

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERNAGKA PEMIKIRAN

A. Teori Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dalam bidang seni tetapi juga dalam sains, teknologi, dan pendidikan. Menurut Amalia (2021, hlm. 45), kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemikiran divergen, di mana individu mampu menghasilkan berbagai alternatif solusi untuk suatu masalah. Ini berarti bahwa seseorang yang kreatif dapat berpikir di luar batasan konvensional dan menemukan cara-cara baru untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi.

Sejalan dengan Csikszentmihalyi (1996, hlm. 25) komponen ketiga dari sistem kreativitas adalah individu. Kreativitas terjadi ketika seseorang, dengan menggunakan simbol-simbol dari suatu domain tertentu seperti musik, teknik, bisnis, atau matematika, memiliki ide baru atau melihat pola baru, dan ketika kebaruan tersebut dipilih oleh bidang yang sesuai untuk dimasukkan ke dalam domain yang relevan. Korelasi intinya ketika seseorang menulis, proses kreatifnya melibatkan menciptakan sesuatu yang baru atau orisinal dari bahasa yang sudah ada, lalu ide atau karya itu akan diakui sebagai sesuatu yang kreatif jika oleh pembaca atau komunitas dianggap bermakna, berbeda, atau inovatif. Dalam menulis teks rekon, kreativitas penulis muncul ketika mereka menggunakan simbol-simbol bahasa untuk menyusun rekonstruksi peristiwa berdasarkan data atau informasi yang tersedia. Sebagaimana dijelaskan dalam kutipan tentang kreativitas, penulis tidak hanya sekadar menyampaikan fakta atau kejadian secara langsung, tetapi juga mencari cara-cara baru untuk mengkonstruksi narasi yang dapat menggugah pembaca atau audiens. Dalam hal ini, kreativitas bukan hanya soal kebaruan ide, tetapi juga bagaimana mengorganisir dan menghubungkan fakta-fakta sehingga membentuk cerita yang lebih menarik dan bermakna.

Sementara itu sejalan dengan pendapat Runco dan Jaeger (2012, hlm. 92) mengenai teori proses kreatif. Teori ini mengemukakan bahwa kreativitas

dalam menulis melibatkan beberapa tahap yang harus dilalui oleh penulis. Tahapan tersebut meliputi persiapan, inkubasi yaitu memberikan waktu bagi ide-ide untuk berkembang secara tidak sadar, iluminasi dan verifikasi.

Ketiga pandangan tersebut saling melengkapi, dengan Amalia menyoroti aspek pemikiran kreatif, Csikszentmihalyi menekankan faktor pendukung internal, dan Runco serta Jaeger menjelaskan proses kreatif secara sistematis. Dengan demikian, pengertian-pengertian tersebut saling mendukung dan memperkaya pemahaman tentang kreativitas dalam menulis.

Maka dari itu, kreativitas adalah kemampuan penting yang berperan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk seni, sains, teknologi, dan pendidikan. Kreativitas melibatkan pemikiran divergen, di mana individu dapat menghasilkan berbagai alternatif solusi untuk suatu masalah, memungkinkan mereka berpikir di luar batasan konvensional.

Faktor-faktor kognitif seperti pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan sangat mempengaruhi kreativitas dalam menulis, di mana penulis dengan latar belakang pengetahuan yang luas cenderung lebih mampu menghasilkan karya inovatif. Selain itu, proses kreativitas dalam menulis melibatkan beberapa tahap, termasuk persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan ide-ide kreatif. Dengan demikian, kreativitas merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai faktor dan tahapan yang saling terkait.

Kreativitas tidak terbatas pada penciptaan ide-ide yang sepenuhnya baru; ia juga mencakup kemampuan untuk mengadaptasi dan mengkombinasikan ide-ide yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas adalah tentang inovasi dan adaptasi, yang memungkinkan individu untuk memberikan kontribusi positif dalam berbagai bidang.

2. Pentingnya Kreativitas dalam Pembelajaran

Kreativitas memiliki peranan dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang mengedepankan kreativitas tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Siswa tidak hanya dituntut untuk menerima informasi

secara pasif, tetapi juga diajak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, kreativitas menjadi salah satu aspek penting dalam membentuk karakter siswa yang mandiri, inovatif, dan adaptif di tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Runco dan Jaeger (2012, hlm. 92) bahwa kreativitas dalam pembelajaran mendorong siswa untuk berpikir secara divergen dan mengembangkan solusi unik untuk masalah, sehingga mendorong pemahaman dan keterlibatan yang lebih dalam. Pola pikir ini membuka ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan-gagasan baru tanpa batasan, sehingga tidak terjebak dalam satu cara pandang yang kaku dan monoton. Pengembangan kreativitas dalam pembelajaran juga membantu siswa mengasah kemampuan dalam merancang solusi yang unik dan orisinal terhadap suatu masalah. Proses ini melatih siswa untuk tidak hanya mengandalkan hafalan, tetapi juga membangun pemahaman melalui proses analisis, sintesis, dan evaluasi atas informasi yang diterima.

Begitu juga dengan pendapat Sari (2020, hlm. 112) yang menyatakan bahwa integrasi kreativitas dalam pembelajaran dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Melalui pengembangan kreativitas, siswa dilatih untuk tidak hanya memahami teori dan konsep, tetapi juga mengasah keterampilan dalam menerapkan pengetahuan tersebut secara kontekstual. Kemampuan ini akan membantu siswa untuk lebih siap menghadapi permasalahan kompleks di masa depan, baik dalam ranah akademis maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguatan kreativitas sejak dini melalui pembelajaran yang terarah menjadi investasi penting dalam menyiapkan generasi penerus yang kompeten dan berdaya saing tinggi.

Kreativitas menulis merupakan keterampilan penting yang dapat dikembangkan melalui latihan dan pemahaman yang mendalam. Menurut Hernowo (2003, hlm. 45) menekankan bahwa menulis kreatif tidak hanya membantu seseorang mengekspresikan ide-ide secara orisinal, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi. Dengan demikian,

menulis kreatif menjadi salah satu media efektif untuk melatih pola pikir yang reflektif, terstruktur, dan tajam.

Sejalan dengan Aisyah (2018, hlm. 48), bahwa kreativitas menulis membantu siswa mengembangkan imajinasi, meningkatkan kemampuan berbahasa, dan membangun kepercayaan diri. Selain mengasah imajinasi, menulis kreatif juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Saat menulis, siswa akan berhadapan langsung dengan pilihan kata, struktur kalimat, dan penggunaan tata bahasa yang tepat agar gagasan yang ingin disampaikan dapat dipahami pembaca. Semakin sering siswa berlatih menulis, semakin terampil pula mereka dalam mengolah bahasa, memperluas kosakata, dan memperbaiki kualitas komunikasi tertulisnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengembangan potensi siswa. Integrasi kreativitas tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir secara divergen dan menemukan solusi unik terhadap permasalahan, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan melalui penguatan keterampilan berpikir kritis, inovatif, dan kontekstual.

Selain itu, kreativitas juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan menulis, di mana melalui latihan yang berkelanjutan, siswa dapat mengekspresikan ide-ide secara orisinal, mengasah imajinasi, memperkaya kemampuan berbahasa, dan membangun rasa percaya diri. Dengan demikian, kreativitas tidak hanya menjadi bagian penting dalam proses akademis, tetapi juga menjadi bekal utama bagi siswa untuk mengembangkan kapasitas diri sebagai pembelajar sepanjang hayat di era global yang dinamis.

B. Teks Rekon Imajinatif

1. Pengertian Teks Rekon

Menurut Kholid dkk (2023, hlm. 355) teks rekon adalah teks yang menceritakan kembali sebuah peristiwa, pengalaman, atau tindakan yang sudah terjadi di masa lalu. Teks ini disusun secara kronologis atau mengikuti urutan waktu yang jelas, sehingga pembaca bisa memahami dengan mudah urutan kejadian yang sedang diceritakan. Tujuan utama dari teks rekon adalah

memberikan informasi kepada pembaca tentang peristiwa yang sudah berlangsung. Selain itu, teks ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi pembaca, agar mereka bisa merasa seolah-olah turut mengalami peristiwa yang sedang diceritakan. Hal ini membuat teks rekon lebih hidup dan tidak hanya sekedar menginformasikan.

Sedangkan Sudiyati (2021, hlm. 102) mendefinisikan teks rekon sebagai teks yang bertujuan untuk menceritakan kembali suatu peristiwa atau kejadian secara kronologis. Teks ini memiliki struktur yang terdiri dari orientasi, urutan peristiwa, dan reorientasi. Teks rekon imajinatif, sebagai salah satu jenisnya, memungkinkan penulis untuk menambahkan unsur imajinasi dalam menguraikan detail kejadian, sehingga pembaca dapat membayangkan cerita dengan lebih jelas.

Menurut Nurhadi (2017, hlm. 78), teks rekon adalah jenis teks yang bertujuan untuk menceritakan kembali suatu peristiwa, pengalaman, atau kejadian yang telah terjadi di masa lampau. Dengan adanya teks rekon, pembaca diharapkan mampu memahami urutan peristiwa secara jelas dan runtut sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Teks ini disusun secara kronologis dan memiliki struktur yang terdiri dari tiga bagian utama: orientasi (pengenalan), urutan peristiwa (penjelasan peristiwa secara berurutan), dan reorientasi (penutup atau kesimpulan).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks rekon adalah jenis teks yang bertujuan untuk menceritakan kembali peristiwa, pengalaman, atau kejadian yang telah terjadi di masa lalu. Teks ini disusun secara kronologis atau mengikuti urutan waktu yang jelas, sehingga pembaca dapat memahami dengan mudah rangkaian kejadian yang diceritakan. Tujuan utama dari teks rekon adalah memberikan informasi kepada pembaca mengenai peristiwa yang sudah berlangsung dan menghidupkan kembali pengalaman tersebut.

Selain itu, teks rekon juga bertujuan untuk memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi pembaca, sehingga mereka merasa seolah-olah turut mengalami peristiwa yang sedang diceritakan. Hal ini membuat teks rekon lebih hidup dan tidak sekedar menginformasikan. Struktur teks rekon

terdiri dari tiga bagian utama, yakni orientasi (pengenalan), urutan peristiwa (penjelasan peristiwa secara berurutan), dan reorientasi (penutup atau kesimpulan), yang memudahkan pembaca dalam mengikuti alur cerita.

Teks rekon juga memiliki variasi, seperti teks rekon imajinatif, yang memungkinkan penulis untuk menambahkan unsur imajinasi dalam menguraikan kejadian, sehingga pembaca dapat membayangkan cerita dengan lebih jelas. Dengan demikian, teks rekon tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pengalaman yang membangkitkan imajinasi pembaca, membuatnya lebih menarik dan hidup.

Penulis biasanya akan menggambarkan secara rinci berbagai detail yang ada pada peristiwa yang diceritakan. Beberapa detail tersebut meliputi siapa saja yang terlibat dalam peristiwa, di mana dan kapan peristiwa itu terjadi, serta apa yang dilakukan oleh masing-masing pelaku. Dengan memberikan informasi yang lengkap dan terstruktur, pembaca akan bisa mendapatkan gambaran yang jelas mengenai peristiwa tersebut. Selain itu, penyajian informasi yang rinci dalam teks rekon juga memungkinkan pembaca untuk merasakan suasana dan emosi yang terjadi pada saat peristiwa berlangsung. Sebagai contoh, pembaca bisa merasakan kegembiraan, kesedihan, atau ketegangan yang terjadi dalam peristiwa tersebut, karena penulis menggambarkannya dengan cara yang menarik dan menghidupkan suasana pada saat kejadian

2. Jenis-jenis Teks Rekon

Menurut Mafrukhi dkk (2021, hlm. 217) teks rekon biasanya disebut juga dengan cerita ulang. Teks ini menceritakan Kembali kejadian masalalu seseorang. Teks ini terdiri dari teks rekon pribadi, teks rekon faktual, dan teks rekon imajinatif. Teks rekon pribadi adalah teks yang menceritakan kembali pengalaman pribadi penulis yang dialami secara langsung, sehingga cerita yang dihasilkan cenderung bersifat subjektif dan penuh dengan refleksi pribadi. Sedangkan teks rekon faktual menyajikan kembali suatu peristiwa yang benar-benar terjadi berdasarkan fakta, misalnya peristiwa sejarah, berita, atau laporan kejadian, dengan tujuan utama memberikan informasi secara objektif kepada pembaca. Sementara itu, teks rekon imajinatif merupakan bentuk cerita ulang

yang diperkaya dengan unsur imajinasi dari penulis. Jenis teks ini memungkinkan penulis untuk menambahkan detail atau pengembangan cerita yang tidak sepenuhnya faktual, namun tetap mempertahankan alur peristiwa secara logis. Dengan demikian, teks rekon imajinatif tidak hanya mengasah kreativitas penulis dalam mengolah cerita, tetapi juga memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik bagi pembaca.

Sejalan dengan Kaniah (2016, hlm. 38) bahwa teks rekon dapat diklasifikasikan atas tiga jenis yaitu rekon pribadi, rekon faktual (informasional), dan rekon imajinatif. Ketiga jenis teks ini memiliki ciri khas masing-masing, namun tetap memiliki tujuan utama yang sama, yaitu menceritakan kembali suatu peristiwa atau pengalaman yang telah terjadi di masa lampau. Pengklasifikasian ini memudahkan penulis maupun pembaca dalam memahami karakteristik teks dan tujuan penulisannya.

Begitu juga menurut Marista dkk (2021, hlm. 229) teks rekon atau cerita ulang memiliki tiga jenis, yaitu : rekon pribadi, rekon faktual dan rekon imajinatif. Teks rekon pribadi merupakan jenis teks yang menceritakan kembali pengalaman yang benar-benar dialami oleh penulis. Sementara itu, rekon faktual disusun berdasarkan fakta-fakta nyata mengenai sebuah peristiwa, sehingga bersifat informatif dan bertujuan untuk menyampaikan informasi yang valid kepada pembaca. Sedangkan teks rekon imajinatif menggabungkan unsur kenyataan dengan imajinasi penulis, sehingga cerita yang dihasilkan menjadi lebih hidup, menarik, dan memancing daya imajinatif pembaca. Melalui klasifikasi ini, teks rekon tidak hanya berperan sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas dalam menulis.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teks rekon atau cerita ulang umumnya diklasifikasikan ke dalam tiga jenis utama, yaitu rekon pribadi, rekon faktual, dan rekon imajinatif. Ketiga jenis teks tersebut memiliki kesamaan dalam hal tujuan, yaitu menceritakan kembali peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, namun berbeda dalam hal sumber cerita dan cara pengembangan isi teks.

Teks rekon pribadi lebih menonjolkan pengalaman yang dialami secara langsung oleh penulis, sehingga isinya cenderung bersifat subjektif dan

personal. Sebaliknya, teks rekon faktual disusun berdasarkan data atau peristiwa yang benar-benar terjadi, bersifat objektif, dan bertujuan memberikan informasi yang valid kepada pembaca. Sementara itu, teks rekon imajinatif memberikan kebebasan kepada penulis untuk mengembangkan cerita dengan tambahan unsur imajinasi, meskipun tetap berpijak pada alur peristiwa yang logis, sehingga teks menjadi lebih menarik dan hidup.

Dengan memahami ketiga jenis teks rekon tersebut, diharapkan siswa tidak hanya mampu menulis teks rekon dengan baik sesuai strukturnya, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas dalam menulis sesuai dengan jenis cerita yang akan disusun. Klasifikasi ini juga memperkaya keterampilan literasi siswa, karena mereka tidak hanya dilatih menulis ulang peristiwa, melainkan juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyusun kembali sebuah kejadian sesuai konteks penulisannya.

3. Struktur Teks Rekon

Menurut Mafrukhi dkk (2021, hlm. 218) struktur teks rekon terdiri dari orientasi, peristiwa dan reorientasi. Ketiga bagian ini menjadi kerangka dasar dalam penyusunan teks rekon agar informasi yang disampaikan tersusun secara runtut dan mudah dipahami oleh pembaca. Struktur ini juga membantu penulis dalam mengorganisasi ide serta menghindari kebingungan saat menyampaikan kembali suatu peristiwa.

Sama halnya menurut Marista dkk (2021, hlm. 229) pada umumnya teks rekon memiliki struktur yang terdiri dari orientasi, urutan peristiwa, dan reorientasi. Struktur ini menjadi ciri utama dalam penulisan teks rekon, karena membantu penulis menyusun cerita ulang secara sistematis dan memudahkan pembaca dalam memahami jalannya peristiwa yang diceritakan. Ketiga bagian tersebut saling berkaitan dan membentuk alur cerita yang runtut.

Sependapat dengan Kholid dkk (2023, hlm. 355) bahwa struktur teks rekon terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama yaitu orientasi yang berisi pemberitahuan informasi tentang kapan, siapa, dan dimana suatu peristiwa itu terjadi di masa lalu. Bagian kedua, urutan peristiwa yaitu menyajikan informasi tentang peristiwa sesuai dengan urutan kronologis. Bagian ketiga yaitu reorientasi atau terjadinya pengulangan pengenalan yang terdapat pada

orientasi, mencakup rangkaian kejadian atau peristiwa yang diceritakan dalam bentuk singkat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur teks rekon secara umum terdiri dari tiga bagian utama, yaitu orientasi, urutan peristiwa, dan reorientasi. Ketiga bagian ini memiliki peran penting dalam membantu penulis menyusun cerita ulang secara sistematis dan memudahkan pembaca memahami jalannya peristiwa yang disampaikan. Orientasi berfungsi sebagai pengantar cerita yang memuat informasi mengenai siapa, kapan, dan di mana peristiwa terjadi. Selanjutnya, bagian urutan peristiwa menyajikan rangkaian kejadian yang disusun berdasarkan urutan kronologis agar alur cerita lebih jelas dan runtut. Terakhir, bagian reorientasi berperan sebagai penutup yang merangkum kembali keseluruhan peristiwa, memberikan kesan atau refleksi akhir dari penulis. Dengan adanya struktur ini, teks rekon tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menyajikan cerita secara logis dan menarik.

4. Ciri Kebahasaan

Menurut Mafrukhi dkk (2021, hlm. 218) ciri kebahasaan teks rekon yaitu menggunakan kata ganti, kata kerja, menggunakan keterangan waktu lampau, dan menggunakan kata yang menunjukkan tempat. Penggunaan kata ganti berfungsi untuk menyebutkan tokoh atau pelaku dalam cerita agar tidak terjadi pengulangan nama secara berlebihan. Selain itu, teks rekon banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan tindakan atau aktivitas yang telah dilakukan di masa lalu, sesuai dengan sifatnya sebagai cerita ulang. Keterangan waktu lampau juga menjadi ciri khas yang mempertegas bahwa peristiwa yang diceritakan telah terjadi sebelumnya, sementara penggunaan kata-kata yang menunjukkan tempat bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas mengenai lokasi kejadian sehingga pembaca lebih mudah memahami dan membayangkan alur cerita yang disampaikan.

Berkaitan dengan itu, menurut Rahman (2018, hlm. 35) kaidah kebahasaan teks rekon terdiri dari menggunakan partisipan ‘siapa’ melakukan ‘apa’, menggunakan pengacuan, menggunakan kata-kata yang menunjukkan kejadian atau peristiwa waktu dan tempat, menggunakan kata-kata konjungsi temporal, dan menggunakan kalimat simpleks. Kaidah kebahasaan teks rekon

terdiri dari beberapa unsur penting yang membentuk kekhasan teks ini. Teks rekon menggunakan partisipan yang berfungsi menjelaskan siapa yang melakukan apa dalam peristiwa yang diceritakan, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami peran masing-masing tokoh. Selain itu, teks ini juga memanfaatkan pengacuan untuk menghindari pengulangan informasi yang sama, penggunaan kata-kata yang menunjukkan kejadian atau peristiwa, keterangan waktu dan tempat untuk memperjelas kronologi, serta konjungsi temporal yang menghubungkan setiap peristiwa agar alurnya tersusun dengan runtut. Tak kalah penting, teks rekon cenderung menggunakan kalimat simpleks atau kalimat sederhana agar informasi yang disampaikan tetap jelas, tidak berbelit, dan mudah dipahami oleh pembaca.

Sama halnya dengan pendapat Nurgiyantoro (2012, hlm. 102) bahwa teks rekon memiliki ciri khas dalam penggunaan kata ganti orang pertama, kalimat naratif, deskripsi yang detail, serta bahasa emosional yang mencerminkan pengalaman penulis. Teks rekon umumnya ditandai dengan penggunaan kata ganti orang pertama seperti "saya" atau "aku" yang mencerminkan keterlibatan langsung penulis dalam peristiwa yang diceritakan. Selain itu, teks ini banyak menggunakan kalimat naratif untuk mengisahkan kembali rangkaian kejadian secara kronologis, disertai deskripsi yang detail guna memperjelas suasana, tempat, maupun peristiwa yang dialami. Tak hanya itu, penggunaan bahasa emosional juga menjadi ciri penting dalam teks rekon, karena pengalaman yang disampaikan biasanya sarat dengan kesan, perasaan, dan refleksi pribadi dari penulis, sehingga pembaca dapat merasakan keterhubungan emosional terhadap cerita yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa teks rekon memiliki ciri kebahasaan yang khas dan menjadi pembeda dengan jenis teks lainnya. Ciri kebahasaan tersebut meliputi penggunaan kata ganti, baik untuk menyebut tokoh maupun partisipan dalam cerita, penggunaan kata kerja yang menggambarkan tindakan di masa lalu, serta pemanfaatan keterangan waktu dan tempat untuk memperjelas kronologi peristiwa. Selain itu, teks rekon juga ditandai dengan adanya konjungsi temporal yang membantu menghubungkan antarperistiwa secara runtut, penggunaan kalimat simpleks

agar informasi tersampaikan secara jelas, serta penggunaan kalimat naratif dan deskripsi yang detail. Pada teks rekon pribadi, ciri kebahasaan semakin dikuatkan dengan penggunaan kata ganti orang pertama dan bahasa emosional yang mencerminkan keterlibatan langsung penulis dalam cerita. Semua unsur kebahasaan ini bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami rangkaian peristiwa, merasakan suasana cerita, dan mengikuti alur peristiwa secara runtut dan hidup.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dkk (2012, hlm. 7), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi atau materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah proses komunikasi antara guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan.

Menurut Rusman (2015, hlm. 45), media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau metode yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran di kelas.

Sedangkan menurut Hamalik (2011, hlm. 23), media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi. Media ini juga berfungsi untuk merangsang minat belajar siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran membantu mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala bentuk alat, bahan, atau metode yang digunakan untuk memfasilitasi dan memperlancar proses belajar mengajar. Media ini memiliki beberapa fungsi utama, yaitu untuk

menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, merangsang minat belajar siswa, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, mempermudah pemahaman materi yang diajarkan, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011, hlm. 32) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu Media Visual, Media Audio, Media Audiovisual, Media Interaktif, Media Cetak dan Media Digital.

- a. Media Visual. Media ini menyajikan informasi dalam bentuk gambar atau tampilan visual tanpa suara. Contohnya adalah foto, diagram, grafik, ilustrasi, dan peta konsep. Media visual membantu peserta didik memahami konsep melalui representasi visual yang konkret dan mudah dipahami.
- b. Media Audio. Media ini menyampaikan informasi melalui suara atau bunyi, seperti rekaman suara, podcast, radio pendidikan, dan rekaman narasi pembelajaran. Media audio berguna untuk meningkatkan pemahaman materi melalui aspek auditori, terutama bagi peserta didik yang lebih mudah belajar dengan mendengarkan.
- c. Media Audiovisual. Media ini mengombinasikan unsur suara dan gambar bergerak, sehingga lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi. Contoh media audiovisual adalah video pembelajaran, film edukasi, dan animasi interaktif. Penggunaan media ini membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih mendalam karena melibatkan lebih dari satu indera.
- d. Media Interaktif. Media ini memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan sistem, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya adalah aplikasi e-learning, simulasi digital, kuis interaktif, dan game edukatif. Media interaktif meningkatkan

keterlibatan siswa dalam belajar serta mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah secara mandiri.

- e. Media Cetak. Media ini berbentuk bahan ajar dalam bentuk tulisan atau cetakan yang dapat dibaca. Contoh media cetak meliputi buku teks, modul, majalah edukatif, lembar kerja siswa (LKS), dan brosur pendidikan. Media cetak masih banyak digunakan dalam pembelajaran karena sifatnya yang mudah diakses dan tidak memerlukan teknologi tambahan.
- f. Media Digital. Media ini berbasis teknologi digital dan sering kali terhubung dengan internet, memungkinkan akses ke berbagai sumber pembelajaran secara fleksibel. Contohnya adalah *e-book*, presentasi digital, aplikasi pembelajaran, serta platform *e-learning* seperti *Google Classroom*, *Quizizz*, dan *Kahoot*. Media digital memberikan kemudahan dalam penyampaian materi serta memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih dinamis dan menarik.

Rusman (2015, hlm. 50) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan teknologi yang digunakan, yaitu media tradisional yaitu media yang tidak menggunakan teknologi modern, seperti papan tulis, buku, atau gambar, media berbasis teknologi yaitu media yang memanfaatkan teknologi, seperti komputer, proyektor, atau internet, media audio-visual yaitu media yang menggabungkan suara dan gambar, seperti video, film, atau animasi, media interaktif yaitu media yang memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dan media, seperti software pembelajaran atau aplikasi edukatif. dan media cetak yaitu media berbasis teks atau gambar yang dicetak, seperti buku, modul, atau lembar kerja.

Sama halnya menurut Aghni (2018, hlm. 101) pengelompokan media pembelajaran dapat dibagi dalam beberapa kategori. Salah satunya adalah klasifikasi media berdasarkan perkembangan teknologi, yang terbagi menjadi media tradisional dan media teknologi mutakhir. Selain itu, klasifikasi media berdasarkan karakteristik stimulus yang ditimbulkan, yang mempengaruhi cara media tersebut berinteraksi dengan siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Klasifikasi ini membantu pendidik dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan

kebutuhan siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan teknologi yang digunakan dan karakteristik stimulus yang ditimbulkan. Media pembelajaran dibagi menjadi media visual, audio, audiovisual, interaktif, cetak, dan digital, dengan setiap jenis media memiliki karakteristik dan kegunaan yang berbeda. Media visual menyajikan informasi melalui gambar, media audio menggunakan suara untuk menyampaikan informasi, sementara media audiovisual menggabungkan suara dan gambar untuk pengalaman yang lebih mendalam. Media interaktif memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan sistem, sedangkan media cetak dan digital lebih berfokus pada penyampaian informasi melalui teks atau teknologi digital. Klasifikasi ini membantu pendidik dalam memilih media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran, memfasilitasi proses belajar mengajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Media *Strip Story*

Menurut Waruwu & Hanum (2024, hlm. 104), *strip story* adalah media pembelajaran yang terdiri atas potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa, baik bahasa Indonesia maupun bahasa asing. Media ini berisi serangkaian gambar, ilustrasi, atau teks yang disusun secara berurutan untuk membentuk suatu cerita. Dalam proses pembelajaran, siswa diminta untuk menyusun potongan-potongan tersebut agar membentuk alur cerita yang logis dan koheren.

Sedangkan menurut Sinaga dkk (2023, hlm. 5172), *strip story* adalah media pembelajaran yang menggunakan serangkaian gambar atau teks yang disusun secara berurutan untuk membentuk sebuah cerita. Media ini bertujuan untuk membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih jelas dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Dengan menggunakan *strip story*, siswa dapat lebih mudah mengikuti perkembangan cerita dan secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam memahami konteks, menganalisis peristiwa, maupun menciptakan cerita mereka sendiri. Penggunaan *strip story* dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, terutama dalam membantu siswa memahami struktur teks dan alur cerita. Dengan menyusun potongan-potongan

cerita dalam urutan yang tepat, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis yang lebih baik. Selain itu, media ini juga melatih keterampilan berbicara dan berpikir kritis karena siswa harus menganalisis setiap bagian cerita sebelum menyusunnya menjadi teks yang padu.

Sama halnya menurut Arsyad (2011, hlm. 116) media *strip story* merupakan potongan kertas yang menampilkan pesan dalam bentuk serangkaian gambar atau teks yang disusun secara berurutan. Media ini dirancang agar pesan yang disampaikan mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik, sehingga memudahkan mereka dalam mengikuti alur cerita dan memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan *strip story* juga dapat merangsang kreativitas siswa dalam menghubungkan gambar atau teks untuk membentuk cerita, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi *Strip Story* dalam Pembelajaran

Dalam praktiknya, *strip story* dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran bahasa. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat memberikan potongan teks dari sebuah cerita rakyat yang telah diacak, kemudian meminta siswa untuk menyusunnya kembali sesuai dengan urutan yang benar. Setelah itu, siswa dapat diminta untuk menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri.

Menurut Supriyadi (2018, hlm. 78) penggunaan media *strip story* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide dan gagasan mereka secara visual, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan menciptakan cerita dalam bentuk *strip*, siswa dapat berlatih berpikir kritis dan inovatif.

Sama halnya menurut Kurniawan (2019, hlm. 45) menyatakan bahwa implementasi media *strip story* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi antar siswa. Dalam kelompok, siswa harus berdiskusi dan berkolaborasi untuk menciptakan *strip story* yang baik. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka, tetapi juga membantu mereka belajar dari satu sama lain.

Berkaitan dengan hal itu, menurut Manalu dan Hutagalug (2019, hlm. 76) *Strip story* bisa dianggap sebagai media yang praktis, tidak hanya mudah dan sederhana dalam penggunaannya, tetapi juga efektif untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan media ini melibatkan semua unsur, baik itu tubuh, teman, maupun pendidik, yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi media *strip story* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas, kerjasama, dan komunikasi siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide secara visual, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Selain itu, *strip story* mendorong siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi, memperkuat keterampilan sosial mereka. Penggunaan media ini juga membuat pembelajaran lebih praktis, menyenangkan, dan melibatkan semua elemen dalam proses belajar, seperti tubuh, teman, dan pendidik.

5. Pengaruh Media Pembelajaran

Menurut Suyanto (2011, hlm. 45), media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat memfasilitasi interaksi siswa dengan materi, sehingga mereka dapat mengkonstruksi pemahaman yang lebih baik. "Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membantu mereka membangun pengetahuan secara aktif".

Sama halnya menurut Rahmawati (2018, hlm. 110) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, dan video, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. "Penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengintegrasikan informasi dengan lebih baik".

Hal itu berkaitan dengan pendapat Arsyad (2011, hlm. 78) media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran aktif mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

"Media pembelajaran yang interaktif menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran aktif, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi".

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang sesuai dapat membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan secara aktif, memfasilitasi interaksi dengan materi, dan membuat mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Media pembelajaran yang interaktif, khususnya, menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran aktif, meningkatkan motivasi siswa, dan mendorong partisipasi langsung dalam kegiatan belajar.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Kesimpulan
1.	Vivin Juliandra Waruwu dan Inayah Hanum (Universitas Negeri Medan) 2024	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Strip Story terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Vivin dan Inayah dalam penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Strip Story</i> terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan “ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model <i>problem based</i>

			<i>learning</i> berbantuan media <i>strip story</i> terhadap kemampuan menulis teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 8 Medan. Hal itu terbukti dari kemampuan menulis teks biografi peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Medan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> tanpa berbantuan media <i>strip story</i> dengan nilai rata-rata 64,71. Mengalami kenaikan nilai yang signifikan setelah menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan media <i>strip story</i> dengan nilai rata-rata 82,43. Waruwu dan Hanum (2024, hlm. 108)
2.	Juliati Boang Manalu dan Trisnawati Hutagalug. 2019	Pengaruh Media <i>Strip Story</i> Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Tanjung Morawa Bersubsidi Tahun Pembelajaran 2018/2019	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Juliati dan Trisnawati dalam Penelitian “Pengaruh Media <i>Strip Story</i> Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Tanjung Morawa Bersubsidi Tahun

			Pembelajaran 2018/2019” menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk kemampuan menulis teks persuasi oleh siswa sebelum menggunakan media <i>strip story</i> tergolong pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 60,83 sedangkan tahap sesudah diterapkan media <i>strip story</i> memiliki nilai rata-rata sebesar 79,5 dan termasuk dalam kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media <i>strip story</i> berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis teks persuasi. Manalu dan Hutagalug (2019, hlm. 79)
3.	Annashrullah, Muhammad Erfan dan Muhammad Tahir. (Universitas Mataram) 2024	Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Strip Story Terhadap Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN Bree	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Annashrullah, Muhammad Erfan dan Muhammad Tahir dalam penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri <i>Strip Story</i> Terhadap Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN Bree” menunjukkan bahwa

			pada perlakuan pertama keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media gambar seri <i>strip story</i> pada pelaksanaan pembelajaran mencapai skor 57 dengan nilai 71,25 tergolong dengan kriteria baik. Sedangkan pada perlakuan kedua, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media gambar seri <i>strip story</i> pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan skor menjadi 67 dengan nilai 83,75 dan tergolong kategori sangat baik Annashrullah dkk(2024, hlm. 140).
4.	Rini Febrina Sinaga, Elza L.L. Saragih, dan Harlen Simanjuntak (Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai) 2023	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Strip Story Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Teks Fabel Kelas VII SMP Gajah Mada Medan T.A 2022/2023	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rini dkk dalam penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Strip Story</i> Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Teks Fabel Kelas VII SMP Gajah Mada Medan T.A 2022/2023”, diketahui bahwa hasil belajar menulis teks cerita fabel setelah

			menggunakan media <i>strip story</i> oleh siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan lebih baik daripada sebelum menggunakan media <i>strip story</i>. Hal ini dibuktikan dari hasil <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i>. Hasil <i>pre-test</i> berada pada kategori cukup dengan nilai rata - rata 52,97 dan hasil <i>post-test</i> pada kategori baik dengan nilai rata - rata 73,28 (80%) Sinaga dkk (2023, hlm. 5172).
5.	Arief Yulfan Hidayat, Ahmad Tohir, Rahayu Soraya1.PGSD STKIP Al Islam Tunas Bangsa.	Pengaruh Media Strip Story Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa	Pengujian hipotesis terhadap data hasil pretest dan posttest kelas V A menggunakan perhitungan hasil uji SPSS v.20 mendapatkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 sedangkan sig 0.05 siswa (0.00< 0.05) maka ??1 diterima yang artinya terdapat pengaruh hasil belajar IPS siswa menggunakan Media Strip Story pada kelas V A. terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil tes awal dan hasil tes akhir antara proses pembelajaran awal yang menggunakan

			penerapan Media Gambar dengan tes akhir siswa yang menggunakan penerapan Media Strip Story. Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan Media Strip Story berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Hidayat dkk (2022, hlm. 7).
--	--	--	--

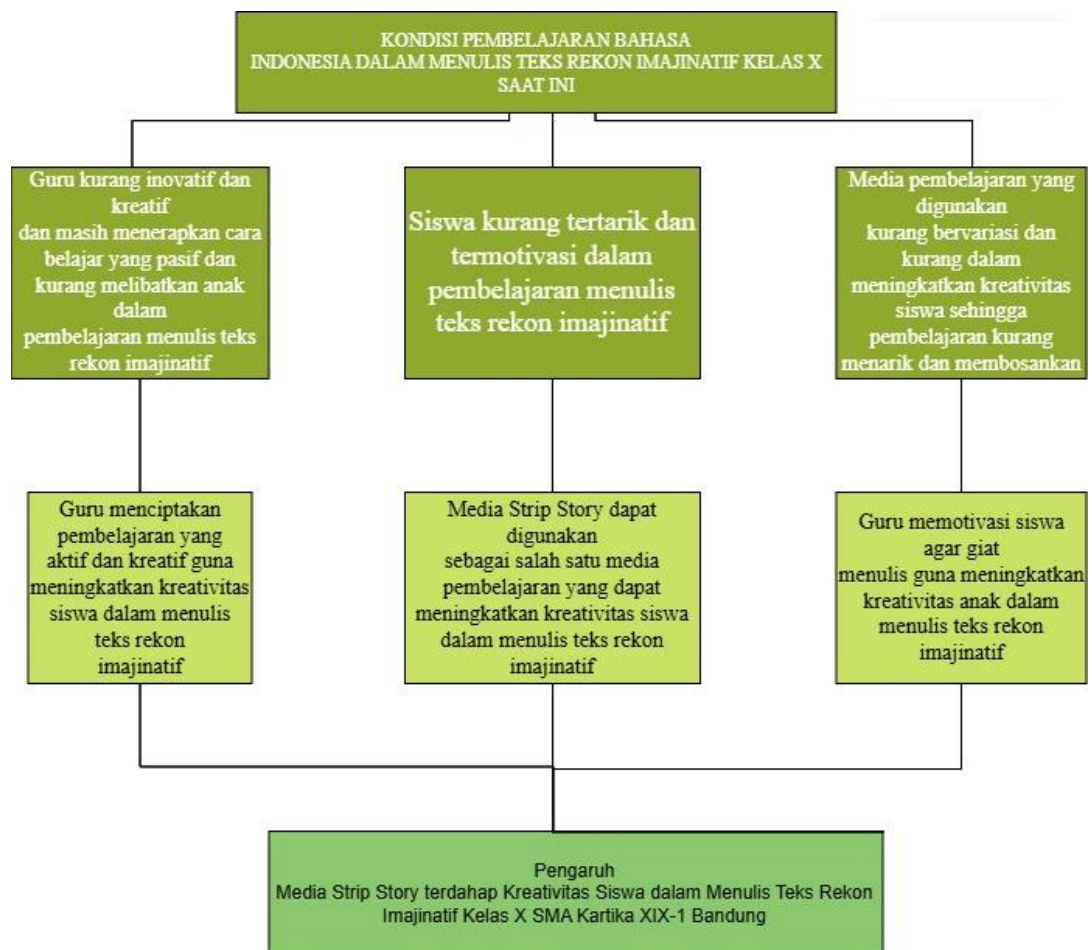
E. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting Sugiyono (2013, hlm. 145).

Kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting dalam suatu penelitian. Dalam konteks ini, kerangka berpikir berfungsi sebagai panduan untuk memahami bagaimana variabel-variabel yang berbeda saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain, serta bagaimana teori yang ada dapat diterapkan untuk menjelaskan fenomena yang diamati. Dengan demikian, kerangka berpikir tidak hanya membantu peneliti dalam merumuskan hipotesis, tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk analisis data dan interpretasi hasil penelitian.

Melalui kerangka berpikir yang jelas, peneliti dapat mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, mengembangkan strategi intervensi yang tepat, dan memberikan rekomendasi yang relevan untuk praktik pendidikan atau kebijakan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dengan kata lain, kerangka berpikir menjadi alat penting dalam merancang penelitian yang

sistematis dan terarah, serta dalam menyampaikan temuan penelitian secara logis dan koheren.



Gambar 2. 1 Proses Penyusunan Kerangka Berfikir

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

- a. Penulis sudah menyelesaikan mata kuliah dasar kependidikan seperti Psikologi Pendidikan, Pedagogik, Profesi Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Micro Teaching, PLP I dan PLP II.

- b. Pembelajaran menulis teks rekon imajinatif berfokus pada kreativitas peserta didik dengan memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan dan kemampuan penulisan.
- c. Penggunaan media *Strip Story* dalam pembelajaran Teks Rekon Imajinatif.

2. Hipotesis

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menulis teks rekon imajinatif menggunakan media *strip story* pada peserta didik kelas X SMA Kartika XIX-1 Bandung.
- b. Peserta didik kelas X SMA Kartika XIX-1 Bandung tidak mampu dalam menulis teks rekon imajinatif sebelum diberlakukannya media *strip story*.
- c. Peserta didik kelas X SMA Kartika XIX-1 Bandung mampu menulis teks rekon imajinatif sesudah menerapkan media *strip story* dalam proses pembelajaran.
- d. Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran menulis teks rekon imajinatif menggunakan media *strip story*.