

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Keterampilan berbahasa menjadi suatu hal yang sepatutnya dimiliki tiap individu, karena bahasa memegang kedudukan paling penting di dalam kehidupan sehari-hari. Tarigan (2013, hlm. 1) memaparkan bahwa di dalam kurikulum sekolah, siswa harus mampu menguasai keterampilan berbahasa (*language arts/skills*) yang terdiri atas empat elemen. Keterampilan tersebut bermula dari menyimak, membaca, berbicara, menulis. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Nurgiyantoro, 2014, hlm. 422) yang mengatakan, urutan terakhir dari keterampilan berbahasa setelah menyimak, berbicara, dan membaca adalah menulis. Berbicara mengenai keterampilan berbahasa, tiap individu tidak akan terlepas dari kegiatan menyimak dengan membaca sebagai bentuk penerimaan bahasa, dan kegiatan berbicara dengan menulis sebagai bentuk penyampaian dari sebuah bahasa. Jika dibandingkan dengan keterampilan lain, secara umum menulis bisa dikatakan kompleks (Prayogi, 2014).

Menulis dikatakan sebagai keterampilan yang sulit dikuasai karena membutuhkan kesungguhan dalam setiap prosesnya (Wikanengsih, 2013). Hal tersebut juga disampaikan Zainurrahman (2013, hlm. 2) bahwa belum tentu semua orang bisa menghasilkan tulisan yang baik, apalagi jika tulisan bersifat ilmiah yang berkaitan dengan tulisan akademik. Dengan demikian, menulis merupakan aktivitas yang menuntut seseorang agar berpikir secara logis dan sistematis. Selain itu, menulis juga termasuk dalam kegiatan aktif produktif, berguna untuk menggali informasi yang mendalam, baik secara teori maupun secara fakta (Chalidiah, M., dkk, 2016, hlm. 2). Keterampilan menulis tidak diperoleh hanya melalui pemahaman teori, melainkan harus dibarengi dengan berlatih serta berpraktik. Sejatinya, keterampilan menulis muncul bukan karena diwariskan, namun tercipta karena hasil dari proses belajar dibarengi latihan yang berkelanjutan (Akhadiah, 2012, hlm. 143).

Berdasarkan data di lapangan, tingkat presentasi literasi di Indonesia saat ini sangatlah rendah. Hasil survei selama tiga tahun terakhir dari Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa minat anak untuk menonton mencapai 91,67% jauh lebih tinggi dibandingkan dengan minat untuk membaca serta menulis yang hanya berkisar 17,66%. Hal tersebut juga didukung pendapat (Anshori, 2006, hlm. 128) bahwa kemampuan menulis yang rendah hampir menimpa di semua tingkat pendidikan Indonesia. Abidin (2016, hlm. 3) juga mengatakan, banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika menyampaikan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan. Sebanyak 43% siswa menghabiskan waktu untuk berpikir sehingga tidak sempat menuliskan hasilnya. Sebanyak 37% siswa sulit menentukan bagaimana kalimat awal ketika akan menulis, dan 20% siswa yang lainnya terlalu banyak berpikir sehingga hanya mampu menuliskan satu hingga dua paragraf saja (Ridwansyah, 2020).

Ketika menulis, seseorang dituntut menguasai simbol serta lambang tulisan, karena menulis bukan hanya untuk menyusun urutan kata menjadi kalimat, tetapi penulis harus mampu menyampaikan maksud dari tulisannya agar mudah dipahami para pembaca. Menurut pendapat (Sianti 2014, hlm. 59), menulis membutuhkan pertimbangan dalam menyusun setiap runtutan kalimat secara logis dan sistematis agar makna tulisan dapat tersampaikan. Selain itu, kegiatan menulis menjadi proses kreatif untuk menggabungkan pengetahuan serta keterampilan sehingga terciptanya ide baru yang tertulis dalam sebuah teks (Marcos, dkk., 2020, hlm. 1). Dengan demikian, melalui kegiatan menulis, seseorang dapat menyampaikan ekspresi atau gagasannya untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Keterampilan menulis juga dapat diperoleh dan dilatih melalui berbagai jenis kegiatan, khususnya dalam konteks pendidikan atau pembelajaran di sekolah.

Saat ini, beberapa sekolah sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan merancang mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai pembelajaran yang berdimensi literasi untuk berbagai tujuan komunikasi di beberapa konteks. Kemampuan literasi yang dimaksud kemudian dikembangkan dalam empat elemen yang terdiri atas menyimak, membaca atau memirsa, berbicara atau mempresentasikan, serta menulis. Tujuan dari pembelajaran mata pelajaran

Bahasa Indonesia di dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk membangun kepercayaan diri para siswa agar lebih baik dan maju, menjadi individu yang pandai berkomunikasi, mampu berpikir kritis, kreatif, imajinatif, menguasai literasi informasi maupun literasi digital. Model pembelajaran utama yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah pedagogi genre dengan memuat empat aspek yang terdiri atas penjelasan untuk membangun pemahaman suatu konteks, acuan atau model, bimbingan atau arahan, serta tugas secara mandiri.

Hakikatnya, kegiatan belajar pada bidang studi Bahasa Indonesia ini tidak diterapkan menggunakan model pedagogi genre saja, melainkan guru juga dapat menerapkan model lainnya sesuai dengan capaian tertentu. Salah satu ciri pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka adalah belajar dengan memanfaatkan teks. Nantinya, para siswa akan berproses dan belajar dengan mengacu pada sebuah teks untuk dipahami secara bersama-sama sampai siswa mampu membuat sebuah karangan utuh (Isodarus, 2017, hlm, 1). Model pembelajaran berorientasi pada sebuah teks memiliki tujuan agar pengetahuan yang diperoleh siswa dapat dipahami dengan baik melalui berbagai jenis teks yang diberikan (Mahsun, 2014). Pembelajaran menulis berbasis teks merupakan kegiatan menyampaikan gagasan ke dalam bentuk karangan atau karya sastra yang sifatnya sederhana (Septiana, 2019).

Pembelajaran menulis yang dipelajari di dalam Kurikulum Merdeka SMP salah satunya adalah cerita fantasi. Pembelajaran menulis cerita fantasi penting untuk dipelajari karena merupakan langkah awal bagi siswa berlatih berpikir kreatif dan mengembangkan daya imajinasinya, kemudian hasilnya dicurahkan dalam tulisan. Berdasarkan pendapat (Nugraha & Doyin, 2020), sebelum menulis cerita fantasi, para siswa perlu dibekali pengetahuan yang memadai untuk menyusun tiap runtutan kalimatnya, karena isi cerita fantasi berisi tokoh-tokoh unik yang memiliki keanehan, kesaktian, kemisteriusan, dan menyajikan peristiwa yang mustahil terjadi di dunia nyata. Tuttle (2005: 9) juga menambahkan bahwa cerita fantasi merupakan sebuah tulisan yang menceritakan suatu peristiwa tidak nyata. Keterampilan menulis teks cerita

fantasi yang diajarkan akan memberikan banyak manfaat agar siswa pandai berbahasa tulis dengan baik dan memberikan sebuah pengalaman.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan tanya jawab dengan salah satu pengajar bidang studi Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 22 Bandung, kebanyakan siswa merasakan kesulitan jika mengarang cerita lalu menuliskannya. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan oleh faktor internal dan eksternal yang melingkupinya. Faktor internal atau dalam diri siswa yang memengaruhi kemampuannya terkait menulis adalah kurangnya pemahaman mengenai hal kepenulisan yang menyebabkan siswa tidak mampu menentukan tema/topik, mengembangkan ide, menggunakan kosakata, dan membentuk kalimat yang padu. Lalu, rendahnya penguasaan diri para siswa terhadap keterampilan berbahasa lainnya. Adapun faktor lain yang berpengaruh yaitu, rendahnya minat dan motivasi siswa untuk belajar, karena menganggap kegiatan belajar menulis membosankan. Sementara itu, faktor dari eksternal atau luar diri siswa yang memengaruhinya muncul dari permasalahan guru dan pembelajaran yang berfokus pada buku teks.

Kemampuan menulis siswa kelas VII masih terbilang cukup rendah, banyak hasil karya yang tidak memenuhi struktur teks dan kriteria penulisan yang baik. Hal tersebut disebabkan karena banyak guru yang mengajarkan teori tanpa mengajarkan bagaimana tahapan-tahapan menulis yang baik dan tepat. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan masih tradisional dan monoton, tentu akan sangat berpengaruh terhadap hasil tulisan siswa (Wedi, 2017, hlm. 21). Kebanyakan guru di sekolah jarang memanfaatkan media-media pembelajaran yang inovatif, karena kurangnya sarana dan prasarana, fasilitas, dan faktor dari guru yang tidak memahami penggunaan teknologi. Pembelajaran menulis dapat dikatakan baik, jika guru mampu memberikan keseimbangan antara ilmu pengetahuan, pemahaman, dengan keterampilan. Jika pembelajaran menulis tidak dilaksanakan secara seimbang, maka akan berdampak buruk kepada siswa, mereka cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.

Materi cerita fantasi dianggap sulit sehingga siswa tidak mengetahui bagaimana cara mengawali menulis. Cerita fantasi yang baik harus memiliki

keselarasan antara aspek kaidah kebahasaan dengan aspek di luar bahasa. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa di antaranya, (1) siswa sulit dalam menentukan topik, (2) kurang tertarik untuk menceritakan sebuah peristiwa ke dalam tulisan, (3) guru kurang merangsang dan membangkitkan motivasi belajar siswa, (4) metode pengajaran guru yang masih kurang inovatif dalam menyampaikan materi. Siswa kelas VII SMP adalah siswa yang masih perlu diberi rangsangan agar mudah memunculkan gagasan serta imajinasi karena ketika menulis teks cerita fantasi, siswa membutuhkan pemahaman dalam menggunakan unsur intrinsik, struktur, serta kebahasaan untuk membentuk satu kesatuan di dalam teks. Komposisi dalam teks juga diperlukan, seperti pemilihan kata-kata dan susunan kalimatnya agar cerita yang dikemas dapat menarik perhatian untuk dibaca.

Permasalahan tersebut menjadi perhatian utama sekolah, khususnya bagi guru agar mampu memberikan inovasi yang baru dalam pembelajaran menulis. Berbagai macam upaya dapat dilakukan, salah satu upayanya yaitu dengan menciptakan pembelajaran menulis yang menarik, menyenangkan, memotivasi siswa agar mendapatkan hasil maksimal. Menurut pandangan (Sekar, 2018), pembelajaran menulis bisa dilaksanakan dengan menerapkan metode atau model serta memanfaatkan media digital yang relevan untuk mendukung pembelajaran agar tujuannya bisa tercapai. Implementasi model pembelajaran menggunakan media yang menarik minat dan interaktif akan menjadikan siswa termotivasi untuk belajar dan menciptakan pembelajaran yang efektif serta efisien. Selain model atau media yang digunakan, peran guru diperlukan untuk membuat suasana belajar yang aktif melibatkan siswa di kelas pada setiap kegiatan agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan tidak membosankan.

Pada dasarnya, ada banyak model dan media yang dapat dieksplorasi dan diuji coba untuk siswa, salah satunya model *scaffolded writing* dengan media film animasi. Melalui model pembelajaran tersebut, diharapkan dapat berfungsi sebagai solusi dari masalah-masalah yang dialami siswa di kelas VII ketika menulis cerita fantasi. Penerapan model *scaffolded writing* juga diharapkan efektif untuk menanggulangi kesulitan siswa ketika menentukan

ide untuk menulis. Melalui model ini, siswa akan diberikan bantuan berupa bimbingan yang dilakukan oleh guru secara bertahap sampai siswa mampu belajar secara mandiri. Selain itu, pemanfaatan media film animasi dalam pembelajaran ini bertujuan sebagai alat bantu siswa agar lebih mudah untuk mendapatkan gagasan yang kreatif dan imajinatif. Mengacu pada penelitian yang dilakukan Simbolon dkk (2021) bahwa dalam pembelajaran, seorang guru harus memanfaatkan media berbasis teknologi agar menarik perhatian siswa serta membantu siswa mengolah informasi yang diperoleh, sehingga proses dalam mengekspresikan ide lebih mudah.

Topik penelitian seputar model *scaffolding writing* ini pernah diteliti oleh (Anugrah, 2014) dengan judul “Keefektifan Model *Scaffolding Writing* untuk Pembelajaran Menyusun Tanggapan Deskriptif Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta.” Model pembelajaran yang diterapkan menunjukkan kesamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya, yaitu *scaffolding writing*. Namun, terdapat perbedaan yang terlihat, salah satunya yaitu jenis teks yang diteliti jelas berbeda, dan penelitian Anugrah tidak memanfaatkan media dalam pembelajarannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *scaffolding writing* memiliki kemampuan yang sangat berbeda dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Kelas eksperimen memiliki hasil penilaian yang baik dibandingkan dengan kelas kontrol (Anugrah, 2014).

Selanjutnya penelitian (Souhuwat, 2020) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Menggunakan Model *Discovery Learning* dan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VII 5 SMP Negeri 3 Ambon.” Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ditemukan kesamaan yang terlihat dari jenis teks yang sama, yaitu cerita fantasi. Sementara itu, perbedaan terlihat pada model dan media yang digunakan, pada penelitian ini, model *scaffolding writing* yang digunakan, sedangkan dalam penelitian Souhuwat menggunakan model *discovery learning*. Perbedaan terlihat dari metode penelitian, penelitian Souhuwat menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui II siklus. Hasil siklus I, sebanyak

18,52% siswa memperoleh nilai tuntas, sedangkan sebanyak 81,48% siswa belum dapat mencapai nilai tuntas (Souhuwat, 2020).

Penelitian lainnya yang pernah dilakukan adalah penelitian (Pratiwi, 2021) berjudul “Pembelajaran Menulis Teks Fabel Menggunakan Media Film Animasi Melalui Moda Daring *Zoom Meeting* pada Siswa Kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung Tahun 2020/2021). Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk memperoleh informasi terkait kemampuan menulis teks fabel dengan media film animasi. Hasil penelitiannya menunjukkan, pemanfaatan film animasi selama pertemuan melalui *zoom meeting* dapat membantu para siswa menulis teks fabel, terlihat dari hasil uji hipotesis dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Kesamaan penelitian tersebut terlihat pada penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, perbedaan terlihat pada pembelajaran menulis teks fabel, sedangkan dalam penelitian ini merupakan pembelajaran menulis cerita fantasi.

Peneliti menyimpulkan bahwa penelitian mengenai topik ini belum pernah dilakukan, jika dilihat berdasarkan paparan latar belakang dan hasil penelitian sebelumnya. Penelitian yang kesatu mengeksplorasi kemampuan menulis tanggapan deskriptif yang menggunakan model *scaffolded writing*. Penelitian yang kedua tentang penggunaan model *discovery learning* untuk kegiatan menulis cerita fantasi. Selain itu, penelitian yang ketiga berfokus pada pembelajaran menggunakan media film animasi untuk menulis cerita fantasi. Penelitian ini berfokus pada siswa di kelas VII SMP yang diajarkan untuk menulis cerita fantasi dengan menerapkan model *scaffolded writing* berbantuan media film animasi. Berdasarkan paparan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis merupakan masalah utama yang dihadapi oleh siswa. Maka dari itu, peneliti ingin melaksanakan penelitian tersebut yang kemudian peneliti tuangkan dalam penelitian berjudul “*Penerapan Model Scaffolded Writing Berbantuan Media Film Animasi dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi di SMP.*”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Fokus penelitian ini didasarkan pada masalah-masalah yang sudah dipaparkan pada latar belakang. Peneliti menetapkan rumusan masalah yang akan dikaji untuk melaksanakan penelitian. Berikut ini dijabarkan rumusan masalah dalam penelitian ini.

- 1) Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi di kelas eksperimen sebelum dan sesudah menerapkan model *scaffolded writing* berbantuan media film animasi?
- 2) Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi di kelas kontrol sebelum dan sesudah menerapkan metode konvensional?
- 3) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis cerita fantasi siswa di kelas eksperimen menggunakan model *scaffolded writing* berbantuan media film animasi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang akan diteliti, penelitian ini dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus yang dirinci sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan penelitian dilaksanakan yaitu untuk membuktikan keefektifan penerapan model *scaffolded writing* berbantuan media film animasi dalam pembelajaran menulis, khususnya menulis cerita fantasi.

2. Tujuan Khusus

Selain tujuan umum, tujuan khusus penelitian untuk mendeskripsikan:

- a. kemampuan siswa menulis teks cerita fantasi sebelum dan sesudah menggunakan model *scaffolded writing* dengan media film animasi di kelas eksperimen;
- b. kemampuan siswa menulis teks cerita fantasi sebelum dan sesudah menggunakan metode konvensional di kelas kontrol;
- c. perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa di kelas eksperimen menggunakan model *scaffolded*

writing berbantuan media film animasi dengan siswa kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan sebuah manfaat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan telah dirinci sebelumnya. Manfaat penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Siswa

Manfaat penelitian yang bisa dirasakan oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan, serta pengalamannya dalam menulis sebuah cerita fantasi yang menarik dengan pembelajaran menggunakan model *scaffolded writing* melalui media interaktif berupa film animasi. Selain itu, manfaat yang diharapkan, yaitu siswa memiliki motivasi yang besar untuk terus belajar, mengembangkan minat, serta kreativitasnya dalam menulis agar terbiasa menciptakan hal baru dalam bentuk tertulis.

2. Manfaat bagi Guru

Manfaat penelitian yang dapat dirasakan oleh guru adalah sebagai salah satu referensi baru atau alternatif dalam menghadapi sebuah persoalan yang dialami saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga bisa memperoleh sebuah informasi maupun wawasan baru terkait model *scaffolded writing* agar pembelajarannya tercipta lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

3. Manfaat bagi Pihak Sekolah

Manfaat penelitian yang dapat dirasakan pihak sekolah adalah sebagai masukan bagi sekolah agar mampu menerapkan model dengan bantuan media yang efektif maupun interaktif untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa di kelas VII. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih baik bagi siswa serta sebagai alternatif perbaikan untuk meningkatkan mutu sekolah.

4. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat penelitian yang dapat dirasakan peneliti adalah sebagai acuan untuk penelitian yang selaras atau penelitian tindak lanjut. Selain itu, dapat digunakan sebagai rujukan penelitian yang lain mengenai model dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya model *scaffolded writing* dengan media film animasi.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi disusun dengan tujuan agar memudahkan pembahasan yang diurutkan dalam urutan bab. Pada bagian ini, dijelaskan terkait susunan penelitian sesuai dengan struktur yang ditetapkan mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah UPI. Penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab yang akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, dalam bab I ini mencakup pemaparan alasan mengapa penelitian dilaksanakan sesuai masalah yang dialami, pertanyaan terkait topik penelitian yang hendak dijawab oleh peneliti, lalu tujuan untuk mendeskripsikan hal-hal yang hendak dicapai dari penelitian, manfaat berisi keuntungan dan harapan yang dapat diambil dan dirasakan oleh pihak-pihak tertentu jika penelitian selesai dilaksanakan, bagian terakhir adalah struktur organisasi skripsi yang berisi penjelasan umum mengenai isi skripsi.

Bab II Kajian Teori, dalam bab II ini mencakup pembahasan terkait landasan teori yang digunakan di dalam penelitian secara mendalam. Pada penelitian ini, akan dijelaskan mengenai teori dari *scaffolded writing*, media film animasi, pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Selain itu, penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dijelaskan pada bab II. Penjelasan yang dijabarkan dalam bab II bertujuan untuk menunjang kebutuhan dalam menyelesaikan permasalahan yang telah dirinci dalam rumusan masalah.

Bab III Metodologi Penelitian, dalam bab III mencakup tata cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai tujuan dari penelitian, strategi/pedoman yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian, keterlibatan dari pihak tertentu untuk membantu keberlangsungan jalannya

penelitian, seluruh objek penelitian, bagian-bagian dari populasi, prosedur penelitian, pengumpulan data dan analisis data dengan menggunakan teknik tertentu, serta terdapat instrumen penelitian.

Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan, menyajikan hasil temuan pembahasan penelitian diawali dari deskripsi atau penjelasan pelaksanaan penelitian dan dilanjutkan dengan penyampaian hasil pengolahan data serta hasil penelitian tentang penerapan model *scaffolded writing* dengan media film animasi dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Data diperoleh dari teknik pengolahan data yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian ini menghasilkan angka yang digambarkan dalam bentuk data statistik yang kemudian dijelaskan dalam bentuk deskripsi.

Bab V Simpulan, Implikasi, Rekomendasi, dalam bab V ini berisi sesuatu yang disimpulkan dari hasil analisis yang telah dideskripsikan pada bab sebelumnya. Bagian implikasi membahas mengenai dampak langsung dari penelitian yang dirasakan pihak tertentu. Rekomendasi berisi masukan peneliti untuk memperbaiki kualitas penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran menulis cerita fantasi. Tulisan ini diakhiri daftar pustaka yang berisikan rujukan yang digunakan peneliti dari buku, artikel, jurnal, ataupun bahan lainnya yang berkaitan dengan pembahasan di penelitian, lalu berisi lampiran-lampiran yang memuat data pelengkap penunjang penelitian.