

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori berperan sebagai landasan teoritis yang penulis gunakan untuk mengulas serta analisis permasalahan yang diteliti. Kajian teori disusun bersumber pada pertumbuhan terbaru bidang ilmu yang berkaitan dengan fokus penelitian.

#### **1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif Berdasarkan Kurikulum 2013 dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX**

Kurikulum digunakan dalam pendidikan Indonesia sebagai dasar penyelenggaraan pembelajaran pada semua jenjang sekolah. Kurikulum Indonesia akan terus disempurnakan sesuai dengan perkembangan teknologi, karakteristik masyarakat dan tuntutan global guna tercapainya tujuan pendidikan nasional. Oleh sebab itu, setiap jenjang pendidikan setidaknya harus mengikuti pergantian kurikulum yang sesuai dengan kurikulum yang dianjurkan pemerintah untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan zaman. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang digunakan di sekolah saat ini, disesuaikan dengan perkembangan zaman. Kurikulum 2013 bertujuan untuk menyiapkan masyarakat Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang kreatif, inovatif, produktif dan emosional.

Kurikulum 2013 membantu memecahkan masalah yang dihadapi Pendidikan Indonesia saat ini. Masalah yang kemungkinan dapat dihadapi oleh Kurikulum 2013 yaitu meningkatkan kualitas pendidikan dengan menetapkan tujuan dan standar kualifikasi pendidikan yang menjadi dasar keterampilan dan kepribadian, Pendidikan masyarakat, dalam pemerataan Pendidikan dan Pendidikan untuk mengedepankan nilai filosofis kehidupan.

Menurut Hamzah dan Hedy Vanni (2018, hlm.3) “Pengembangan Kurikulum 2013 ialah lanjutan dari pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang diluncurkan pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan terpadu”.

Penerapan kurikulum 2013 memberi kesempatan kepada untuk guru merencanakan, menerapkan, dan mengevaluasi kurikulum dan hasil belajar peserta didik untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar, yang merupakan bukti penguasaan dan pemahaman tentang apa yang dipelajari.

Kurikulum 2013 tidak hanya menuntut perubahan pada diri peserta didik, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar. Kurniaman dan Noviana (2017, hlm. 390) menyatakan “kurikulum 2013 menekankan pada kemampuan guru dalam membekali peserta didik dengan pembelajaran yang otentik, menantang dan bermakna bagi peserta didik sehingga dapatlah berkembang potensi peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional”. Artinya, pembelajaran dalam kurikulum 2013 tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan, tetapi juga harus menantang dan bermakna. Peran guru pun berubah, tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan sebagai fasilitator pembelajaran. Selain itu, saat mengevaluasi hasil, pelatih mengevaluasi hasil belajar peserta didik, tetapi juga proses berdasarkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Kurikulum dapat berubah disesuaikan dengan perkembangan zaman dan tantangan. Hal ini menjadi tantangan bagi penyelenggara pendidikan, khususnya bagi guru untuk berkembang. Kurikulum 2013 lebih menekankan pembentukan karakter untuk menyeimbangkan *softskill* dan *hardskill* peserta didik untuk memenuhi tujuan Pendidikan yang diharapkan. Dalam Kurikulum 2013 guru diwajibkan untuk memberikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran menulis teks cerita inspiratif dalam Kurikulum 2013 bertujuan meningkatkan pengetahuan Bahasa dan sastra peserta didik secara lisan dan tertulis.

#### **a. Kompetensi Inti**

Kemendikbud dalam jurnal Michie (2019, hlm. 260), “Kompetensi inti merupakan kemampuan seseorang untuk bersikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk melakukan suatu tugas di sekolah, masyarakat dan lingkungan tempat orang tersebut berinteraksi”.

Kompetensi Inti perlu menyeimbangkan pencapaian *softskill* dan *hardskill* peserta didik. Oleh karena itu, setelah kegiatan pembelajaran selesai, diharapkan peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan secara teoretis saja, tetapi juga memiliki sikap yang baik serta keterampilan yang mumpuni. Pemerolehan keterampilan dasar tersebut harus dipelajari oleh peserta didik pada kehidupan sehari-hari. Karena belajar tidak terbatas pada ruang kelas, ia harus mampu memberi pengaruh dalam kelangsungan hidupnya.

Kompetensi inti merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Kompetensi inti adalah penjabaran tentang keterampilan utama yang dikelompokkan menurut sikap, pengetahuan, dan keterampilan (keterampilan emosional, kognitif, dan psikomotorik) yang harus dikuasai peserta didik pada semua tingkatan kelas dan materi sekolah. Kompetensi inti tersebut dikelompokkan menjadi empat bagian yang berkaitan yaitu sikap keagamaan (KI 1), sikap sosial (KI 2), Pengetahuan (KI 3), dan keterampilan (KI 4). Seperti yang dikemukakan oleh Basuki, Rakhmawati, dan Hastuti (2015, hlm. 8), “KI dirancang dalam empat kelompok yang saling berkaitan, yaitu berhubungan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi inti 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi inti 4)”.

Berdasarkan paparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kompetensi inti ialah apa yang harus diimplementasikan dengan cara yang berkualitas dan diterima peserta didik pada semua di jenjang pendidikan. Sebagai bentuk keberhasilan kegiatan pembelajaran, peserta didik harus memiliki kompetensi inti. Kompetensi inti mencakup empat bidang, yakni agama, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik harus menguasai keempat bidang tersebut untuk meningkatkan kualitas hidup.

#### **b. Kompetensi Dasar**

Kompetensi dasar ialah hasil turunan dari kompetensi inti. Dengan kata lain, keterampilan dasar adalah kompetensi yang terbentuk dari pengetahuan dan keterampilan yang bersumber dari kompetensi inti.

Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan kemampuan peserta didik dan karakteristik mata pelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi dasar harus dirumuskan dengan kata kerja operasional sehingga hasil belajar dapat diukur.

Menurut Majid (2014, hlm. 57) “Kompetensi dasar meliputi isi atau kompetensi yang termasuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diturunkan dari keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik”. Kompetensi dasar tidak hanya terdapat pada pengetahuan saja, tetapi berlanjut pada keterampilan sikap.

Menurut Kunandar (2014, hlm. 26) “Kompetensi dasar merupakan keterampilan yang didapat peserta didik dalam mata pelajaran tertentu di kelas tertentu”. Menurut pendapat tersebut, kompetensi dasar merupakan bagian penting dari kompetensi yang diberikan kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas menunjukkan adanya perbedaan, yakni pengembangan kompetensi dasar perlu didasarkan pada kemampuan peserta didik dan karakteristik mata pelajaran, yang mencakup pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Agar hasil belajar dapat diukur, kompetensi dasar harus dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional. Keterampilan dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif terdapat pada KD 4.12 meningkatkan rasa empati, simpati, kepedulian, dan perasaan dalam bentuk cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur dan aspek kebahasaan teks cerita.

### **c. Alokasi Waktu**

Dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan alokasi waktu sebagai acuan berapa lama materi harus disampaikan dan kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan. Alokasi waktu tersebut berkaitan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Dalam setiap mata pelajaran waktu yang diperlukan dapat bervariasi tergantung pada keterampilan dasar dan karakteristik peserta didik.

Menurut Majid (2014, hlm. 58) “Alokasi waktu adalah waktu yang digunakan peserta didik mempelajari materi yang diidentifikasi, bukan waktu peserta didik mengerjakan pekerjaan rumah di kelas atau dalam kehidupan sehari-hari”. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu merupakan penggunaan waktu di dalam kelas dan disesuaikan dengan struktur program yang diterapkan. Selain penyesuaian, waktu yang ditentukan harus sesuai dengan kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

Alokasi waktu adalah penggunaan waktu belajar yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Permendikbud (2013, hlm. 5-6) menjelaskan “waktu pembelajaran efektif merupakan jumlah jam belajar per minggu yang meliputi jumlah jam mengajar pada semua mata pelajaran...”. Dari penjelasan tersebut, alokasi waktu yang ditetapkan harus efektif dengan memperhitungkan jumlah jam pembelajaran setiap minggunya. Hal ini juga tidak lepas dari pengerjaan mata pelajaran lain, sehingga semua pembelajaran dapat benar-benar terlaksana.

Menurut Daryanto dan Sudjendro (2013, hlm. 106) mengemukakan, bahwa alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar, yang dinyatakan dalam jam belajar dan jumlah pertemuan (contoh: 2x45 menit). Alokasi waktu ini dapat dibagi menjadi beberapa kegiatan, misalnya kegiatan pembuka 15 menit, kegiatan inti 60 menit, kegiatan penutup 15 menit. Alokasi waktu ini juga dapat dibagi menjadi beberapa sesi untuk mencapai tujuan kompetensi dasar.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa alokasi waktu ialah waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Penentuan alokasi waktu harus didasarkan pada kompetensi dasar, beban belajar peserta didik dan jumlah jam mata pelajaran dalam kurikulum. Oleh karena itu, alokasi waktu untuk setiap materi pembelajaran mungkin berbeda dan pendidik harus mampu memanfaatkan waktunya sebaik mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar.

## **2. Menulis Teks Cerita Inspiratif**

### **a. Keterampilan Menulis**

#### **1) Pengertian dan Tujuan Menulis**

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai, karena dalam dunia Pendidikan banyak pelajaran yang memberikan minat peserta didik untuk menulis. Menulis merupakan salah satu cara seseorang untuk menyampaikan informasi atau gagasan lainnya. Keterampilan menulis harus dipelajari melalui latihan secara terus-menerus.

Menurut Tarigan (2013, hlm. 3) mengemukakan, bahwa “menulis merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dapat digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung”. Selain itu, Menurut Dalman (2016, hlm. 4) menyebutkan bahwa “Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan Bahasa tulis sebagai alat atau mediana.”. Penulis menyimpulkan menulis merupakan kegiatan komunikasi yang harus dimiliki peserta didik untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung.

Menurut Semi (2020, hlm. 13) mengemukakan, bahwa “menulis merupakan proses kreatif dalam menyampaikan ide ke dalam lambang tulisan”. Selain itu, menurut Semi (2020, hlm. 23) berpendapat, bahwa “Ide atau gagasan dalam membuat tulisan didapatkan dari 4 sumber, yaitu 1) pengalaman, 2) pengamatan, 3) khayalan, dan 4) pendapat serta keyakinan”. Dengan demikian menulis merupakan proses kreatif untuk menyampaikan ide yang bersumber dari pengalaman ataupun khayalan penulis.

Menurut Dalman (2015, hlm. 3) “menulis merupakan proses kreatif dalam membuat ide untuk tujuan informasional, persuasif, atau menghibur”. Selain itu, Menurut Wicaksono (2014, hlm. 86) “menulis merupakan cara untuk mengungkapkan pikiran, ide, dan pendapat yang ingin disampaikan penulis kepada pembacanya dengan cara penulis ingin mereka memahaminya melalui tulisan”. Dengan demikian, menulis merupakan proses menyampaikan pesan, pikiran, ide, dan perasaan dalam bentuk

tulisan agar peserta didik belajar dalam mendengarkan, berbicara, dan membaca memahami dan menguasainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis ialah salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk menyampaikan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan serta dapat dipakai sebagai alat berkomunikasi secara tidak langsung.

## 2) Tujuan Menulis

Keterampilan menulis tidak akan datang dengan sendirinya, untuk itu perlu adanya latihan yang cukup dan teratur dalam Pendidikan. Menurut Peck&Schilz dalam Tarigan (2013, hlm. 9) Program menulis direncanakan untuk memenuhi beberapa tujuan diantaranya:

- a) Membantu peserta didik mengetahui bagaimana cara tulisan dapat mengungkapkan suatu hal, dengan membuat situasi di dalam kelas dengan jelas memerlukan karya tulis dan kegiatan menulis,
- b) Memotivasi peserta didik mengekspresikan dirinya secara bebas dalam tulisan,
- c) Membantu belajar peserta didik dalam penggunaan bentuk yang tepat untuk mengekspresikan diri dalam tulisan,
- d) Membantu meningkatkan pertumbuhan dalam menulis dengan cara membantu peserta didik menuliskan pesan tertentu dengan berbagai cara yang dilakukan dengan penuh keyakinan diri secara bebas.

Selain itu, Menurut Tarigan (2013, hlm. 25) tujuan menulis sebagai berikut adalah:

- a) Tujuan Persuasif (*persuasive purpose*), membuktikan pada pembacanya jika konsep atau gagasan yang disampaikan benar.
- b) Tujuan informasi (*information purpose*), memberikan informasi atau penjelasan kepada pembaca.
- c) Tujuan pemecahan masalah (*problem solving purpose*), dalam untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Penulis berusaha memperjelas, menggali serta menemukan pemikiran dan gagasannya, sehingga pembaca mampu memahami dan menerimanya.
- d) Tujuan altruistik (*altruistic purpose*), penulis ingin memberi kesenangan pada pembaca. Penulis menyajikan tulisan-tulisan yang membuat hari pembaca menyenangkan.
- e) Tujuan pernyataan (*self expressive purpos*), untuk memberi pembaca pengenalan yang lengkap tentang karakter/tokoh serta kisah hidupnya.
- f) Tujuan kreatif (*creative purpose*), terkait dengan pemberdayaan diri. Namun usaha kreatif di sini lebih kepada ekspresi diri serta mengaitkan

diri bersama standar, seni atau seni yang ideal, keinginan untuk mencapai seni yang ideal. Tulisan ini bertujuan untuk mencapai nilai seninya.

- g) Tujuan penugasan (*assignment purpose*), kegiatan menulis ini dilakukan oleh penulis atas dasar perintah, dan penulis berkewajiban untuk melakukan tugas tersebut secara sukarela.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan menulis yaitu untuk menambah pengetahuan, membawa pembaca untuk menikmati membaca, memberikan informasi, memecahkan masalah, dan mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui teks yang menarik dan mudah dipahami pembaca.

### 3) Manfaat Menulis

Secara khusus menulis memiliki banyak manfaat, hal ini diungkapkan oleh Komaidi dalam Yusri (2017, hlm. 6) diantaranya yaitu:

- a) Menulis dapat memunculkan rasa ingin tahu dan dapat melatih kepekaan dalam melihat realitas di kehidupan sehari-hari,
- b) Menulis dapat membantu seseorang dalam mencari informasi dan membacanya,
- c) Dengan kebiasaan melakukan aktivitas menulis akan terlatih menyusun pemikiran secara sistematis,
- d) Secara psikologi, menulis dapat mengurangi tingkat ketegangan dan stres seseorang,
- e) Penulis mendapat kepuasan diri saat tulisannya dimuat di media masa atau diterbitkan oleh suatu penerbit,
- f) Hasil dari tulisan seorang penulis akan dibaca oleh banyak orang yang membuatnya semakin dikenal oleh pembaca.

Selain itu, Dalman (2015, hlm.6) menyebutkan, bahwa menulis mempunyai manfaat yang dapat dipelajari dalam hidup, di antaranya: a) meningkatkan kecerdasan seseorang, b) mengembangkan inisiatif dan kreativitas seseorang, c) membangkitkan keberanian, d) meningkatkan kemauan dan kemampuan seseorang dalam mengumpulkan informasi. Berdasarkan pernyataan tersebut, menulis membantu seseorang menjadi lebih kreatif dan inisiatif. Manfaat ini bermanfaat bagi peserta didik karena dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pemikiran dan bakatnya,

## **b. Teks Cerita Inspiratif**

### **1) Pengertian Teks Cerita Inspiratif**

Teks inspirasi ialah tulisan yang digunakan sebagai alat untuk menerima pelajaran hidup, pandangan baru atau gagasan yang dapat meningkatkan motivasi untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Teks ini bertujuan meningkatkan serta menambah motivasi, semangat, dan percaya diri dalam melewati setiap tantangan yang mungkin timbul untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Cerita inspiratif menurut Kosasih. E. dan Kurniawan Endang (2018, hlm. 272) adalah “Teks narasi yang menjadi contoh inspiratif keteladanan bagi banyak orang. Teks ini mendorong seseorang untuk berbuat baik melalui inspirasi dari cerita yang dibacanya. Cerita jenis ini biasanya disebut sebagai cerita keteladanan atau cerita penuh hikmat”. Maka dari itu cerita inspiratif adalah cerita yang mengandung pelajaran kehidupan yang dikembangkan dari sebuah imajinasi atau kisah nyata.

Cerita yang baik adalah cerita yang bisa membangkitkan minat dan meninggalkan kesan yang dalam bagi pembacanya. Menurut Kemendikbud (2018) menyebutkan bahwa "Teks cerita inspiratif merupakan salah satu teks narasi yang mempunyai tujuan untuk memberikan inspirasi bagi banyak orang". Menurut Yadi Mulyadi (2017) menyebutkan, bahwa “Teks cerita inspiratif adalah bentuk narasi yang cenderung memberi inspirasi banyak orang untuk berbuat baik”. Menurut Prasetyo (2018) mengemukakan, bahwa “Teks cerita inspiratif merupakan teks yang berisi tentang perjuangan hidup seseorang yang memiliki pengaruh terhadap orang lain sehingga mereka dapat mengikutinya”. Dengan mempertimbangkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks cerita inspiratif merupakan teks yang ditulis untuk membagikan inspirasi dan memotivasi seseorang untuk berbuat baik.

### **2) Ciri-ciri Teks Cerita Inspiratif**

Cerita yang tersaji dalam teks inspiratif umumnya diambil dari kisah hidup seseorang, fiksi atau cerita yang berasal dari perilaku hewan pada kehidupan nyata. Supaya sebuah cerita bisa menjadi inspirasi banyak orang,

perlu memuat beberapa ciri khusus. Ciri-ciri teks inspirasi atau teks cerita inspiratif antara lain yakni:

- a) Teks inspiratif memuat struktur teks yang terdiri dari orientasi, perumitan peristiwa, komplikasi, resolusi, dan koda.
- b) Teks inspiratif memuat topik unik yang dapat digunakan untuk membuat kisah menarik.
- c) Selain topik, teks ini juga mempunyai jalan cerita yang unik sehingga pembaca dapat memahami cerita dan makna yang terkandung di dalamnya.
- d) Teks inspiratif berisi amanat atau pesan yang hendak disampaikan pada pembacanya.
- e) Teks inspiratif bersifat naratif, karena mengisahkan tentang seseorang atau sesuatu yang dapat menjadi inspirasi bagi siapa pun yang membaca ceritanya.
- f) Teks inspiratif biasanya mengisahkan kisah hidup seorang tokoh yang dapat menjadi panutan bagi pembacanya. Tokoh-tokoh dalam teks dapat berasal dari dunia nyata atau fiksi. Selain itu, cerita binatang atau dongeng dapat menjadi sumber teks inspiratif.

### 3) Struktur Teks Cerita Inspiratif

Unsur teks inspirasi merujuk pada struktur teks inspirasi yang terdiri dari orientasi, perumitan peristiwa, komplikasi, resolusi, dan koda.

- a) Orientasi merupakan bagian pendahuluan cerita, yang memberikan gambaran umum sebelum masuk ke cerita yang lebih rinci.
- b) Perumitan peristiwa biasanya berisi mengenai perjalanan kisah tokoh dan peristiwa yang dihadapi sang tokoh selama perjalanan menuju puncak cerita atau konflik.
- c) Komplikasi memuat puncak atau inti cerita, tempat kisah yang menjadi inspirasi. Disini umumnya disajikan berbagai masalah yang dialami sang tokoh dan cara sang tokoh menghadapi masalah tersebut.
- d) Resolusi mengacu pada peristiwa yang menyadarkan tokoh mengenai kebaikan. Pada bagian ini, diceritakan berbagai peristiwa yang dihadapi sang tokoh dan menyadarkan sang tokoh mengenai kebaikan yang mereka dapatkan.
- e) Koda adalah akhir cerita, yang umumnya mengandung simpulan dan nasihat untuk pembaca.

#### 4) Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Inspiratif

##### 1. Menggunakan Kata Ekspresif

Teks inspirasi biasanya menggunakan kata-kata ekspresif yang menggambarkan perasaan tokoh, seperti mengungkapkan perasaan simpati, empati, kepedulian, dan perasaan pribadi karakter.

##### 2. Menggunakan Kalimat Deskriptif

Teks inspirasi biasanya menggunakan kalimat deskriptif, yakni kalimat yang berisi uraian atau penggambaran rinci tentang suatu objek.

##### 3. Menggunakan Konjungsi

Teks inspirasi biasanya memakai konjungsi untuk menyatakan penambahan (dan), waktu (Ketika, tatkala, pada, sewaktu, dll.), kesimpulan (jadi, oleh karena itu, dengan demikian), pilihan (atau), dan harapan (agar, supaya).

##### 4. Menggunakan Majas

Teks inspirasi biasanya memakai majas diantaranya (1) Majas Hiperbola, adalah majas yang mengungkapkan ungkapan yang berlebihan dan tidak masuk akal, (2) Majas Metafora, adalah majas yang menggunakan analogi atau persamaan terhadap dua hal yang berbeda, (3) Majas Personifikasi, adalah majas yang menggambarkan benda mati seolah-olah mereka hidup dan berperilaku seperti manusia.

#### 5) Langkah Menyusun Teks Cerita Inspiratif

- a) Menentukan tema serta pesan yang ingin disampaikan,
- b) Menentukan kelompok pembaca,
- c) Rencanakan perkara pokok yang akan disajikan dalam bentuk rancangan alur,
- d) Bagi kejadian penting secara rinci peristiwa sebagai pendukung,
- e) Atur karakter serta perwatakan, latar, dan sudut pandang,
- f) Pahami aturan dari tanda baca dalam kalimat.

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah alat yang dapat digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran serta dapat memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sukiman (2012, hlm.29) “Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dan minat peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif”. Menurut Prawiradilaga (Wandah Wibawanto, 2017, hlm. 5) “Media adalah sesuatu

yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima”.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan pada penerimanya. Menurut Sukiman (2012, hlm. 31) menyatakan, bahwa “Agar proses pengajaran berjalan dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan, maka semakin besar kemungkinan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik.”

Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Hamalik (Azhar Arsyad, 2013, hlm. 19) mengemukakan, bahwa “Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi dan meningkatkan kegiatan belajar yang membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik di sekolah.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media kreatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran dapat digunakan dalam menyampaikan materi sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif, menyenangkan dan tujuan belajar pun tercapai.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen penting, salah satunya media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang penting untuk membantu melancarkan kegiatan tersebut agar tujuan dari pembelajaran tercapai dengan efektif.

Media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie dan Lentz (Sumiharsono, 2017, hlm. 11-12) memiliki empat fungsi:

##### 1) Fungsi Atensi

Media visual termasuk inti, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik fokus ke materi pelajaran yang terkait dengan makna yang ditampilkan dalam visual atau yang menyertai topik yang dipelajari.

##### 2) Fungsi Afektif

Media visual dapat ditinjau dari tingkat kenyamanan peserta didik saat mempelajari (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar dapat

menumbuhkan perasaan dan sikap peserta didik, seperti pengetahuan tentang masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Penelitian menunjukkan bahwa gambar membantu dalam memahami teks dan mengingat pesannya.

4) Fungsi Kompensatoris

Penelitian menemukan bahwa media visual membantu peserta didik lemah membaca untuk mengelompokkan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu memenuhi kebutuhan peserta didik yang kesulitan dan lambat dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks.

Kemudian manfaat media pembelajaran menurut pendapat beberapa pakar dalam buku Wandah Wibawanto (2017, hlm.7) adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu membantu kesulitan dalam pelajaran dan memperjelas materi pelajaran yang sulit dipahami;
- 2) Mampu mempermudah dalam memahami dan kegiatan pelajaran menjadi lebih hidup dan menarik;
- 3) Mampu mendorong peserta didik untuk belajar dan mampu menimbulkan kemauan dalam mempelajari sesuatu;
- 4) Mampu membantu dalam membentuk kebiasaan dalam berpendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran; dan
- 5) Mampu melatih kekuatan ingatan dengan memperluas indera perasaan dan kecepatan belajarnya.

Selain itu terdapat fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Sukiman (2012, hlm.39) adalah sebagai berikut:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan, dengan ini diharapkan peserta didik melahirkan minat dan merangsang peserta didik dalam bertindak;
- 2) Menyajikan informasi, dengan penyajian pengetahuan yang dapat menambah wawasan peserta didik;
- 3) Memberikan Instruksi, dengan melibatkan peserta didik dalam berbagai bentuk aktivitas sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif dan dapat memberikan pengalaman yang menarik dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

Maka dari pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk melibatkan peserta didik secara langsung

dalam bentuk kegiatan yang sebenarnya sehingga pengajaran dapat berjalan secara efektif dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Ega Rima Wati dalam skripsi Haerul (2021, hlm. 13-14) dalam bukunya menyebutkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran. Jenis media pembelajaran dimaksud yaitu:

#### 1) Media Audio

Media audio dapat didefinisikan sebagai media yang mengandung pesan atau informasi dalam bentuk suara yang dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk belajar. Contoh dari media audio yakni lagu, radio, pemutaran rekaman, dan lain sebagainya.

#### 2) Media Visual

Media visual adalah media yang memiliki banyak elemen, media ini dapat ditampilkan dalam 2 bentuk; yang menampilkan visual diam dan yang menampilkan visual bergerak. Ada beberapa contoh media visual yang digunakan dalam pembelajaran yakni buku, peta, poster, komik dan lainnya.

#### 3) Media Audio Visual

Media audio visual dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan saat menyampaikan pesan atau informasi. Media ini mampu memperlihatkan objek serta peristiwa seperti keadaan yang sebenarnya. Contohnya yakni film, televisi, pementasan dan lain sebagainya.

#### 4) Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari berbagai jenis media informasi yang digunakan sebagai tempat menyampaikan informasi tertentu. Bentuk informasi yakni teks, grafik, animasi, gambar, audio dan video.

Dari teori yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat bentuk. Ini termasuk media visual, audio, media audio visual dan multimedia. Keempat jenis media pembelajaran tersebut memiliki peran, kelebihan dan kekurangan dan fungsinya masing-masing. Bahan ajar dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta dapat tersampaikan pada peserta didik secara optimal.

#### 4. Media Audio Visual

##### a. Pengertian dan Jenis Media Audio Visual

Menurut Azhar Arsyad (2014, hlm.32) berpendapat, bahwa media audio visual merupakan media yang menggabungkan dua elemen yaitu untuk indera pendengaran dan penglihatan. Memanfaatkan media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar menggunakan logikanya. Alat ini juga dapat membantu guru dalam memperlihatkan materi secara visual dan menggabungkannya dengan suara agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan, mendukung penelitian, dan memotivasi peserta didik dalam mengembangkan bahasa dan dapat mengekspresikan dirinya.

Menurut Ramli (2012, hlm.85) mengemukakan, bahwa “media audio visual adalah seperangkat alat yang secara bersamaan dapat menampilkan gambar dan suara, yang berisikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang memiliki lebih dari satu komponen yang merupakan integrasi dari beberapa unsur secara bersamaan dan telah dirancang secara sistematis disesuaikan dengan tujuan dan kesiapan peserta didik dalam menerima.”

Menurut Ramli (2012, hlm.85) menyebutkan beberapa jenis media audio visual, antaranya:

- 1) Televisi.
- 2) VTR (*Video Tape Recorder*).
- 3) VCD (*Video Compact Disc*).
- 4) DVD (*Digital Versatile Disc*).
- 5) Film.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media atau alat yang penggunaannya dapat diserap dengan cara melihat dan mendengarkan, dapat dipakai oleh pendidik dalam kegiatan belajar, sehingga kegiatan yang dilakukan menarik dan tidak membosankan, selain itu dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

##### b. Karakteristik Media Audio Visual

Dalam penggunaannya media audio visual pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, karena pada dasarnya tidak ada media pembelajaran yang

sempurna. Pada bagian ini, Ramli (2012, hlm.87-88) mengemukakan kelebihan dan kekurangan media audio visual sebagai berikut:

- 1) Kelebihan yang terdapat pada media audio visual
  - a) Dengan penggunaan video (disertai suara ataupun tidak), dapat mempraktikkan Kembali Gerakan tertentu. Gerakan yang ditampilkan dapat berupa rangsangan yang sesuai, atau berupa tanggapan yang diharapkan peserta didik.
  - b) Dengan penggunaan video, peserta didik dapat melihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi. Caranya dengan merekam kegiatan yang dipilih, seperti kegiatan yang berhubungan dengan mengembangkan keterampilan interpersonal, misalnya Teknik mewawancarai, memimpin sidang, memberi ceramah dan lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap suatu keterampilan.
  - c) Dengan penggunaan efek tertentu dapat memperkuat proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian tanyangan itu. Jenis efek visual yang didapatkan dengan video yaitu: penyingkatan/memperpanjang waktu, gambaran dari beberapa kejadian yang berlangsung secara bersamaan "*split/multiple screen image*", perpindahan dari satu gambar ke gambar yang lain, dan penjelasan gerak.
  - d) Akan mendapatkan isi dan susunan dari materi pelajaran, yang dapat digunakan secara inovatif dari pada buku yang biasanya digunakan.
  - e) Informasi dapat ditampilkan secara Bersama di tempat (kelas) yang berbeda dengan penonton tidak terbatas.
  - f) Dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing.
- 2) Kekurangan yang terdapat pada media audio visual
  - a) Saat akan digunakan peralatan harus sudah tersedia ditempat kegiatan akan berlangsung, dan harus menyesuaikan ukuran dan format dengan video yang akan digunakan.
  - b) Penyusunan video yang tidak gampang dan menyita waktu.
  - c) Dalam penggunaannya memerlukan dana yang tidak sedikit.
  - d) Apabila layer monitor kecil akan membatasi jumlah penonton.
  - e) Perubahan yang pesat dalam teknologi membuat keterbatasan dalam sistem video.

## 5. TikTok

### a. Pengertian Aplikasi TikTok

TikTok merupakan salah satu dari banyaknya platform yang menyediakan penayangan video-video pendek. Platform ini sangat populer di kalangan masyarakat baik golongan muda maupun golongan tua.

Sebagian besar pengguna aplikasi ini adalah remaja. Aplikasi ini menyediakan berbagai elemen untuk membuat video, mengedit gambar maupun video, dan juga dapat berbagi video pendek yang disertai musik sebagai pendukung video. Dengan menggunakan TikTok Penggunanya dapat membuat dan saling membagikan informasi ataupun video unik kepada teman-teman atau pengguna lain.

Menurut Deriyanto dan Qorib dalam jurnal Suci, Cahyo, Ahmad (2021, Vol. 1, hlm.122) “Aplikasi TikTok bermanfaat bagi penggunanya sebagai tempat untuk berbagi dan menerima informasi, memperluas pertemanan”. Selain itu menurut Batoebara dalam jurnal Suci, Cahyo, Ahmad (2021, Vol. 1, hlm.122) “Aplikasi TikTok dapat membantu mengasah kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan dirinya”.

Menurut Susilowarti dalam jurnal Suci, Cahyo, Ahmad (2021, Vol. 1, hlm.122) “Aplikasi TikTok merupakan media sosial yang digunakan untuk membuat video pendek dengan durasi maksimal 60 detik. Dengan menggunakan aplikasi ini orang dapat mengekspresikan gaya, gerakan ataupun tarian dengan latar musik yang sudah tersedia di aplikasi, penggunanya dapat membuat video sesuai dengan kreativitas masing-masing”. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, menurut Sari dalam jurnal Suci, Cahyo, Ahmad (2021, Vol. 1, hlm.122) “Aplikasi TikTok dapat memberikan fitur yang menarik untuk penggunanya”.

#### **b. Sejarah Aplikasi TikTok**

Menurut Dwi Putri Robiatur Adawiyah dalam skripsi Haerul (2021, hlm. 27-28) “TikTok diluncurkan sebuah perusahaan dari Tiongkok, China, *Bytedance* untuk pertama kalinya merilis aplikasi Bernama *Douyin*. Hanya dalam 1 tahun *Douyin* memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video per harinya. Popularitas *Douyin* yang tinggi menyebabkan perluasannya sampai keluar China dengan nama TikTok. Menurut laporan sensor tower, aplikasi ini diunduh 700 kali pada tahun 2019. Ini membuat TikTok mengalahkan sebagian media sosial di bawah naungan *Facebook Inc.* Aplikasi ini menempati peringkat kedua setelah *WhatsApps* dengan 1,5 miliar unduhan. Pada bulan Juli, aplikasi buatan China ini sempat diblokir

pada pertengahan 2018 oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (KomInfo) karena berdampak negatif bagi anak-anak.

Menurut Tri Buana dan Dwi Maharani (2020, hlm.3) “Aplikasi TikTok adalah perangkat lunak yang dibuat oleh perusahaan China *ByteDance*, yang menangani teknologi kecerdasan buatan yang dikenal di dunia dengan menyebarkan informasi melalui media elektronik. TikTok dapat diunduh melalui aplikasi *Google Play Store* dan *Appstore*. Lebih dari 500 juta kali telah diunduh secara global, dengan jumlah penayangan video harian lebih 10 miliar dan 150 juta, dan data ini Amerika Serikat dan Inggris merupakan penyumbang terbesar. TikTok merupakan platform untuk menunjukkan bakat melalui video bagi penggunanya. Aplikasi ini memiliki banyak fitur khusus seperti pengubah warna rambut, stiker 3D, dan fitur lainnya. Pengguna dapat mengembangkan bakatnya tanpa batas hanya dengan mengakses perpustakaan musik TikTok yang luas. Ini merupakan perbedaan TikTok dengan media sosial lainnya, membantu pengguna mengekspresikan diri dengan menyalurkan bakat mereka.”

Aplikasi TikTok di Indonesia sudah menyebar luar, terutama di kalangan remaja. Para remaja mulai menggunakan aplikasi ini untuk membuat, mengunggah dan mencari video yang sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya. Aplikasi TikTok hadir sebagai sarana komunikasi modern yang telah membuat dunia lebih mudah dipahami. Hampir setiap orang memiliki aplikasi ini untuk menerima informasi, menyebarkan informasi dan membuat konten video berdasarkan kemampuan mereka. Kehadiran aplikasi ini membuat komunikasi yang berlangsung menjadi lebih efektif. Selain itu, aplikasi TikTok dapat menyebarkan informasi atau kejadian yang sedang viral berdasarkan kategorinya.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi TikTok**

Media sosial memiliki banyak kegunaan yang bisa kita gunakan. Namun pada kenyataannya, semuanya pasti memiliki kelebihan maupun kekurangannya. Karena tidak semua media sosial memiliki kelebihan tanpa kekurangan. Pada bagian ini, Feny Aprilia dalam Kompasiana (2018) menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari Aplikasi TikTok yaitu:

### 1) Kelebihan Aplikasi TikTok

- a) Aplikasi TikTok sebagai wadah dalam mengembangkan bakat dalam bidang menyanyi, menari dan *video editing*. Hal ini dapat memotivasi seseorang untuk berkreasi dalam membuat sebuah karya,
- b) Aplikasi TikTok sebagai tempat hiburan, karena menghadirkan berbagai video yang menarik dan mampu menghibur penggunanya,
- c) Aplikasi TikTok menyediakan fitur yang mudah dipahami oleh penggunanya. Terdapat banyak jenis music yang bisa kita gunakan untuk mempermanis video, lalu ada filter dan efek video yang membuat tampilan video lebih menarik,
- d) Aplikasi TikTok didasarkan pada video dan music yang terintegrasi. Aplikasi ini juga dikenal sebagai aplikasi yang menawarkan video pendek, ini yang membedakan aplikasi TikTok dari aplikasi lain,
- e) Aplikasi TikTok dapat dijadikan sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan mengedit video dan membuat konten yang bermanfaat.

### 2) Kekurangan Aplikasi TikTok

- a) Aplikasi TikTok membutuhkan banyak memori penyimpanan,
- b) Membuka aplikasi TikTok membuat orang malas karena membuang waktu untuk menonton video di dalamnya, utamanya di kalangan remaja yang tugas belajarnya terganggu,
- c) Aplikasi TikTok membuat remaja bergoyang secara tidak jelas dan tidak wajar di depan kamera,
- d) Aplikasi TikTok sebagai tempat munculnya berita bohong hingga akhirnya menyebar di jejaring sosial dan menjadi *viral*,
- e) Aplikasi TikTok banyak memuat video atau konten yang tidak layak untuk dikonsumsi publik. Karena pengguna TikTok tidak hanya orang dewasa, tetapi banyak anak-anak yang menggunakan aplikasi TikTok.

### **d. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi TikTok dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif**

Peserta didik dapat menggunakan aplikasi TikTok dengan memperhatikan beberapa Langkah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *PlayStore*;
- 2) Kemudian, di kolom pencarian, ketik aplikasi TikTok;
- 3) Setelah menemukan aplikasi TikTok, unduh;
- 4) Peserta dapat mengakses aplikasi TikTok jika sebelumnya telah mengunduhnya;

- 5) Selanjutnya, peserta didik dapat masuk melalui pemilihan akun *Facebook, Instagram* atau *Google*;
- 6) Setelah itu peserta didik ke kolom pencarian untuk mencari akun @cokrogunawan;
- 7) Setelah menemukan akun @cokrogunawan, peserta didik dapat memilih salah satu cerita inspirasi dari akun tersebut;
- 8) Selanjutnya, peserta didik menyimak video yang tersedia, lalu menentukan tema dari video tersebut, dan membayangkan cerita yang akan ditulis sesuai dengan tema dari video yang disimak;
- 9) Terakhir, peserta didik menulis cerita inspirasi sesuai dengan tema dan gambaran cerita yang didapat sebelumnya.

## B. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Persamaan	Perbedaan
Peningkatan Motivasi Belajar Menulis Teks Cerita Inspirasi Berbantuan Media Komik Bisu Siswa Kelas IX SMP	Masnuatul Hawa, Sutrimah, Joko Setiyono	2021	Objek kajian yang diteliti berupa teks cerita inspiratif.	Media yang digunakan media komik bisu, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media audio visual TikTok.
Efektivitas Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif Dengan Menggunakan Teknik Paired Storytelling Pada Kelas IX SMP Negeri 5 Cimahi Tahun Ajaran 2021/2022	Kamilah, Hasna Raihan	2022	Objek kajian yang diteliti berupa teks cerita inspiratif.	Teknik yang digunakan adalah Teknik Paired Storytelling, sedangkan pada penelitian tidak menggunakan Teknik, melainkan menggunakan media.

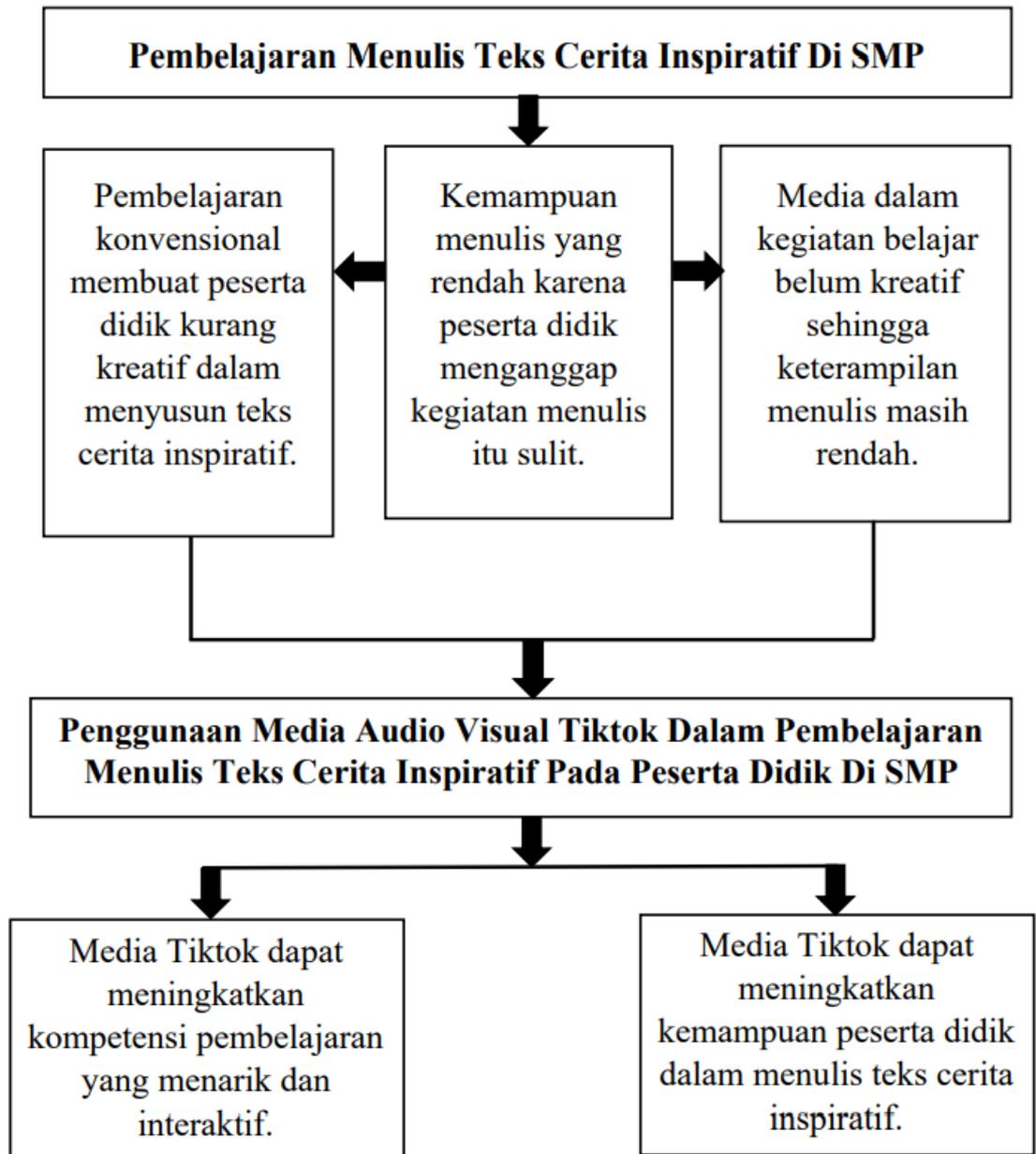
Penggunaan Aplikasi <i>Comic Strip</i> Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX MTSN 1 Nganjuk	Khusnul Aminatus Sholihah	2021	Objek kajian yang diteliti berupa teks cerita inspiratif.	Media yang digunakan media <i>comic Strip</i> , sedangkan pada penelitian ini menggunakan media audio visual TikTok
---	---------------------------	------	---	---

### C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ialah penjelasan tentang keadaan awal dari permasalahan penelitian sampai dengan akhir setelah diberikannya perlakuan. Dalam kerangka pemikiran, peneliti menjelaskan secara singkat kronologis penelitian. Kerangka pemikiran ini mencakup rencana penelitian mengenai judul “Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif Berbantuan Media Audio Visual TikTok pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Al-Ihsan Cimencrang”.

Penulis menggambarkan kerangka penelitian di bawah ini untuk kondisi awal yang akan dijadikan objek penelitian yaitu pembelajaran menulis teks cerita inspiratif. Selanjutnya masalah yang ditemukan penulis meliputi, pembelajaran konvensional membuat peserta didik kurang kreatif dalam menyusun teks cerita inspiratif, kemampuan menulis yang rendah karena peserta didik menganggap kegiatan menulis itu sulit, media dalam kegiatan belajar belum kreatif sehingga keterampilan menulis masih rendah. Berikutnya, solusi atau penyelesaian yang akan dilakukan berupa pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan bantuan media audio visual TikTok dan harapan setelah diterapkan solusi tersebut. Kerangka pemikiran ini menggambarkan secara jelas penelitian yang akan dilakukan.

Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran



#### D. Asumsi dan Hipotesis

##### 1. Asumsi

Asumsi adalah suatu pemikiran masalah yang mempunyai hubungan dengan pendapat dan kebenarannya diterima oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti memiliki asumsi dalam masalah penelitian yaitu:

- a. Peneliti sudah mendapatkan ilmu-ilmu kependidikan seperti mengikuti mata kuliah Telaah Kurikulum dan Pendidikan, Profesi Kependidikan, Pedagogik, Psikologi Pendidikan, Evaluasi Pembelajaran, Strategi

Pembelajaran dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran. Selain itu, peneliti mengikuti Program Kemendikbud yaitu Kampus Mengajar, dengan melakukan kegiatan peningkatan literasi numerasi dan juga adaptasi teknologi pada peserta didik maupun sekolah penempatan.

- b. Menulis teks cerita inspiratif merupakan pembelajaran menulis yang terdapat dalam Kurikulum 2013 dan harus dipelajari oleh peserta didik kelas IX di semester genap.
- c. Media audio visual TikTok merupakan salah satu alternatif media pembelajaran menulis teks cerita inspiratif yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan idenya.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, peneliti berasumsi bahwa peneliti dapat merancang, melaksanakan dan mengevaluasi dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif dengan menggunakan media audio-visual TikTok. Dengan menggunakan media audio-visual TikTok mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis mereka. Selain itu, asumsi ini digunakan peneliti sebagai acuan saat merumuskan hipotesis.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah dalam penelitian. Hipotesis ini berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- a. Peneliti mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan media audio-visual TikTok pada peserta didik kelas IX di SMP Al-Ihsan Cimencrang
- b. Media audio visual TikTok yang digunakan di kelas eksperimen lebih efektif digunakan dibandingkan di kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar.
- c. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam menulis teks cerita inspiratif antara kelas eksperimen yang menggunakan bantuan media audio visual TikTok dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar pada peserta didik kelas IX SMP Al-Ihsan Cimencrang.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan untuk menjawab pertanyaan pada penelitian ini. Hipotesis ini bertujuan guna penelitian lebih terarah dan memberi penulis lebih banyak informasi tentang temuan penelitian.