

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi yang penting untuk dimiliki oleh siswa. Sesuai dengan pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa tujuan dari pendidikan salah satunya adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang kreatif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk memadukan berbagai gagasan dengan cara baru dan tidak biasa ataupun memunculkan gagasan-gagasan baru guna menciptakan temuan baru yang memfokuskan pada kepribadian yang kreatif, produk yang kreatif, proses yang kreatif atau lingkungan yang kreatif. Kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan siswa sebab kegiatan utama siswa dalam proses pembelajaran adalah memecahkan masalah dan dengan kemampuan berpikir kreatif maka siswa dapat memecahkan masalah dengan berbagai perspektif sehingga menawarkan berbagai alternatif solusi.

Kemampuan berpikir kreatif sendiri bukan hal baru di dunia pendidikan, bahkan sekarang ini berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi yang dimasukkan dalam kompetensi abad 21. Hal ini menunjukkan pentingnya kreatif untuk siswa dalam pembelajaran. Kompetensi abad 21 merupakan kompetensi atau indikator yang sedang banyak dijadikan acuan dalam penerapan pendidikan, termasuk pendidikan di Indonesia. Kompetensi abad 21 atau yang biasa dikenal sebagai *4C* meliputi kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan berpikir kreatif (*creativity*), kemampuan berkerja sama (*collaborative*), dan kemampuan berkomunikasi (*communicative*). *National Education Association* (2015, hlm. 24) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif berdasarkan kompetensi abad 21 yaitu aktivitas atau kegiatan untuk berpikir *out of the box* atau di luar dari yang biasanya. Kreativitas membuat siswa dapat menyadari jiwa kreativitas dalam dirinya, belajar mengekspresikan kreativitas tersebut dengan cara yang produktif dan sehat.

Dalam pembelajaran, ada banyak aktivitas dan kegiatan untuk mengekspresikan atau menunjukkan hasil berpikir kreatif. Salah satunya, kreativitas dapat dituangkan dalam kegiatan menulis. Menulis itu sendiri merupakan produk dari berpikir kreatif, sebab untuk mendapatkan sebuah ide menulis maka dibutuhkan pemikiran, gagasan, atau ide yang baru, segar, dan menarik. Keterampilan menulis merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, karena banyak dari kegiatan belajar siswa adalah membaca, menulis, berpikir dan berkomunikasi. Menulis sebagai keterampilan produktif mendorong siswa untuk mengekspresikan diri dan menyampaikan pemikiran, ide, gagasan dan pesan, sehingga keterampilan menulis perlu juga dipandang sebagai kegiatan siswa untuk mengutarakan pemikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang dapat dilihat oleh banyak orang, bukan hanya sebagai tugas akhir dari proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Morley (2007, hlm. 3) yang menyebutkan bahwa “proses menulis terasa lebih bermanfaat dibanding hasil dari menulis, kegiatan menulis dipercayai sebagai salah satu bentuk terapi, lebih tepatnya menulis dapat berkontribusi terhadap pengembangan diri dan kesadaran dirinya”. Saat menulis, siswa mengalami proses pengembangan diri saat berpikir bagaimana memilah informasi dari berbagai sudut pandang, membuat pandangan pribadi, dan menyusunnya menjadi rangkaian kalimat sehingga dapat menyampaikan pesan, ide, gagasan, dan pemikiran mereka. Oleh karena itu, keterampilan menulis perlu dikembangkan oleh siswa sebab kegiatan menulis tidak hanya dilakukan dalam pembelajaran melainkan dilakukan juga di kehidupan sehari hari.

Menulis kreatif dapat diartikan secara harfiah sebagai menulis sebuah karya tulis yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawan (2014, hlm. 31) yang mengemukakan bahwa menulis kreatif anak adalah hasil karya penulisan kreatif anak yang berupa hasil pengalaman-pengalaman yang berkesan dan menarik bagi anak kemudian dikreasikan dengan fantasi dan imajinasi. Menulis kreatif mendorong siswa untuk mengekspresikan pikiran dan imajinasi mengenai ide, gagasan, pemikiran dalam bentuk tulisan menarik. Yunus (2015, hlm. 9) mengemukakan bahwa proses menulis bertumpu

pada pengembangan daya cipta dan ekspresi pribadi dalam bentuk tulisan yang baik dan menarik. Artinya, menulis kreatif merupakan proses menuangkan hasil berpikir kreatif dalam bentuk tulisan yang berbeda dan menarik.

Sebagai sebuah produk dari kreativitas, keterampilan menulis kreatif dapat dinilai dari tiga aspek yang dirumuskan oleh Besemer (dalam Aziz, 2009, hlm. 6) yaitu aspek kebaruan (*novelty*), resolusi (*resolution*), dan gaya penulisan (*style*). Aspek kebaruan (*novelty*) melihat nilai “baru” dan nilai orisinal dari hasil tulisan, aspek resolusi (*resolution*) yang menyangkut bagaimana tulisan tersebut mudah dipahami, masuk akal dan bermanfaat, serta aspek gaya penulisan (*style*) yang berkaitan dengan kejelasan dan kesesuaian gaya atau bentuk tulisan. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan menulis kreatif akan mampu membuat sebuah hasil tulisan yang menarik, memiliki unsur kebaruan dalam kata lain berbeda dengan tulisan biasanya, tulisannya masuk akal dan mudah dipahami, memiliki nilai atau pesan didalamnya, dan ditulis dengan jelas dan sesuai dengan gaya atau bentuk penulisan.

Dalam dunia pendidikan, khususnya sekolah, mata pelajaran yang banyak melakukan kegiatan menulis adalah pelajaran bahasa. Dalam mata pelajaran yang berhubungan dengan bahasa terdapat dua keterampilan yang perlu dikuasai siswa yaitu keterampilan produktif dan reseptif. Keterampilan menulis merupakan bagian dari keterampilan produktif, yaitu keterampilan yang bersifat menghasilkan bahasa sebagai medium berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis. Salah satu mata pelajaran bahasa yang diajarkan di sekolah adalah mata pelajaran Bahasa Inggris. Berkaitan dengan keterampilan menulis, dalam mata pelajaran Bahasa Inggris banyak ditemukan jenis-jenis tulisan seperti *narrative*, *recount*, *short story*, *poem* dan lainnya yang membutuhkan keterampilan menulis kreatif. Berdasarkan temuan dilapangan terlihat bahwa dengan bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing dan keterampilan menulis yang kompleks, banyak siswa merasa kesulitan dalam membuat sebuah karya tulis.

Aktivitas menulis apabila berlangsung secara konsisten maka akan menjadi keterampilan (*skill*) yang dapat membantu bukan hanya saat menulis kreatif tetapi juga saat membuat karya tulis lainnya. Yunus (2015, hlm. 5) mengemukakan bahwa

dengan terus mengembangkan kebiasaan menulis diiringi dengan mengoptimalkan kreativitas yang dimiliki maka akan tumbuh menjadi kompetensi baru yaitu kompetensi menulis kreatif. Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini belum mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis kreatif. Dari sebuah penelitian mengenai pengaruh penggunaan metode pembelajaran terhadap keterampilan menulis bahasa Inggris yang dilakukan oleh Pharhyuna (dikutip dari Sutarmi, dkk, 2013) dikemukakan beberapa alasan sulitnya mengajarkan keterampilan menulis dalam bahasa Inggris, salah satunya adalah guru lebih fokus pada menerangkan dan menjelaskan bagian-bagian teks dan mengajarkan keterampilan menulis sangat menyita waktu dalam prosesnya dan juga pemberian umpan balik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Hassan pada tahun 2012 (dikutip dari Hapsari, 2016, hlm. 414) menunjukkan bahwa kesulitan yang dihadapi siswa dalam menulis adalah kurangnya pembendaharaan kata, kesalahan ejaan, penyusunan kalimat dan paragraf yang masih kurang, serta susunan kalimat yang tidak logis.

Masalah di atas dapat diselesaikan jika guru mengajarkan keterampilan menulis menggunakan metode atau media yang tepat dan sesuai. Dalam mengajarkan keterampilan menulis, guru masih kurang kreativitas dalam menggunakan media dan metode pengajaran yang dapat merangsang siswa untuk menulis serta terlalu sedikitnya porsi pemberian latihan menulis. Seharusnya guru banyak memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan menulis karena keterampilan menulis pada dasarnya merupakan kebiasaan yang harus ditanamkan dan memiliki tingkat kesukaran yang tinggi. Sejalan dengan itu Talajan (dalam Zevira, 2014) menyebutkan juga bahwa produk kreatif, dalam konteks ini yaitu tulisan, yang dapat diamati merupakan bentuk dari puncak kreativitas. Hal ini, menunjukkan bahwa keterampilan menulis kreatif adalah keterampilan yang sulit untuk dicapai atau dimiliki siswa sehingga tidak jarang jika siswa masih kurang minat dalam kegiatan yang berhubungan dengan menulis, khususnya menulis kreatif.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan sudah banyaknya media dan alat bantu yang dapat membantu proses pembelajaran untuk mengembangkan

keterampilan menulis kreatif berbantuan teknologi. Hamalik (dalam arsyad, 2013, hlm. 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari sekian banyak media yang tersedia, salah satu yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan menulis kreatif sesuai permasalahan di atas adalah media *digital-storytelling* bernama *Storybird*. *Storybird* merupakan *platform* berbentuk *website* yang dibuat untuk literasi, khususnya membaca dan menulis. Media *digital-storytelling* seperti *Storybird*, memvisualisasikan sebuah ide yang dapat dijadikan sebagai kerangka tulisan sehingga media *digital-storytelling* dapat digunakan untuk melatih keterampilan menulis. Mendukung pernyataan tersebut, Graham & Perin (dalam Zakaria, 2016, hlm. 2110) mengemukakan bahwa salah satu cara yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan menulis adalah dengan mengembangkan gambaran atau memvisualisasikan ide-ide sebelum menulis. Selain itu, Jensen (dalam Zakaria, 2016, hlm. 2111) mengatakan bahwa mata dapat mencerna 36.000 pesan visual per jamnya dan otak cenderung menyerap pesan antara 80-90 persen secara visual. Hal ini menunjukkan bahwa visual dapat digunakan untuk mendorong siswa berpikir kreatif dan menghasilkan produk kreativitas seperti karya tulis. Maka dari itu menggunakan *Storybird* sebagai media akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa yang memungkinkan meningkatnya keterampilan menulis kreatif siswa.

Mendukung pernyataan di atas, penelitian yang dilakukan oleh Chritianti Tri Hapsari, Femy Seniwegasari, dan Nur Alviyanti Fauzi (2016) mengemukakan bahwa penggunaan platform *Storybird* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam teks *recount*. Berdasarkan permasalahan dan beberapa hasil penelitian di atas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *website Storybird* terhadap keterampilan menulis kreatif siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Karena itu, penulis merumuskan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Website *Storybird* terhadap Keterampilan Menulis Kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris”**

Widhianti Putri Hutami, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN WEBSITE STORYBIRD TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KREATIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah umum sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *website Storybird* terhadap keterampilan menulis kreatif siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Margahayu ?”.

Berdasarkan rumusan masalah umum tersebut, secara lebih spesifik dirumuskan masalah khusus yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan menulis kreatif siswa pada aspek kebaruan (*novelty*) antara siswa yang menggunakan *website Storybird* dengan siswa yang menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Margahayu ?.
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan menulis kreatif siswa pada aspek resolusi (*resolution*) antara siswa yang menggunakan *website Storybird* dengan siswa yang menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Margahayu ?.
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan menulis kreatif siswa pada aspek gaya penulisan (*style*) antara siswa yang menggunakan *website Storybird* dengan siswa yang menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Margahayu ?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan umum dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan *website Storybird* terhadap keterampilan menulis kreatif siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Margahayu. Adapun secara lebih spesifik tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan dan menganalisis ada atau tidaknya perbedaan keterampilan menulis kreatif siswa pada aspek kebaruan (*novelty*) antara siswa yang menggunakan *website Storybird* dengan siswa yang

menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Margahayu.

2. Mendeskripsikan dan menganalisis ada atau tidaknya perbedaan keterampilan menulis kreatif siswa pada aspek resolusi (*resolution*) antara siswa yang menggunakan *website Storybird* dengan siswa yang menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Margahayu.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis ada atau tidaknya perbedaan keterampilan menulis kreatif siswa pada aspek gaya penulisan (*style*) antara siswa yang menggunakan *website Storybird* dengan siswa yang menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Margahayu.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat bagi pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang secara lebih spesifik dijabarkan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat teoritis.

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat membantu bahan kajian dan memberikan sebuah wawasan, informasi dan deskripsi yang jelas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Storybird* dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif sehingga dapat digunakan sebagai referensi dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris oleh guru ataupun pihak-pihak yang terkait.

1.4.2 Manfaat praktis.

1. Bagi Sekolah

Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti berharap kepada pihak sekolah lebih memperhatikan proses pembelajaran, memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran, serta memberikan ruang dan kesempatan bagi siswa

untuk mengembangkan kreatifitas khususnya keterampilan menulis kreatif.

2. Bagi Guru

Untuk menunjang perkembangan siswa serta mengikuti perkembangan jaman, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda dan baru sesuai dengan kebutuhan materi, seperti menggunakan *website Storybird* untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa. *Website Storybird* tidak hanya digunakan untuk mengajar menulis cerita tetapi juga cocok untuk membantu guru mengajar keterampilan menulis kreatif lainnya seperti puisi, komik dan lainnya. Guru mata pelajaran bahasa dapat menggunakan *website Storybird* untuk melatih keterampilan menulis kreatif siswa, terutama guru mata pelajaran Bahasa Inggris dapat menggunakan *website Storybird* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk mendorong anak terbiasa dengan menggunakan Bahasa Inggris.

3. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan berkaitan dengan keilmuan dan pengetahuan yang diperoleh berhubungan dengan media pembelajaran untuk menunjang kemajuan pendidikan yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Proses penelitian dan penyusunan skripsi tidak luput dari kekurangan dan kendala, seperti waktu pengambilan data yang kurang efektif, belum maksimalnya manajemen kelas, dan kurang luasnya cakupan karya tulis kreatif yang dijadikan penilaian. Dengan ini, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan kendala dan kekeurangan yang dipaparkan di atas sebagai masukan dan saran. Peneliti selanjutnya diharapkan juga dapat menggali data penelitian yang lebih dalam maupun membandingkan media *digital storytelling* sejenis *Storybird* dan lainnya. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian

ini untuk membantu penelitian sejenis yang berkaitan dengan penggunaan *website Storybird* atau media *digital storytelling* lainnya dan juga mengenai keterampilan menulis kreatif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi terdiri dari 5 bab, diawali dengan bab pendahuluan dan diakhiri dengan bab simpulan dan saran. Bab I yang merupakan pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi. Bab I merupakan acuan yang digunakan dalam mengembangkan Bab II. Masalah dan variabel penelitian dalam bab I dijelaskan secara teoritik di bab II.

Bab II merupakan kajian pustaka yang meliputi teori terkait penelitian yang diangkat, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Hasil kajian terhadap teori terkait penelitian akan menghasilkan kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian yang menjadi acuan dalam merancang metodologi penelitian di bab III dan menjadi acuan dalam menganalisis hasil penelitian di bab IV.

Adapun Bab III mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. Metode penelitian digunakan dalam mengambil data dan mengolah data yang hasilnya dipaparkan di bab IV.

Dalam Bab IV diuraikan temuan penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari dua hal utama yaitu hasil pengolahan data dan pembahasan atau analisis temuan. Dalam Bab ini, hasil dari pengolahan data di analisis dan dikaitkan dengan teori yang ditemukan dan dipaparkan pada Bab II. Garis besar dari hasil penelitian dan pembahasan dimuat dalam bab V.

Bab V terdiri dari simpulan, implikasi dan rekomendasi. Dalam bab ini disajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian yang dituangkan dalam simpulan. Saran atau rekomendasi ditulis setelah simpulan.