

**KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO  
SEMESTER 7A PBSI UNIVERSITAS MUSLIM  
NUSANTARA AL WASHLIYAH T.P 2020/2021**

**FITA FATRIA, S.Pd., M.Pd<sup>1)</sup>  
NURUL AZMI SARAGIH, S.Pd., M.Psi<sup>2)</sup>**

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
Jl. Garu II A, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara  
email : fitafatria@gmail.com

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan dalam menulis teks cerpen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada semester 7 PBSI Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah T.P 2020/2021. Metode dalam penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah: pertama, lembar observasi yang merupakan alat untuk mengamati seluruh kegiatan proses serta pembelajaran menulis cerpen. Populasi dalam penelitian berjumlah 91 orang mahasiswa semester 7 FKIP program studi pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 mahasiswa semester 7A yang diambil satu kelas. Sebelum melaksanakan siklus 1, dilakukan tes awal terlebih dahulu. Pada tes awal diperoleh skor rata-rata 66,9% dibulatkan menjadi 70%. Target pelaksanaan tindakan adalah rata-rata 70 secara individual dan klasikal. Target luaran dalam penelitian ini adalah jurnal internasional dan prosiding. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan informasi dan masukan bagi dosen dan mahasiswa, serta civitas akademika dan semua pihak agar dapat menggunakan media pembelajaran yang ekonomis dan efisien secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran.*

**Kata kunci:** Media Interaktif, Teks Cerpen.

**Abstract**

*This study aims to determine the ability to write short stories using video-based interactive learning media in the 7 semester of PBSI, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah T.P 2020/2021. The research method used in this research is quantitative descriptive method. Data collection tools in this study are: first, the observation sheet which is a tool for observing all process activities as well as learning to write short stories. The population in the study consisted of 91 7 semester students of the FKIP Indonesian language and literature education study program at the Muslim Nusantara Al-Washliyah University, Medan. The sample in this study amounted to 32 7A semester students who were taken one class. Before carrying out cycle 1, a preliminary test was carried out first. In the initial test, it was obtained an average score of 66.9%, rounded up to 70%. The target for the implementation of the measures was an average of 70 individually and classically. The target output in this research is international journals and proceedings. Based on the results of this study, it is hoped that it will become information and input for lecturers and students, as well as the academic community and all parties so that they can use economical and efficient learning media effectively in order to achieve learning objectives.*

**Keywords:** Interactive Media, Short Texts.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penetapan Pemerintah pada tanggal 11 Maret 2020 Covid-19 sebagai pandemi. Hal ini memaksa Pemerintah untuk mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud No. 4 tahun 2020 yang menetapkan aturan belajar dari rumah (*learn from home*) bagi mahasiswa/siswa dan bekerja dari rumah (*work from home*) bagi dosen dan guru. Untuk dunia pendidikan di Indonesia kondisi ini merupakan hal yang tak terduga bagi tenaga pendidik, orang tua, dan mahasiswa/siswa. Sebagai alternative agar proses pembelajaran dapat tetap berjalan maka diberlakukan pembelajaran daring (online).

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Dosen harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun mahasiswa berada di rumah. Solusinya, dosen dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan dosen dan mahasiswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Kegagalan dalam pembelajaran daring memang akan berdampak. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran daring (online) perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah jaringan internet yang stabil, aplikasi dengan platform yang user friendly, dan sosialisasi daring yang bersifat efisien, efektif, kontinyu, dan integratif kepada seluruh stakeholder pendidikan. Pemerintah juga harus mempersiapkan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis daring. Bagi instansi pendidikan perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan daring dan melakukan sosialisasi mahasiswa melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran daring, kaitannya dengan peran dan tugasnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka dosen dituntut harus siap menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Guru harus mampu membuat media dan strategi pembelajaran yang sesuai. Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu dosen dalam proses pembelajaran ini. Dosen harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh mahasiswa.

Hal ini pula yang dialami oleh mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Muslim Nusantara (UMN). Mahasiswa kerap mengeluh tidak dapat menulis prosa fiksi karena proses pembelajaran yang monoton. Tentu saja hal ini menjadi sebuah persoalan yang butuh ditemukan solusinya. Mengingat prosa fiksi dan drama merupakan salah satu mata kuliah yang perlu diterampilkkan kepada mahasiswa baik dari segi penulisan maupun seni pertunjukkan, maka sudah menjadi keharusan bagi dosen untuk menghadirkan media efektif dalam pengajaran daring.

Penulis mencoba menawarkan satu cara yang berpotensi mengubah sudut pandang mahasiswa menyangkut sulitnya menulis prosa fiksi dan drama. Dalam hal ini, penulis menawarkan sebuah media yang efektif dan efisien untuk diberlakukan pada mahasiswa untuk menumbuhkan minat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah terobosan yang memungkinkan mahasiswa untuk lebih kompeten dalam menulis prosa fiksi dan drama. Media ini merupakan sebuah cara yang dilakukan melalui penerapan multimedia interaktif. Tujuan utama dari penelitian ini untuk meneliti dan

melakukan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran mata kuliah prosa fiksi dan drama semester 7A PBSI.

## 1.2. Pengertian Video dan Manfaat

Dalam proses kegiatan pembelajaran, video dapat dijadikan media penyampai materi yang dapat ditujukan kepada setiap pelajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran interaktif. Berbeda dengan Sadiman dalam Rizky (<https://www.cryptowi.com/pengertian-video/>) menyatakan bahwa video adalah suatu media pengirim pesan yang dapat menampilkan suara serta gambar bergerak. Pesan tersebut dapat berupa fakta (seperti berita atau kejadian dan peristiwa penting) maupun fiktif (misalnya sebuah cerita rekayasa) yang bisa mengedukasi atau hanya bersifat informasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa video adalah media pengirim pesan berupa rekaman gambar bergerak yang bersuara yang ditampilkan secara fakta maupun fiktif yang bersifat memberi informasi atau mengedukatif.

Video dapat dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pelajar, dan setiap ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pembelajaran bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar yang disampaikan.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat mahasiswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung membetot sisi penyikapan personal dan sosial mahasiswa. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemons-trasikan bagaimana tatacara merangkai bunga, atau memasak pada pelajaran tataboga dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang.

Menurut Musaddaq (<https://mushaddaq.wordpress.com/2016/11/26/media-pembelajaran-berbasis-interactive-video/>) manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, di antaranya adalah:

- a. Mengatasi jarak dan waktu,
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat,
- c. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain,
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan,
- e. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat,
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa,
- g. Mengembangkan imajinasi,
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis,
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas,
- j. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang meliputi gambar gerak dan suara. Piranti yang berkaitan dengan video adalah playback, storage media (seperti pita magnetik dan disc), dan monitor. Untuk mampu memanfaatkan video sebagai alternatif media dalam pembelajaran, maka kita harus mengetahui piranti media video yakni: Video Pita Magnetik (Video Tape Recorder [VTR], Video Cassette Recorder [VCR], dan Mini-DV), Video Disc, Video Compact Disc (VCD) Digital Video/Versatile Disc (DVD), dan Handycam.

### **1.3. Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Video**

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Arsyad, 2002:36). Disebut sebagai media interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif, maka dapat dikelompokkan sebagai bahan ajar e-Learning. Swajati (2005) mengemukakan bahwa e-Learning merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital.

Berdasarkan pengamatan peneliti, media e-Learning dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media interaktif online dan offline. Media e-Learning yang bersifat online dapat diwujudkan dalam bentuk website/situs. Memberikan kemudahan menyampaikan, mengupdate isi, para siswa juga bisa mengirim e-mail kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat untuk berkomunikasi langsung. Sedangkan media e-Learning yang bersifat offline dapat diwujudkan dalam bentuk CD. Keuntungan pemanfaatan media offline, misalnya CD-Multimedia Interaktif adalah (1) mampu menampilkan multimedia dengan file lebih besar, (2) jauh lebih hemat dibandingkan dengan pemanfaatan media online, (3) tingkat interaktifitasnya tinggi karena memiliki lebih banyak pengalaman belajar melalui teks, audio, video hingga animasi yang dikemas dengan tayangan gambar yang ditampilkan bersamaan dengan judul dan narasi suara dan juga menampilkan tingkah laku manusia atau pekerjaan yang kompleks.

### **1.4. Pemakaian Media Interaktif Video dalam Proses Pembelajaran**

Menurut Musaddaq dalam Anderson (1987:104) dijelaskan pemakaian media pembelajaran interaktif video untuk beberapa tujuan diantaranya:

1. Untuk tujuan kognitif
  - a. Dapat dikembangkan, yakni yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi.
  - b. Dengan interactive video dapat pula dipertunjukkan serangkaian gambar diam, dengan atau tanpa suara.
  - c. Dengan mempergunakan video, dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.
  - d. Interactive video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi manusiawi.
2. Untuk tujuan psikomotor
  - a. Dengan interactive video dapat diperjelas, baik dengan cara diperlambat maupun dengan dipercepat. Contoh : drama, berenang dll.
  - b. Dengan interactive video siswa dapat langsung mendapat umpan-balik secara visual terhadap kemampuan mereka mencobakan keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.
3. Untuk tujuan afektif

Dengan menggunakan berbagai teknik dan efek, interactive video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

### 1.5. Kelebihan dan Kekurangan Interaktif Video

Menurut Musaddaq (<https://mushaddaq.wordpress.com/2016/11/26/media-pembelajaran-berbasis-interactive-video/>) kelebihan yang terdapat pada Interactive Video antara lain :

- a. Dengan menggunakan interactive video, kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- b. Dengan interactive video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi.
- c. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- d. Siswa akan mendapatkan isi dan susunan yang utuh dari materi pelajaran/latihan, yang dapat digunakan secara interaktif.

Menurut Musaddaq (<https://mushaddaq.wordpress.com/2016/11/26/media-pembelajaran-berbasis-interactive-video/>) kekurangan yang terdapat pada Interactive Video antara lain:

- a. Ketika akan digunakan, peralatan video, tentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- b. Menyusun skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan menyita waktu.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Jenis tes yang digunakan yaitu tes tertulis dalam bentuk pemberian tugas, yaitu siswa diberi tugas menulis teks cerpen. Sampel dalam penelitian ini adalah 43 mahasiswa semester 7A FKIP Prodi PBSI UMN Al Washliyah T.P 2020-2021. Maka sampel yang akan diambil adalah  $35\% \times 91 = 31,85$  sehingga dibulatkan menjadi 32.

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang didiskripsikan ini penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran mata kuliah prosa fiksi dan drama semester 7A PBSI Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah T.P 2020-2021. Penelitian dilakukan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan tindakan tertentu dalam dua siklus (siklus 1 dan siklus 2). Namun sebelum melakukan siklus 1 dan siklus 2 terlebih dahulu peneliti melakukan tes awal (pretes). Berikut data yang diperoleh berdasarkan hasil tes awal seperti tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Penilaian Menulis Teks prosa fiksi (cerpen)  
oleh Mahasiswa semester 7A PBSI

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor	PPH 100%	Kualifikasi
		1	2	3			
1	Aisyah	2	2	2	6	50	C
2	Aldi Akbar R	2	2	2	6	50	C
3	Amelia Endayu S	2	2	3	7	58,3	C
4	Anggi Shavira S	3	3	3	9	75	B

5	Anggi Syahputra T	2	2	3	7	58,3	C
6	Arfanuddin	3	3	3	9	75	B
7	Arif Rizky Harahap	2	2	2	6	50	C
8	Ariyani Hermaiayah	3	3	3	9	75	B
9	Dea Dwi Safitri	3	3	3	9	75	B
10	Dwi Susanti	3	3	3	9	75	B
11	Hani Hastuti	2	2	3	7	58,3	C
12	Marie Muhammad	3	3	4	10	83,3	B
13	Mutiara Sari Purba	3	3	3	9	75	B
14	Nadya Safira	3	2	3	8	66,7	C
15	Nila Khyrani	3	2	3	8	66,7	C
16	Nova Elovani br Sitepu	2	2	2	6	50	C
17	Novia Andriani	3	3	3	9	75	B
18	Nur Apriana	3	3	3	9	75	B
19	Nurbaiti	3	2	3	8	66,7	C
20	Nurhayani	2	3	3	8	66,7	C
21	Putri Wahyuni	3	3	3	9	75	B
22	Ramadiani Lubis	4	3	3	10	83,3	B
23	Rehulina Sembiring	3	2	3	8	66,7	C
24	Rika Afriana Rabiah	3	3	3	9	75	B
25	Riskika Aidil Fitri	3	3	3	9	75	B
26	Rizka Anggreini	2	2	3	7	58,3	C
27	Sri Rezeki	2	2	3	7	58,3	C
28	Suhailasari	3	3	3	9	75	B
29	Syafira Juliani	2	3	3	8	66,7	C
30	Tri wurdah	3	3	2	8	66,7	C
31	Widya Apri Yulia	2	1	2	5	41,7	D
32	Wira Swasti Buulolo	3	3	3	9	75	B
<b>Jumlah</b>		<b>85</b>	<b>81</b>	<b>91</b>	<b>257</b>	<b>2141,7</b>	
<b>Rata-rata</b>						<b>66,9</b>	<b>C</b>

Setelah dilakukan tes awal terhadap mahasiswa semester 7A PBSI UMNAW, ternyata diperoleh hasil bahwa kemampuan mahasiswa dalam menulis cerpen menunjukkan hanya 15 mahasiswa atau 46,9% yang mampu (berhasil) menulis teks tersebut dengan nilai A ada 2 mahasiswa dan B ada 13 mahasiswa. Sedangkan mahasiswa dengan nilai C sebanyak 16 mahasiswa dan nilai D ada 1 mahasiswa atau 53,1%. Rata-rata skor kelas yaitu 66,9% dengan nilai C (cukup).

Selanjutnya, dapat diketahui tingkat keberhasilan setiap aspek penilaian pada tes yang terdiri dari jumlah dan persentase mahasiswa yang berhasil dan yang tidak berhasil untuk setiap aspek penilaian.

Tabel 2. Tingkat Keberhasilan Setiap Aspek Penilaian Menulis Teks prosa fiksi (cerpen) oleh Mahasiswa semester 7A PBSI pada Tes Awal

No	Aspek Penilaian	Berhasil (Nilai A dan B)		Tidak Berhasil (Nilai C dan D)	
		Jlh Siswa	(%)	Jlh Siswa	(%)

1.	Kelengkapan aspek formal cerpen	20	62,5%	12	37,5%
2.	Kelengkapan unsur intrinsik dan keterpaduan unsur/struktur cerpen	18	56,3%	14	43,7%
3.	Kesesuaian penggunaan Bahasa cerpen	26	81,3%	6	18,7%

Hasil tes pada kemampuan menulis cerpen oleh mahasiswa semester 7A PBSI UMN AW.

m, yaitu kemampuan rata-rata pada menulis cerpen secara logis, ada 20 mahasiswa (62,5%) yang memperoleh kualifikasi A ada 1 mahasiswa dan kualifikasi B ada 19 mahasiswa, sudah mampu menulis cerpen secara logis. Sedangkan mahasiswa yang belum mampu menulis cerpen secara logis ada 12 mahasiswa (37,5%) yang semuanya memperoleh kualifikasi C. Untuk aspek Kelengkapan unsur intrinsik dan keterpaduan unsur/struktur cerpen, ada 18 siswa (56,3%) sudah mampu menulis Kelengkapan unsur intrinsik dan keterpaduan unsur/struktur cerpen dengan benar, yang semuanya mendapat kualifikasi B. Sedangkan mahasiswa yang kurang mampu menulis cerpen dengan baik ada 14 mahasiswa (43,7%) dengan kualifikasi C ada 13 mahasiswa dan kualifikasi D ada 1 mahasiswa. Aspek Kesesuaian penggunaan Bahasa cerpen ada 26 mahasiswa (81,3%) dengan kualifikasi A ada 1 mahasiswa dan kualifikasi B ada 25 mahasiswa, sudah berhasil menyesuaikan penggunaan Bahasa cerpen secara baik. mahasiswa dengan kualifikasi C ada 6 mahasiswa (18,7%) belum berhasil menyesuaikan penggunaan Bahasa cerpen secara baik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan Kemampuan hasil belajar mahasiswa dalam menulis cerpen pada tes ini dilihat dari rata-rata keseluruhan siswa sebesar 66,9% dan dibulatkan menjadi 70%.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Indonesia. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dalman, 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri., Aswan Zain, 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musaddaq. 2016. Tersedia: <https://mushaddaq.wordpress.com/2016/11/26/media-pembelajaran-berbasis-interactive-video/> diakses 28 Oktober 2020
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arif S. (dkk), 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.