

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Standar kompetensi pelajaran bahasa Indonesia meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Masing-masing keterampilan berbahasa antara satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Tahap awal seseorang memperoleh keterampilan berbahasa adalah tahap menyimak, kemudian berbicara, membaca, dan menulis. Diantara empat keterampilan berbahasa, kegiatan yang paling produktif adalah kegiatan menulis. Menurut Tarigan (2013, hlm. 3) menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif sehingga banyak yang beranggapan bahwa menulis sangat sulit dilakukan karena harus terampil merangkai kosakata menjadi kalimat yang baik dan benar.

Pembelajaran menulis di sekolah sangat penting, karena melalui kegiatan menulis siswa mengalami perkembangan proses berpikir kreatif untuk menuangkan ide atau gagasan. Oleh karena itu, keterampilan menulis dapat meningkatkan kecerdasan siswa. Namun, kegiatan menulis tidak mudah dilakukan sehingga perlu adanya pembelajaran dan pelatihan yang dinilai efektif untuk diterapkan dalam proses tersebut. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Cahyani (2012, hlm. 63) bahwa pada umumnya mereka kurang dalam hal mengorganisasikan ide karangan, menata bahasa secara efektif, dan menempatkan kosakata yang tepat, dan menggunakan mekanisme tulisan.

Keterampilan menulis memiliki tingkatan, mulai dari menulis permulaan yang diajarkan di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, hingga menulis lanjutan yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Salah satu pembelajaran keterampilan menulis di Sekolah Menengah Atas adalah menulis cerpen. Pembelajaran menulis cerpen merupakan kegiatan yang sulit memunculkan ide. Cerpen merupakan salah satu pembelajaran menulis

karangan prosa fiksi yang diajarkan pada jenjang SMP dan SMA. Kegiatan menulis ini melatih siswa untuk berpikir kreatif dan imajinatif. Tujuan kegiatan menulis cerpen di sekolah adalah membantu siswa untuk menuangkan ide atau gagasan yang ada di pikirannya ke dalam tulisan. Pembelajaran menulis cerpen terdapat di kelas XI SMA semester satu atau ganjil. Kompetensi dasar (KD) yang merujuk kegiatan menulis cerpen terdapat pada kompetensi dasar keterampilan 4.9 yaitu mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek.

Cerpen merupakan teks karangan fiksi yang melibatkan pengembangan pola pikir imajinatif, pengumpulan ide, dan mengungkapkan ide ke dalam tulisan yang padu serta terstruktur dengan baik sehingga menghasilkan sebuah tulisan yang dapat dipahami orang lain. Melalui kegiatan menulis cerpen siswa dapat memiliki pengalaman menulis bebas secara kreatif dan imajinatif. Menurut Badudu (dalam Umar, 2016) ada empat ciri-ciri rendahnya keterampilan menulis siswa. Dia mengatakan bahwa.

Keterampilan menulis siswa masih rendah ditandai dengan (1) frekuensi kegiatan menulis yang dilakukan oleh siswa sangat rendah, (2) kualitas karya tulis siswa sangat buruk, (3) rendahnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya dan pembelajaran menulis pada khususnya, dan (4) rendahnya kreativitas belajar siswa pada saat kegiatan belajar mengajar menulis. (hlm. 243)

Menurut Sumiyadi dan Durachman (2014) salah satu faktor keterampilan menulis siswa masih rendah dilatarbelakangi oleh faktor sulitnya memulai menulis.

Langkah yang paling sulit justru biasanya kegiatan memulai menulis. Apabila sudah berhasil mengatasi hambatan kesulitan menentukan tema dan demikian juga merencanakan karangan secara keseluruhan, maka langkah memulai menulis biasanya langkah yang juga tidak kalah sulitnya. Bahkan, bisa dikatakan yang tersulit. Bahkan, ada salah seorang ahli yang mengatakan bila kita sudah berhasil memulai menulis berarti kita sudah berhasil mengerjakan 50% dari pekerjaan itu.” (hlm. 66)

Dengan demikian salah satu permasalahan kesulitan menulis siswa karena faktor sulitnya memulai menulis bukan hanya menuangkan ide atau gagasan, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya strategi pembelajaran yang diterapkan guru secara tepat untuk memacu siswa aktif selama pembelajaran.

Dalam pembelajaran di kelas, guru harus menghadirkan metode pembelajaran yang kreatif untuk mengatasi masalah siswa dalam kegiatan menulis. Kegiatan ini dilakukan agar indikator pembelajaran mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar, yang nantinya metode pembelajaran tersebut diimplementasikan ke dalam teknik pembelajaran. Pada dasarnya, pemilihan teknik pembelajaran berdasarkan penyusunan metode dan pendekatan yang dipilih guru. Banyak teknik pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran menulis, salah satunya adalah teknik pembelajaran *brainwriting*.

Teknik *brainwriting* memungkinkan siswa untuk berbagi ide dengan kelompok melalui pertukaran secarik kertas atau memungkinkan individu untuk berbagi ide dengan kelompok melalui pertukaran ide yang ditulis di atas kertas, atau untuk berbagi ide melalui jaringan komputer (Brokop dan Bill Persal, 2009, hlm. 9). Teknik *brainwriting* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen dengan berbantuan media aplikasi *character planner*. Media aplikasi *character planner* merupakan media yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran menulis cerpen dalam membangun unsur-unsur cerita atau membuat kerangka cerita.

Teknik *brainwriting* berbantuan media aplikasi yang bernama *character planner* merupakan teknik pembelajaran menulis berbantuan media yang dapat dijadikan solusi untuk permasalahan ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik *brainwriting* lebih fokus untuk proses menuangkan ide secara spontan dengan bantuan media aplikasi *character planner* yang digunakan sebagai media pembangun cerita. Sehingga, penuangan ide dan pembuatan kerangka cerita dapat dilakukan secara bersama.

Penelitian ini akan diterapkan pada jenjang SMA sebagai objek penelitian. Lebih spesifiknya, penelitian ini dilaksanakan di SMAN 6 Bandung. Pemilihan SMA tersebut dikarenakan sekolah belum pernah menerapkan teknik pembelajaran *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dalam pembelajaran menulis cerpen.

Permasalahan kesulitan menulis cerpen masih menjadi topik permasalahan umum di kalangan para peneliti. Namun permasalahan seperti ini memiliki cara

penyelesaian yang berbeda meski banyak yang meneliti. Seperti halnya sebuah teknik *brainwriting* yang menjadi pilihan dari beberapa peneliti untuk menyelesaikan permasalahan kesulitan menulis fiksi maupun nonfiksi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan teknik *brainwriting* dalam pembelajaran menulis cerpen. Ide penggunaan teknik tersebut muncul setelah peneliti membaca penelitian milik Nunik Nurhayati, mahasiswi sekolah pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2015, menggunakan teknik *brainwriting* sebagai solusi pemecahan masalah kesulitan menulis cerpen dengan judul penelitian “*Model Pembelajaran Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Teknik Brainwriting yang Berorientasi pada Kreativitas Siswa*”. Berdasarkan hasil penelitian Nurhayati, penerapan teknik *brainwriting* yang berorientasi pada kreativitas siswa di kelas VII SMP Al-Ghifari Kota Bandung mengalami peningkatan dari nilai rata-rata prates 57 menjadi 74, sedangkan kelas kontrol dari 59 menjadi 67.

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh, penelitian tersebut dikategorikan berhasil menciptakan pola pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan teknik *brainwriting*. Adapun persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya meskipun menggunakan metode penelitian yang serupa yakni eksperimen. Namun, tetap ada perbedaan untuk berinovasi dalam penerapan penelitiannya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan teknik *brainwriting* untuk menulis cerpen. Meskipun penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dalam penggunaan teknik dan teks yang akan dibahas. Akan tetapi, penelitian sebelumnya dengan penelitian ini memiliki perbedaan yaitu penggunaan media sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian sebelumnya tidak menggunakan media.

Media pembelajaran di sekolah berfungsi sebagai penunjang pembelajaran yang lebih baik. Banyak penelitian yang menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar seperti penelitian Rabiussani, dkk tahun 2017 mengenai penggunaan “*Media E-Learning dengan Aplikasi Edmodo dan Skype dalam Pembelajaran Menulis Puisi*”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa media

E-learning menggunakan aplikasi *Edmodo* lebih unggul dibandingkan dengan aplikasi *Skype*. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, rata-rata nilai hasil belajar menulis puisi siswa kelas XI SMK Negeri 13 Bandung yang menggunakan aplikasi *Edmodo* adalah 76,48 dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa siswa sudah mampu menulis puisi dengan rata-rata nilai yang menggunakan aplikasi *Skype* adalah 70,83. Berdasarkan penelitian tersebut, penelitian ini berupaya menghadirkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi masa kini yaitu gawai atau *smartphone* untuk digunakan dalam teknik pembelajaran *brainwriting*. Penggunaan media tersebut berupa aplikasi yang terdapat dalam gawai atau *smartphone* yaitu aplikasi *character planner*. Aplikasi *character planner* berguna untuk pembelajaran menulis cerpen dalam membangun unsur-unsur cerita maupun kerangka cerita.

Penggunaan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dapat dijadikan salah satu tujuan pembelajaran menulis cerpen. Maka dari itu, penelitian ini ingin mengangkat topik pembahasan penelitian eksperimen yang berjudul “Efektivitas Teknik *Brainwriting* Berbantuan Aplikasi *Character Planner* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen (Penelitian Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas XI SMAN 6 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 6 Bandung sebelum diberikan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 6 Bandung sesudah diberikan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menulis cerpen di kelas eksperimen dengan menggunakan penerapan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dan kelas kontrol tanpa menggunakan penerapan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 6 Bandung sesudah diberikan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*.
2. Mengetahui kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 6 Bandung sebelum diberikan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*.
3. Mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan signifikan dalam kemampuan menulis cerpen di kelas eksperimen dengan menggunakan penerapan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dan kelas kontrol tanpa menggunakan penerapan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoretis

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan teknik pembelajaran menulis yang sudah ada agar lebih inovatif dengan pemanfaatan teknologi yang ada secara lebih lanjut. Sehingga, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk memperkaya ilmu pengetahuan, serta dapat memperbaharui teknik pembelajaran menulis yang sudah ada supaya lebih kreatif dan inovatif.

2. Manfaat secara praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, hasil penelitian dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambahkan pengalaman yang baru dan menarik dalam pembelajaran menulis untuk siswa.
- b. Bagi guru, hasil penelitian diharapkan dapat menambah referensi guru dalam pembelajaran menulis mengenai teknik yang dapat digunakan di kelas.

Penelitian ini pula diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dari permasalahan keterampilan menulis pada siswa.

- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan baru bagi penelitian lain, terutama calon pendidik baru. Pada dasarnya pendidik harus memiliki solusi dalam menyiasati kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam penelitian ini terdiri dari lima bab. Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi. Latar belakang menguraikan suatu topik atau isu yang diangkat menjadi penelitian. Topik yang diangkat dalam penelitian akan dibatasi dalam rumusan masalah, sehingga fokus penelitian terarah dan membentuk tujuan penelitian yang akan dicapai selama proses penelitian. Penelitian tentunya memiliki manfaat secara teoretis dan praktis, sehingga penelitian ini disusun berdasarkan struktur organisasi yang rapi dan padu.

Bab II landasan teoretis yang akan membahas teori-teori dalam penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini harus berhubungan dengan teknik *brainwriting* berbantuan media aplikasi *character planner* dalam pembelajaran menulis cerpen. Sehingga, teori yang digunakan mengenai menulis cerpen, teknik *brainwriting*, dan media aplikasi *character planner*. Pada bagian teori menulis cerpen akan memaparkan pengertian menulis, pengertian cerpen, ciri-ciri cerpen, dan unsur-unsur cerpen. Selanjutnya teknik *brainwriting* akan memaparkan definisi *brainwriting*, tujuan teknik *brainwriting*, dan kelebihan teknik *brainwriting*. Sedangkan pada media aplikasi *character planner* akan memaparkan pengertian media pembelajaran, pengertian media aplikasi *character planner*, kelebihan aplikasi *character planner*, langkah-langkah penggunaan teknik *brainwriting* berbantuan media aplikasi *character planner*.

Bab III metode penelitian, membahas mengenai desain penelitian yang akan dipakai, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data yang akan digunakan pada penelitian.

Bab IV temuan dan pembahasan. Pada bagian temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai urutan rumusan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan penelitian. Selanjutnya pembahasan, yang akan menjelaskan hasil penelitian berupa deskripsi data dari hasil analisis.

Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.