

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi tertentu (Hosnan, 2020:7). Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara individu maupun berkelompok sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pendidik dituntut untuk kreatif dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik melalui penciptaan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Kreativitas tersebut dapat diwujudkan dengan menghadirkan variasi model, metode, teknik, dan media pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Afwadi, 2021:12 yang menyatakan bahwa mutu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam menghadirkan kreativitas selama proses belajar. Pendidik yang mampu menghadirkan variasi metode, media, dan strategi pengajaran akan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kondusif untuk belajar. Kreativitas pendidik membuat peserta didik lebih mudah tertarik, lebih bersemangat, dan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk menstimulus minat belajar peserta didik yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar dapat berjalan aktif dan efektif. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan, menstimulasi pikiran, perasaan, serta motivasi peserta didik, sehingga dapat mendukung dan mempermudah berlangsungnya proses belajar

mengajar (Zainiyati, 2023:54). Penggunaan media tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai elemen penting dalam menciptakan interaksi belajar yang lebih bermakna. Media membantu pendidik menyajikan materi dengan lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media berfungsi untuk memperjelas konsep yang abstrak, meningkatkan perhatian, serta memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020:31) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan, penarik perhatian, dan alat untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi dapat tercapai secara optimal

Mashudi dan Azzahro (2020:177) menyatakan bahwa media merupakan alat atau sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga mampu merangsang minat dan aktivitas belajar individu, baik melalui media cetak, elektronik, maupun bentuk lainnya guna mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi agar dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik karena, pada dasarnya fungsi media digunakan untuk memperjelas isi materi pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum dilaksanakannya sebuah pembelajaran maka, diperlukan adanya perencanaan dalam memilih dan menggunakan media untuk mencapai tujuan belajar yang optimal.

Pada abad ke-20 ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Secara akademis, kemajuan tersebut menandai adanya pergeseran paradigma pembelajaran dari pola tradisional menuju pembelajaran modern yang menekankan kemudahan akses informasi serta penguatan kemandirian belajar peserta didik. Perubahan ini menunjukkan bahwa teknologi tidak lagi berfungsi sekadar sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi bagian integral dari sistem

pendidikan yang mendorong efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Menurut Budiman (2020:11), pemanfaatan TIK yang tepat memungkinkan pendidik menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan tuntutan abad ke-21, terutama dalam mengembangkan kompetensi berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi digital. Oleh sebab itu, pendidik dituntut untuk bersikap profesional dalam menerapkan serta menyesuaikan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang. Sejalan dengan itu, Wahyudi (2019:23) menegaskan bahwa profesionalitas guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sangat berpengaruh terhadap kualitas pengalaman belajar peserta didik. Media digital mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik secara lebih optimal.

Pendidik harus terampil dalam mengombinasikan media yang tepat dengan kemajuan teknologi saat ini. Pendidik juga dapat mempertimbangkan kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan sehingga, materi yang diberikan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Pemilihan media dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, yang umumnya mencakup salah satu atau kombinasi dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media yang digunakan harus disesuaikan agar efektif mendukung pencapaian ranah tersebut (Arsyad, 2020:75). Ketepatan media serta konsep yang digunakan pendidik ini dapat menentukan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan dkk. (2019:63) yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada keseluruhan proses pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar. Dengan demikian, dalam penerapannya, pendidik tidak mengalami hambatan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, untuk

mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan tersebut, pendidik dapat menyesuaikan media pembelajaran dengan memadukan kemajuan teknologi dan inovasi sarana belajar yang menarik agar dapat menstimulus minat dan semangat peserta didik dalam belajar.

Bentuk media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi ialah media audio visual. Media audio visual merupakan sebuah alat perantara yang memadupadankan gambar, warna, serta suara yang menjadikan daya tarik tersendiri dalam belajar. Winarsi, dkk (2021) juga menyatakan bahwa media audio visual merupakan media perantara materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga mampu membangun peserta didik untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan dalam belajar. Media audio visual dirancang untuk menghadirkan pembelajaran bersifat nyata sehingga dalam proses pembelajarannya peserta didik tidak hanya membayangkan saja akan tetapi juga merasakan secara langsung mengenai materi yang dipelajari.

Pendidik dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada pada saat ini seperti pemanfaatan aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Aplikasi *Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu *software* atau aplikasi yang dirancang secara khusus untuk membuat video animasi. Keuntungan dari penggunaan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dapat menghasilkan video presentasi dengan rancangan desain yang menarik, perpaduan gambar yang mampu memvisualkan materi sehingga tidak hanya bersifat khayalan tetapi bersifat nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2020:45) bahwa multimedia pembelajaran mampu menyajikan informasi secara lebih konkret melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas dan menarik. Terdapat bantuan tulisan berupa teks yang dapat memperjelas maksud materi, serta iringan musik yang cocok sehingga peserta didik dapat menikmati dan memahami materi pembelajaran karena,

pada dasarnya media memiliki fungsi untuk menambah minat belajar, mempermudah pemahaman konsep, dan meningkatkan retensi informasi untuk membantu peserta didik, tidak hanya menghafal tapi benar-benar memahami materi (Nafal, 2024:42). Selain itu, aplikasi *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan dengan mudah, karena memiliki antarmuka yang sederhana dan fitur yang intuitif. sehingga sangat membantu pendidik dalam menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SMAS Al-Hikam Bangkalan, peserta didik mengalami hambatan dalam menyusun kembali sebuah cerita pendek berdasarkan unsur pembangunnya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga masih belum efektif. Media video yang digunakan belum mencerminkan adanya inovasi pembelajaran, karena materi yang ditampilkan masih bersifat generik dan tidak disusun secara spesifik untuk mendukung ketercapaian kompetensi yang ditargetkan. Dengan demikian, konten video belum diarahkan pada pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik, sehingga tidak memberikan kontribusi optimal terhadap pemahaman konsep maupun pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pendidik juga masih monoton menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi secara berulang yang menyebabkan peserta didik bosan dengan cara pemberian materi yang sama. Selama proses belajar berlangsung, pendidik juga harus menjelaskan secara berulang-ulang mengenai materi yang diajarkan karena peserta didik kurang memahami bila hanya dijelaskan satu kali.

Wawancara juga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kurang maksimal dalam menulis teks cerita pendek. Ketimpangan yang terjadi adalah peserta didik kesulitan mengonstruksikan cerita pendek berdasarkan unsur pembangunnya. Untuk menghadapi ketimpangan tersebut, pendidik harus memberikan referensi dan penjelasan tambahan untuk

menunjang ketuntasan hasil belajar peserta didik sehingga pendidik dituntut untuk bekerja dua kali dalam mengajarkan materi yang sama. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, solusi yang diberikan dengan mengembangkan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ulpatulnisa (2019) yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas V SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo". Menunjukkan bahwa media audio visual efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media audio visual dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu sama-sama memanfaatkan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerita pendek. Perbedaannya terletak pada objek penelitian, di mana penelitian terdahulu menggunakan peserta didik kelas V SD sebagai subjek, sedangkan penelitian ini menggunakan jenjang yang berbeda yaitu SMA kelas XI.

Pada penelitian sebelumnya meneliti efektivitas media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas V SD, sedangkan penelitian ini menggunakan siswa kelas XI SMA sebagai subjek, sehingga berfokus pada jenjang pendidikan menengah atas. Selain itu, penelitian ini mengembangkan media audio visual berbasis *Sparkol VideoScribe* yang spesifik untuk materi menulis teks cerpen, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menilai efektivitas media secara umum. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas penggunaan media, tetapi juga menghasilkan prototipe media

pembelajaran inovatif yang dapat diaplikasikan secara langsung dalam proses pembelajaran menulis cerpen di tingkat SMA.

Delva Eka Syafitri (2022) dalam skripsinya yang berjudul "Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Teks Biografi Kelas X IPS 1 DI SMA Negeri 4 Bengkulu Selatan". Menunjukkan hasil bahwa media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis teks biografi menunjukkan hasil yang cukup baik dan cocok diterapkan dalam pembelajaran. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu menggunakan media audio visual dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaan penelitian terdapat pada objek kajian. Penelitian ini menggunakan materi teks biografi pada kelas X IPS.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penggunaan media audio visual pada materi menulis teks biografi untuk siswa kelas X IPS, sedangkan penelitian ini meneliti siswa kelas XI SMA dengan materi menulis teks cerpen. Selain itu, penelitian ini mengembangkan media audio visual berbasis *Sparkol VideoScribe*, sehingga tidak hanya menilai efektivitas media, tetapi juga menghasilkan prototipe media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media audio visual untuk pembelajaran menulis cerpen di tingkat SMA.

Selanjutnya, Supriyadi, dkk. (2022) dalam penelitian jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Untuk Menulis Teks Fabel Kelas VII SMP Negeri 42 Palembang". Menunjukkan hasil yang baik, media pembelajaran menulis teks fabel berbasis *Sparkol VideoScribe* layak dan cocok diterapkan dalam pembelajaran menulis teks fabel. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Supriyadi, dkk. (2022) yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dengan tujuan

meningkatkan keterampilan menulis peserta didik melalui media audio visual. Perbedaannya terletak pada jenjang dan materi yang dikaji. Penelitian Supriyadi, dkk. meneliti siswa kelas VII SMP dengan materi menulis teks fabel, sedangkan penelitian ini meneliti siswa kelas XI SMA dengan materi menulis teks cerpen. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan pengembangan media yang lebih spesifik sesuai dengan jenjang dan jenis materi yang berbeda, sehingga memberikan kontribusi baru dalam penerapan media *Sparkol VideoScribe* pada pembelajaran menulis di tingkat SMA.

Berdasarkan ketiga hasil penelitian di atas, permasalahan pada keterampilan menulis teks cerita pendek pada peserta didik kelas XI dapat ditanggulangi dengan memberikan pemantik atau stimulus kepada peserta didik untuk berfikir kritis melalui beberapa kata kunci menggunakan media. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi, pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada seperti penggunaan audio visual. Media audio visual ini memiliki gabungan unsur gambar dan suara untuk menarik perhatian peserta didik agar fokus terhadap materi pembelajaran. Salah satu alternatif media audio visual yang dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran audio visual yaitu *Sparkol Videoscribe*.

Oleh karena itu, penelitian ini diangkat sebagai upaya untuk membantu mengatasi permasalahan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis teks cerpen dengan judul penelitian "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Keterampilan Menulis Teks Cerpen SMA Kelas XI"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dua pokok permasalahan yang muncul dalam pengembangan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* sebagai berikut.

- a. Bagaimana proses pengembangan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada keterampilan menulis teks cerpen SMA kelas XI?
- b. Bagaimana respons pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada keterampilan menulis teks cerpen SMA kelas XI?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- a. Mengembangkan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada keterampilan menulis teks cerpen SMA kelas XI.
- b. Mengetahui respons pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada keterampilan menulis teks cerpen SMA kelas XI.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi dari pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi teks cerpen SMA kelas XI yaitu sebagai berikut.

- a. Jenis media pembelajaran audio visual yang dihasilkan merupakan kombinasi antara unsur suara dan unsur gambar sehingga dalam proses penyerapan materi melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Oleh sebab itu, media audio visual diterapkan pada materi teks cerita pendek peserta didik SMA/SMK/MA/MAK kelas XI.
- b. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran audio visual berbentuk video (format MP4) yang dibuat menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Media tersebut memiliki latar berwarna putih dengan kombinasi gambar animasi yang disesuaikan dengan materi teks cerita pendek, dan berdurasi 10–15 menit.
- c. Video pembelajaran dapat diakses melalui semua jenis gawai/*handphone* maupun *laptop* melalui tautan yang dibagikan pendidik.

- d. Peserta didik dapat mengakses dan menyimpan video pembelajaran tersebut secara *offline* melalui link *g-drive* yang dibagikan oleh pendidik.
- e. Pada bagian awal pembelajaran media audio visual ini berisi cover salam pembuka.
- f. Pada bagian berikutnya yaitu isi. Bagian isi media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* meliputi judul Menulis Teks Cerita Pendek, petunjuk penggunaan, tiga butir pertanyaan pemantik, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi pembelajaran, menyajikan contoh cerpen yang disajikan melalui bentuk video, serta evaluasi pembelajaran berupa tes menulis teks cerita pendek.
- g. Pada bagian akhir media video pembelajaran berisi kesimpulan, kata-kata motivasi, identitas penulis, serta ucapan terimakasih.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan masalah dalam penelitian pengembangan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* SMA kelas XI pada materi teks cerpen yaitu sebagai berikut.

- a. Pada bagian video pembelajaran dibatasi untuk membantu kemampuan menulis teks cerita pendek pada peserta didik.
- b. Pengembangan media audio visual yang dibuat oleh peneliti ini dikhususkan pada keterampilan menulis teks cerita pendek yang dibatasi dengan empat tahapan dalam proses pengembangannya yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), dan *Implementation* (implementasi).

1.6 Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pokok permasalahan yang muncul pada materi teks cerpen kelas XI SMA, khususnya pada keterampilan menulis teks, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan

pembelajaran. Media tersebut dirancang agar menarik, inovatif, dan inspiratif sehingga mampu menunjang proses pembelajaran secara optimal. Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, penelitian ini juga penting bagi pendidik karena menyediakan alternatif media pembelajaran yang lebih variatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini dipandang perlu untuk dilakukan guna memperbaiki ketimpangan pembelajaran yang ada sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih bermakna.

1.7 Definisi Istilah

- a. Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara yang bertujuan untuk mempermudah dalam menyampaikan maksud atau hal-hal tertentu kepada orang lain. Media bukan hanya berfungsi sebagai perantara antara pengirim dan penerima tetapi juga sebagai stimulus yang dapat membantu penerima memahami konsep yang diberikan. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe*, yaitu media pembelajaran yang menyajikan materi menulis teks cerpen dalam bentuk video. Media ini dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam membantu keterampilan menulis teks cerpen pada peserta didik kelas XI. Dengan demikian, istilah media dalam penelitian ini bukan hanya alat bantu visual saja, tetapi merupakan produk pengembangan berbasis teknologi yang berfungsi untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik memahami langkah-langkah penulisan teks cerpen dengan menarik.
- b. Audiovisual yaitu alat pembelajaran yang dapat memproyeksikan kombinasi gambar dan suara dalam proses yang sama dengan objek aslinya untuk menyampaikan informasi

dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh orang lain. Pada konteks penelitian ini, media audio visual diwujudkan dalam bentuk video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang berisi animasi bergambar disertai narasi pembelajaran. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi menulis teks cerpen kepada peserta didik kelas XI, dengan tujuan agar proses belajar menjadi lebih interaktif, tidak monoton, dan mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar khususnya memahami struktur dan langkah-langkah menulis teks cerpen secara menarik dan kontekstual

- c. *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran audiovisual berupa animasi tulisan tangan. *Sparkol Videoscribe* dioperasikan sebagai perangkat lunak berbasis *whiteboard animation* yang berfungsi untuk menghasilkan video pembelajaran dengan perpaduan unsur teks, gambar, dan *background* yang beriringan. Aplikasi ini memungkinkan proses penyajian materi dilakukan secara visual, sehingga dapat menarik perhatian serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini *Sparkol Videoscribe* digunakan sebagai alat bantu pengembangan media pembelajaran yang menampilkan materi menulis teks cerpen dalam bentuk narasi terstruktur. Melalui media ini, peserta didik diharapkan mampu memahami langkah-langkah penulisan cerpen dengan lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, istilah *Sparkol Videoscribe* dalam penelitian ini sebagai media berbasis teknologi digital yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam membantu proses belajar peserta didik pada materi menulis teks cerpen melalui penyajian materi yang lebih menarik.

- d. Kemampuan menulis merupakan kemampuan mengkomunikasikan pikiran, pendapat, serta perasaan kepada orang lain melalui bahasa tulis dalam sebuah karangan yang dapat dipahami dan diterima dengan tepat oleh orang lain. Kemampuan menulis tidak hanya mencakup aspek mekanik seperti ejaan dan tanda baca saja, tetapi juga mencakup kemampuan dalam mengorganisasikan ide, memilih diksi yang tepat, serta menyusun struktur teks secara runtut dan bermakna. Dalam konteks penelitian ini, kemampuan menulis yang dimaksud difokuskan pada kemampuan menulis teks cerpen, yaitu kemampuan peserta didik dalam menuangkan ide cerita ke dalam bentuk teks naratif dengan memperhatikan unsur dan struktur cerpen, seperti tema, alur, tokoh, latar, serta amanat. Dengan demikian, istilah kemampuan menulis dalam penelitian ini mengacu pada kompetensi peserta didik kelas XI dalam menghasilkan karya tulis berbentuk teks cerpen secara kreatif dan komunikatif setelah menggunakan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan oleh peneliti
- e. Teks Cerpen yaitu sebuah cerita karangan atau fiksi yang dapat dibaca dalam waktu yang relatif singkat. Umumnya karangan cerita pendek memiliki pesan atau maksud yang ingin disampaikan penulis kepada para pembacanya. Teks cerpen disusun berdasarkan unsur pembangun yang terdiri atas unsur intrinsik seperti tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat serta unsur ekstrinsik seperti latar belakang pengarang, kondisi sosial dan budaya masyarakat, dan nilai-nilai kehidupan. Dalam konteks penelitian ini teks cerpen dipahami sebagai materi pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan untuk melatih peserta didik dalam mengembangkan ide dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan naratif yang utuh. Media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami unsur

pembangun teks cerpen serta langkah-langkah dalam menulis teks cerpen yang menarik. Dengan demikian, teks cerpen dalam penelitian ini mengacu pada objek materi pembelajaran yang menjadi fokus pengembangan media, yang bertujuan untuk membantu kemampuan peserta didik kelas XI dalam menulis karya fiktif dengan memperhatikan unsur pembangunnya.