audio visual berjalan sesuai dengan RPP yang dibuat guru, komponen pembelajaran juga sudah terpenuhi dengan maksimal. Hambatan tidak ada nya horden membuat sinar dalam ruangan kurang gelap dan apabila listrik mati proyektor tidak bisa digunakan.

Persamaan pada penelitian ini adalah pada variabel bebas yang membahas tentang media audio visual dan perbedaannya terletak pada metode penelitiannya dimana pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif.

Yasemin Sadik (2015) penelitian ini berjudul *The Effect of Digital Storytelling on Visual Memory and Writing Skills*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital *storytelling* secara signifikan meningkatkan kapasitas memori visual dan keterampilan menulis siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol. Persamaan pada penelitian ini ialah pada metode penelitian yang digunakan sedangkan perbedaannya pada variabel bebasnya yaitu pada penelitian ini menggunakan memori visual sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan media audio visual.

James Whiting dan Stuart Granoff (2010) penelitian yang berjudul *The Effects of Multimedia Input on Comprehension of a Short Story*. Hasil penelitiannya adalah kelompok yang menerima input video menunjukkan pemahaman cerita yang lebih baik dibanding dengan kelompok audio dan kontrol. Persamaan pada penelitian ini adalah media audio visual yang digunakan untuk mengukur efektivitas media audio visual dan perbedaannya adalah perbedaannya terletak pada sampel studi penelitian.

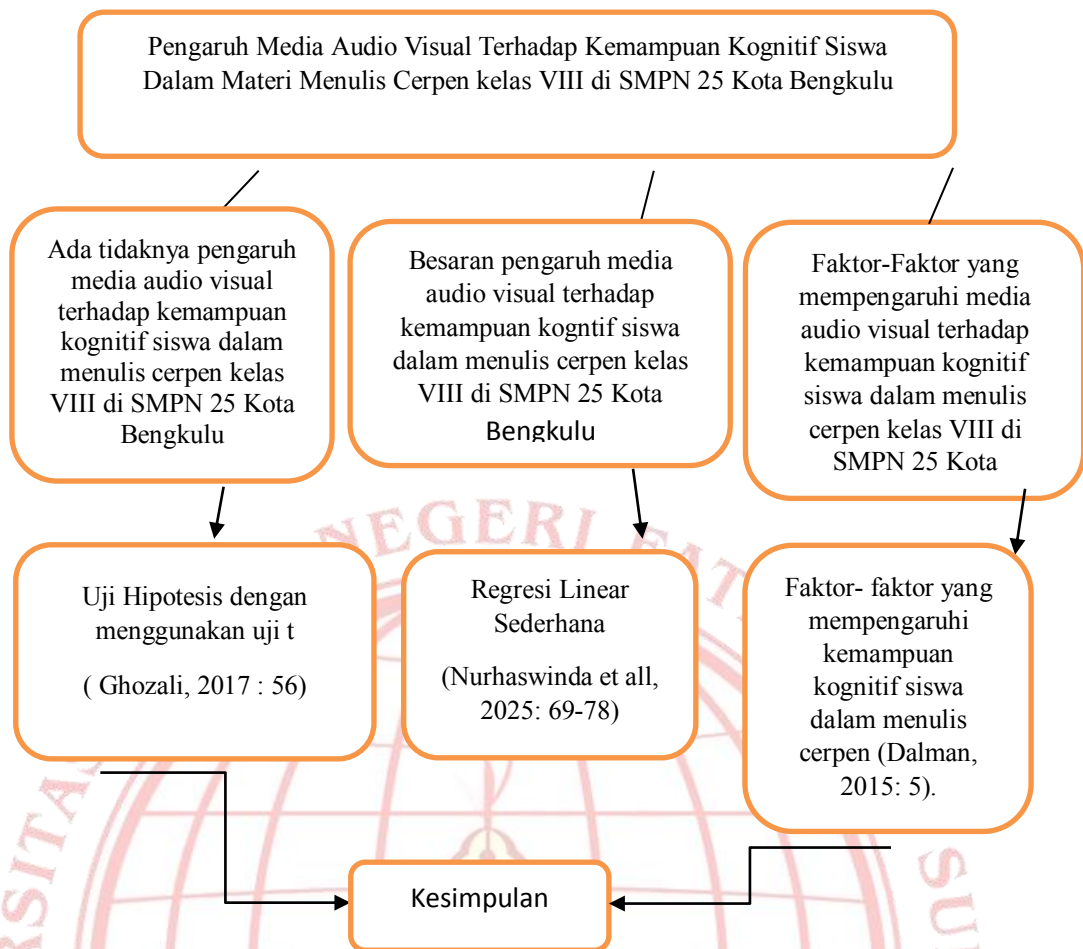
Koh Young Hun (2023) penelitian yang berjudul *The Effect of Using Audio-Visual media on the Ability to Write Short Stories*. Hasil penelitiannya adalah kelompok yang menggunakan media audio visual menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis cerpen dibandingkan kelompok kontrol. Persamaan penelitian ini pada metode eksperimen digunakan untuk mengukur efektivitas media audio-visual dan perbedaannya adalah jenis media yang digunakan.

Kemil Wachidah (2023) penelitian yang berjudul *Animated Videos Boost Grade IV Short Story Writing Skills : Experimental Study*. Hasil penelitian penggunaan video animasi secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Persamaan analisis data kuantitatif uji t digunakan untuk menentukan signifikansi hasil dan perbedaan pada penelitian ini adalah pada penelitian ini pada Sekolah Dasar sedangkan penelitian yang akan diteliti pada Sekolah Menengah Pertama.

Ghaedsharafi dan Bagheri (2023) penelitian yang berjudul *Effect of Audiovisual, Audio, and Visual Presentations on OFL Learners' Writing Skill*. Hasil penelitian ialah kelompok audiovisual memiliki peningkatan kemampuan menulis paling tinggi, menunjukkan bahwa kombinasi audio dan visual lebih efektif. Persamaan motivasi siswa meningkat karena stimulus visual/ audio dan perbedaan dari sampel penelitiannya.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dalam proses berpikir, seperti kemampuan dalam menghubungkan sesuatu dengan yang lainnya, menilai, atau mempertimbangkan. Media audio visual ialah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai pengantar dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan Media Audio dengan kemampuan kognitif adalah Media Audio Visual dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak hal ini karena audio visual melibatkan indera pendengaran dan pengelihatannya sehingga dapat membantu anak menangkap materi pembelajaran yang telah disajikan. Berdasarkan pemaparan diatas, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diteliti. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Adanya pengaruh media audio visual terhadap kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen kelas VIII di SMPN 25 Kota Bengkulu.

Ho: Tidak ada pengaruh media audio visual terhadap kemampuan kognitif siswa dalam menulis cerpen kelas VIII di SMPN 25 Kota Bengkulu