

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab satu penelitian ini berisi beberapa aspek penting yang menjadi dasar dalam penelitian. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai alasan dan urgensi penelitian.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa melalui lisan dan tulisan yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar mencakup empat elemen utama, yaitu menyimak, membaca dan memirsas, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Keempat elemen tersebut dirancang untuk mendukung pengembangan literasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik sejak dini.

Salah satu elemen penting dalam capaian pembelajaran tersebut adalah keterampilan menulis. Kemampuan ini perlu dikuasai sejak dini karena menjadi dasar bagi siswa untuk menuangkan ide, perasaan, dan pemahamannya secara tertulis. Menurut Rifdah & Rizkiani (2022, hlm. 46), proses kegiatan kreatif seseorang yang menghasilkan informasi baru dalam bentuk tulisan merupakan arti dari menulis. Melalui keterampilan ini, idealnya siswa dapat mengekspresikan dirinya dengan mengomunikasikan apa yang dipikirkan dan dirasakan secara terstruktur dan sistematis kepada orang lain (Ocktaviani dkk., 2025, hlm. 173).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN X Kota Bandung, ditemukan bahwa keterampilan menulis narasi siswa Fase B masih tergolong rendah dan perlu mendapatkan perhatian khusus. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan alur cerita secara logis dan

lengkap. Banyak dari mereka belum mampu menyusun tahapan narasi seperti pengenalan, konflik, klimaks, resolusi, dan koda, sehingga cerita yang dihasilkan cenderung tidak menarik dan sulit dipahami. Kondisi ini diperkuat oleh temuan Nurkamilah dkk., (2022, hlm. 1204), yang menunjukkan bahwa ketidakjelasan alur dalam sebuah cerita membuat tulisan menjadi kurang logis dan kehilangan kesinambungan antarbagian.

Penelitian Berutu (2020, hlm. 91) menunjukkan rendahnya keterampilan menulis narasi siswa mencapai 60,52%, yang mengindikasikan bahwa banyak siswa belum terampil dalam menuangkan ide secara utuh dan sesuai dengan topik. Sementara itu, Yuliawati dkk., (2020, hlm. 92) mengungkapkan bahwa lemahnya keterampilan menulis siswa terjadi karena tidak mampu menggambarkan latar dan tokoh dalam membangun alur. Kelemahan ini berdampak pada kualitas tulisan yang dihasilkan, di mana cerita cenderung datar, pendek, dan kurang menarik karena latar dan tokoh tidak memiliki kontribusi yang jelas dalam perkembangan narasi.

Permasalahan lain yang ditemukan peneliti berdasarkan pengamatan terhadap hasil tulisan siswa di SDN X Kota Bandung adalah pada aspek pemilihan kata. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan diksi yang tepat dan bervariasi. Akibatnya, mereka cenderung mengulang kata yang sama dalam satu karangan, sehingga tulisan menjadi monoton dan kurang menarik. Anjelita dkk., (2023, hlm. 5030) menyatakan bahwa keterbatasan dalam penguasaan diksi berdampak pada ketidakjelasan pesan yang ingin disampaikan, serta menurunkan kualitas keterbacaan dan daya tarik tulisan di mata pembaca.

Aspek teknis penulisan seperti ejaan dan tanda baca juga menjadi tantangan tersendiri bagi siswa dalam menulis karangan narasi. Mayawati dkk., (2024, hlm. 273) menekankan bahwa siswa masih sering mengabaikan aturan umum penulisan mencakup penempatan huruf kapital di awal kalimat dan pemberian tanda titik di bagian akhir. Hal tersebut mencerminkan bahwa siswa

masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan kaidah kebahasaan. Selain itu, Triswanti dkk., (2023, hlm. 228) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis siswa semakin sulit berkembang karena minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Ketika guru masih menggunakan pendekatan konvensional tanpa dukungan media pembelajaran, siswa cenderung kesulitan memahami struktur dan unsur naratif secara utuh.

Dalam konteks ini, diperlukan upaya yang tepat dalam peningkatan kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar dapat dicapai dengan menghadirkan media pembelajaran yang relevan, inovatif dan berbasis teknologi. Menurut Aji Silmi & Hamid (2023, hlm. 47), hadirnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai konteks dapat menunjang jalannya proses pembelajaran secara lebih efektif. Oleh karena itu, media tidak hanya menyampaikan informasi secara visual dan verbal, tetapi perlu membantu siswa Fase B dalam memahami struktur narasi dan memperbaiki kualitas tulisan yang mereka hasilkan.

Dalam teori perkembangan kognitif Piaget, usia 7–11 tahun digolongkan ke dalam tahap operasional konkret. Tahap ini ditandai dengan pemahaman yang hanya mencakup hal-hal nyata yang bisa dilihat dan diamati secara langsung (Juwantara dkk., 2019). Anak-anak pada tahap ini mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti alur, tokoh, dan latar dalam karangan narasi. Oleh karena itu, siswa sekolah dasar umumnya membutuhkan penyajian informasi melalui media yang memvisualisasikan konsep yang masih abstrak.

Video animasi 2D yang menampilkan dongeng fiktif merupakan bentuk penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa pada Fase B. Media ini tidak hanya menghadirkan visualisasi unsur-unsur narasi seperti alur, penokohan, latar, dan pesan moral secara konkret dan menarik (Amaliah dkk., 2023, hlm. 36), tetapi juga mampu menyederhanakan konsep-konsep abstrak dalam teks narasi yang sering kali sulit dijangkau oleh

kemampuan kognitif anak usia sekolah dasar (Melati dkk., 2023, hlm. 739). Pemilihan dongeng sebagai konten didasarkan pada struktur ceritanya yang sederhana dan mudah dipahami, sejalan dengan perkembangan berpikir siswa Fase B (Ningrum dkk., 2024, hlm. 11). Selain itu, video animasi sebagai media berbasis teknologi menciptakan pengalaman belajar multisensori melalui perpaduan gambar bergerak, teks, audio, dan efek visual yang menarik perhatian siswa (Pratiwi dkk., 2022, hlm. 99). Dengan demikian, penggunaan video animasi dalam pembelajaran diharapkan mendorong keterampilan menulis narasi siswa agar lebih teratur, imajinatif, dan ekspresif.

Supaya pemanfaatan media pembelajaran video animasi dapat memberikan dampak maksimal terhadap keterampilan menulis narasi, penerapan model *Discovery Learning* dianggap sesuai, sebab model ini menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses membangun pengetahuan (Marisyah & Sukma, 2020, hlm. 2194). Melalui sintaks pembelajarannya, media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai tontonan pasif, tetapi menjadi bagian dari rangkaian stimulus pembelajaran yang mendorong siswa mengembangkan keterampilan menulis secara terstruktur dan kreatif.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi, masih sedikit penelitian yang secara khusus menelaah efektivitas media ini dengan berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi, terutama pada siswa Fase B sekolah dasar. Fokus kajian yang ada umumnya terbatas pada aspek pemahaman isi cerita atau peningkatan minat belajar, bukan pada kemampuan siswa untuk membuat narasi secara utuh dengan struktur yang lengkap dan bahasa yang baik. Padahal, keterampilan menulis merupakan salah satu elemen utama dalam capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengisi kekosongan tersebut dan memberikan bukti

empiris mengenai kontribusi media video animasi, khususnya dongeng 2D, terhadap peningkatan kemampuan menulis narasi pada siswa yang berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa Fase B sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam memilih media dan model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta mampu memfasilitasi pembelajaran menulis yang lebih bermakna dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa Fase B?

Adapun untuk rumusan masalah secara khusus dituliskan dalam pertanyaan di bawah ini:

1. Bagaimanakah keterampilan menulis narasi siswa fase B pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum menerapkan media pembelajaran video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning*?
2. Bagaimanakah keterampilan menulis narasi siswa fase B pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan media video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning*?
3. Bagaimanakah efektivitas dalam penerapan media pembelajaran video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam

meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa fase B di sekolah dasar?

1.3 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini memiliki hipotesis yang dapat dilihat sebagai berikut:

H_0 : Penerapan video animasi sebagai media pembelajaran berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa Fase B sekolah dasar.

H_1 : Penerapan video animasi sebagai media pembelajaran berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa Fase B sekolah dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa Fase B.

Sebagai penjabaran tujuan umum tersebut, berikut ini adalah tujuan khusus penelitian:

1. Mendeskripsikan keterampilan menulis narasi siswa fase B pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum menerapkan media pembelajaran video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Mendeskripsikan keterampilan menulis sebuah narasi siswa fase B untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan media pembelajaran video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning*.
3. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam melihat peningkatan keterampilan menulis sebuah karangan narasi siswa fase B di sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penerapan media pembelajaran berbentuk video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat bagi peneliti:

1. Penelitian ini diharapkan pengalaman langsung dalam menerapkan media pembelajaran video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.
2. Penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi penggunaan video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam menulis karangan narasi.

b. Manfaat bagi guru:

1. Memberikan panduan kepada guru dalam memilih dan memanfaatkan video animasi berbantuan model pembelajaran *Discovery Learning* secara tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa.
2. Diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan lemahnya keterampilan menulis karangan narasi melalui penggunaan media dan strategi pembelajaran yang inovatif.

c. Manfaat bagi siswa:

1. Membantu meningkatkan kualitas karangan narasi siswa secara lebih terstruktur melalui pembelajaran dengan video animasi berbantuan model *Discovery Learning*.
2. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia,

khususnya dalam pembelajaran menulis karangan narasi di sekolah dasar.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Batasan-batasan yang dirancang dalam ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk memperjelas dan membatasi fokus penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini dibuat peneliti mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang dikaji oleh peneliti berfokus pada keterampilan menulis dalam membuat karangan narasi yang dihubungkan dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi berbantuan model *Discovery Learning*.
2. Subjek di dalam penelitian ini merupakan siswa kelas 4 yang termasuk ke dalam siswa fase B di tingkat sekolah dasar.