

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menulis adalah cara peserta didik mengungkapkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa setelah menyimak, berbicara, dan membaca (Sunendar dan Iskandar, 2011:248).. Karena siswa lebih suka membaca daripada menulis, keterampilan menulis dapat dianggap sebagai tingkat keterampilan paling tinggi dan sulit.

Pembelajaran menulis memiliki banyak masalah yang cukup kompleks. Beberapa masalah tersebut adalah sebagai berikut: (1) pemilihan topik; (2) pengembangan ide untuk tulisan; (3) sumber inspirasi untuk tulisan; (4) aturan tata bahasa; (5) kekurangan kosa kata; (6) pemahaman yang buruk tentang kaidah teks; (7) kesantunan bahasa; dan (8) pemilihan kata atau kata. Graves (Komaidi, 2007), seorang peneliti pembelajaran, menyatakan bahwa ada banyak faktor yang bertanggung jawab atas hal ini. Seseorang mungkin tidak ingin menulis karena mereka tidak tahu tentang tujuan menulis, merasa tidak berbakat untuk menulis, atau karena mereka tidak bisa menulis.

Namun, keterampilan menulis sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari karena keterampilan menulis dapat dipelajari dengan praktek, bukan hanya dengan mempelajari teori. Hernowo (dalam Putri, D.A., 2019) menyatakan beberapa manfaat menulis, termasuk menjadi lebih mengenal diri sendiri, mengevaluasi diri sendiri, dan menjadi alat untuk mengungkapkan perasaan dan refleksi.

Graves (Komaidi, 2007) mengatakan bahwa menulis memberi orang kecerdasan, memperluas imajinasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan meningkatkan keinginan dan kemampuan untuk mengumpulkan informasi. Media canva adalah salah satu dari banyak teknologi yang digunakan untuk membantu peserta didik menulis.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran menulis di sekolah. Inovasi yang digunakan dalam permasalahan menulis ini ialah dengan penerapan model pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis terutama menulis teks cerita fantasi. Model tersebut adalah suatu model yang dapat membangun pengetahuan kreativitas peserta didik serta nilai-nilai dan sikap melalui pengalamannya secara langsung. Model tersebut ialah model *Flipped Classroom*. Model ini dilakukan oleh pengajar dengan menggunakan video mereka mengajar atau bisa mengangkat video dari berbagai sumber yang relevan seperti Youtube, BBC News, Khan Academy. Setelah video direkam, dapat diunggah melalui sebuah platform pembelajaran baik media sosial, Blog, Wiki atau Learning Management (Jovanovic, Mirriahi, Gašević, Dawson, & Pardo, 2019). Jadi, pengalaman dan sumber-sumber yang digunakan ini dapat dijadikan sandaran bagi peserta didik ketika mengasah kemampuannya dalam menulis teks cerita fantasi. Hal ini juga disetujui oleh Oleh karena itu, pengalaman dan sumber-sumber yang digunakan ini dapat membantu peserta didik.

Kemampuan kreatif peserta didik, yang mencakup tindakan dan gagasan yang mencakup penyerapan inderawi (Alwasilah, 2013:12). Menulis cerita fantasi menuntut peserta didik untuk berpikir kreatif. agar mereka dapat menulis ide dan gagasan mereka.

Dengan pemilihan model tersebut diharapkan mampu memberikan perkembangan peserta didik dalam mengembangkan cara berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Seperti yang dikatakan oleh Susanti, L. dan Hamama Pitra, DA. (2019) menulis artikel berjudul "*Flipped Classroom* Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital" di Jurnal Heme. Artikel tersebut menunjukkan bagaimana *flipped classroom* dapat digunakan sebagai model untuk menerapkan pendekatan pembelajaran campuran. Pembelajaran ini menggunakan lingkungan pembelajaran tradisional untuk memberikan pembelajaran kebaikan. Ini juga memberikan konten di luar kelas dengan maksud sebagian besar online menggunakan kemajuan teknologi. Dengan adanya metode dan media yang cocok dalam pembelajaran, hal ini akan

menunjukkan respon positif dari peserta didik terhadap pembelajaran. Mereka akan lebih memahami pembelajaran karena dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif dan kreatif.

Hal ini disetujui oleh Rendi Sutami (2022) menyatakan dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Model Induktif Kata Bergambar Dengan Media *Webtoon* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi" bahwa kemampuan untuk menulis teks cerita fantasi belum mencapai tingkat yang diharapkan. Penerapan model pembelajaran yang tidak menarik menyebabkan peningkatan menulis siswa tidak memenuhi standar penulisan yang baik. Jadi, model dan media yang digunakan dalam pembelajaran harus ditunjukkan bahwa mereka cocok dengan proses menulis teks fantasi.

Dengan demikian, dengan model Flipped Classroom, pembelajaran teks cerita fantasi Peneliti juga menggunakan canva sebagai alat untuk membuat tulisan peserta didik menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam teks cerita fantasi.

Media canva adalah jenis media digital yang terdiri dari e-book, poster, logo, dokumen, dll. Selain itu, ada banyak desain yang tersedia secara gratis dan profesional yang dapat digunakan sesuai kebutuhan, dan mereka dapat mendorong kreativitas siswa untuk membuat cerita yang menarik. Canva adalah pilihan yang tepat untuk teks cerita fantasi.

Anak-anak sering terinspirasi oleh tulisan cerita fantasi dan pengalaman visual mereka. Namun, mereka kadang-kadang lupa bahwa pembaca tidak dapat melihat pemikiran penulis. Ini berarti bahwa perbedaan pengajaran antara cerita visual dan tertulis harus dijelaskan dengan jelas tentang peran masing-masing.

Petunjuk visual dapat membantu anak-anak membangun cerita, tetapi semua persiapan penting; struktur harus fleksibel, bahkan mungkin termasuk penceritaan individu. Tentukan latar belakang; ciptakan karakter, latar belakang, dan suasana; dan mendorong dan mendukung penceritaan cerita fantasi yang menggerakkan segalanya dengan menggunakan gambar dan bingkai yang diam dan bergerak. Struktur desain, penangkapan ide, dan integrasi gambar dalam teks tertulis yang diperluas adalah beberapa contoh tambahan dari pendekatan visual.

Melalui penciptaan cerita multimodal, penjelasan dan peluang membantu keputusan individu dan membina perkembangan anak.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti merumuskan masalah penelitiannya sebagai berikut.

1. Bagaimana keterampilan menulis teks cerita fantasi peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diterapkan model *Flipped Classroom* berbantuan media canva?
2. Bagaimana perbedaan signifikan antara keterampilan menulis teks cerita fantasi peserta didik sebelum dan sesudah diberikan model *Flipped Classroom* berbantuan media canva pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan data keterampilan menulis teks cerita fantasi peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diterapkan model *Flipped Classroom* berbantuan media canva?
2. Membuktikan perbedaan signifikan antara keterampilan menulis teks cerita fantasi peserta didik sebelum dan sesudah diberikan model *Flipped Classroom* berbantuan media canva pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diterima dalam tercapainya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pendidik

Penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan media Canva dirancang untuk memberi pendidik pemahaman yang lebih baik tentang model *Flipped Classroom*, semakin meningkatkan kemampuan pendidik untuk menyampaikan

cerita fantasi dan meningkatkan profesionalisme pembelajaran yang sudah kreatif dan inovatif. Menjadi lebih kreatif, inovatif dan mendapatkan model alternatif untuk belajar menulis cerita fantasi.

2. Peserta Didik

Penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan media Canva dirancang untuk memberikan peserta didik motivasi untuk belajar bagaimana menulis cerita fantasi. Meningkatkan kinerja dan kreativitas siswa dalam pembelajaran cerita fantasi, meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan berpikir siswa untuk menemukan ide yang dapat diubah dari objek menjadi cerita fantasi.

3. Sekolah

Penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan media Canva dirancang untuk memberikan materi pembelajaran khususnya untuk pengembangan pembelajaran cerita fantasi dan pembelajaran lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Secara sistematis, skripsi ini terdiri atas lima bab yang disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut.

Bab 1 mengandung latar belakang penelitian dengan mencakup pendahuluan dan rumusan masalah, tujuan, dan keuntungan penelitian. Struktur skripsi juga dibahas di bab pertama.

Bab 2 mengkaji literatur tentang teori dan konsep keterampilan menulis cerita fantasi dan model *flipped classroom* dengan bantuan media canva. Selain membahas teori dan konsep, bab ini juga mencakup penelitian relevan atau penelitian sebelumnya tentang keterampilan menulis cerita fantasi, model *flipped classroom*, dan media canva, serta memberikan posisi teoritis peneliti.

Bab 3 membahas metode penelitian, yang mencakup desain penelitian, populasi, dan sampel yang digunakan penelitian eksperimen *Nonequivalent*

Control Group Design. Bab ini juga membahas instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab 4 berisi hasil dan diskusi. ini mencakup temuan dan bahasan, hasil penelitian serta analisis dan gambaran data yang menunjukkan hasil penelitian.

Bab 5 mencakup kesimpulan, implikasi, dan saran. Ini mencakup penafsiran dan pemaknaan peneliti tentang hasil analisis pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan model kelas yang diputar dengan bantuan media canva. Selain itu, itu mengajukan ide-ide untuk digunakan dari temuan penelitian.

