

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran menulis terutama menulis cerita fantasi diarahkan untuk dapat melatih kreativitas dan mempertajam imajinasi peserta didik. Pendidik dituntut untuk memotivasi peserta didik agar mereka termotivasi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis cerita fantasi. Rodrigues (1989, hlm. 1) mengatakan, *“In college, writing is one of the most important things you do”*. Sekolah merupakan tempat yang membiasakan peserta didik untuk dapat menulis atau membuat sebuah tulisan dengan baik berdasarkan pernyataan Rodrigues tersebut.

Pembelajaran menulis terutama menulis cerita fantasi di sekolah, tujuannya untuk mengasah kepekaan anak sehingga dapat mengembangkan pikirannya. Menurut Morsey (dalam Tarigan, 1986, hlm. 4), kegiatan mencatat dengan maksud serta tujuan untuk memengaruhi hanya dapat dilakukan dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan menuangkannya dengan jelas. Pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat menjadi penentu utama. Troyka (1987, hlm. 3) menyatakan *“Writing is a way of communicating a message to a reader for a purpose. The purposes of writing are to express one’s self, to provide information for one’s reader, to persuade one’s reader, and to create a literary work. The term of ability is defined as skill or power. Concisely, writing ability is the skill to express ideas, thoughts, and feelings to other people in written symbols to make other people or readers understand the ideas conveyed.”* Terdapat beberapa tujuan dari menulis itu sendiri, diantaranya mengkomunikasikan informasi, mengekspresikan ide, perasaan dan pikiran pribadi, membuat sebuah karya yang nantinya dapat meyakinkan seorang pembaca. Harmer (2004, hlm. 31), *“States that writing is a way to produce language and express ideas, feelings, and opinions.”* Sebuah ide atau pemikiran dapat dituangkan dengan cara menulis.

Kegiatan menulis cerita fantasi yaitu memunculkan tokoh unik seperti kurcaci, robot, pohon yang dapat berbicara, dan penyihir. Tokoh lain yang dihadirkan adalah benda mati yang berbicara seperti manusia. Menulis cerita fantasi adalah menyajikan peristiwa-peristiwa dengan khayalan atau lamunan yang berisikan kejadian yang tidak mungkin

Anindya Putri Lesmana, 2020

EFEKTIVITAS METODE SUGESTI IMAJINATIF BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI 2D DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI

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

terjadi di dunia nyata. (Kertono, 1987, hlm. 168). Sebuah cerita fantasi biasanya memunculkan peristiwa yang terjadi antara tokoh berupa hal-hal di luar nalar manusia. Tuttle (2005, hlm. 9) menyatakan "*Fantasy is story about things that don't exist*. Sebuah cerita yang tidak benar-benar terjadi menurut Tuttle, bisa disebut sebagai cerita fantasi.

Kedua pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2010, hlm. 295), cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan alur, latar, tokoh, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut seluruh maupun hanya sebagian cerita.

Keterampilan menulis cerita fantasi yang diajarkan sejak SMP akan membentuk peserta didik SMP sehingga mampu berkomunikasi secara tertulis dengan baik dalam kehidupannya. Tujuan pembelajaran menulis terutama cerita fantasi yang dilaksanakan sejak dini untuk memberikan kesenangan dan pengalaman-pengalaman yang akan mengembangkan daya imajinasi peserta didik, sehingga kedepannya dapat membantu peserta didik beradaptasi dengan perkembangan zaman karena dapat menuangkan gagasan-gagasan pentingnya mengenai suatu konsep atau masalah yang terjadi di sekitarnya.

Permasalahan yang sering terjadi, pendidik cenderung mengajarkan teori menulis cerita fantasi daripada mengajarkan keterampilan menulis cerita fantasi, oleh karena itu pembelajaran harus seimbang. Pembelajaran menulis yang baik memiliki tujuan untuk memberikan keseimbangan antara pengetahuan, keterampilan dan pemahaman sehingga peserta didik belajar menulis secara efektif. Pembelajaran menulis yang tidak seimbang membuat peserta didik merasa bosan dan tidak memiliki motivasi ketika mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis cerita fantasi. Imran (2000, hlm. 17) menjelaskan bahwa ternyata di Indonesia, keterampilan menulis peserta didiknya paling rendah di Asia. Rendahnya kemampuan menulis peserta didik di Indonesia disebabkan faktor yang bervariasi. Faktor penyebabnya adalah pengaruh lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar yang kurang baik, selain itu pembelajaran menulis yang dilakukan di sekolah kurang menarik dan memotivasi minat peserta didik, padahal kemampuan menulis adalah kemampuan berbahasa yang sulit dikuasai dibandingkan dengan tiga kemampuan berbahasa yang lain. Oleh karena itu membutuhkan proses yang

panjang agar mampu menulis dengan baik. Menulis cerita fantasi yang selaras dan baik diperlukan kemahiran dalam menggunakan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa yang terbentuk menjadi sebuah kesatuan.

Sebuah komposisi teks adalah hal yang paling sulit dibuat, seperti konten apa yang harus dibuat dan pemilihan kata untuk menuangkan idenya. Menulis menimbulkan tantangan bagi sistem kognitif dan memori seseorang, karena berkaitan erat dengan berpikir, maka orang dewasa seharusnya bisa menulis dengan mudah karena memiliki kemampuan berpikir yang sudah matang, selain itu mempunyai pengalaman yang lebih luas. Anak-anak membutuhkan stimulus atau rangsangan untuk memunculkan sebuah ide gagasan dalam menulis (Kellogg, 2018, hlm. 2).

Peserta didik seringkali kesulitan ketika menuangkan gagasannya kedalam cerita yang padu, kesulitan yang sering dirasakan dalam proses pembelajaran menulis cerita terutama cerita fantasi yaitu : (1) Peserta didik kesulitan dalam memilih topik, menuangkan gagasan, dan merangkainya kedalam tulisan sehingga kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik rendah; (2) Peserta didik kurang tertarik menceritakan suatu peristiwa kedalam tulisan sehingga alur pemikirannya kurang jelas , (3) Pendidik kurang membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, dan kesulitan menentukan metode yang tepat untuk menyampaikan materi menulis cerita fantasi. Permasalahan menulis cerita fantasi di Indonesia terutama di sekolah menurut Rosidi (2018, hlm. 5), 1) Peserta didik sulit untuk menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan; 2) Peserta didik sulit dalam merangkai dan memilih kata menjadi kalimat yang utuh; 3) Peserta didik kurang memahami penggunaan kaidah kebahasaan; 4) Minat membaca peserta didik masih kurang, sehingga imajinasi peserta didik dalam menulis cerita fantasi sangat terbatas, karena pengalamannya terbatas; 5) Peserta didik kurang mampu dalam mengidentifikasi unsur cerita fantasi, 6) Peserta didik sulit untuk menyajikan teks cerita fantasi.

Permasalahan tersebut menjadi tuntutan penting bagi dunia pendidikan, terutama pendidik di sekolah dituntut agar dapat memberikan inovasi dan kreasi yang dapat memberikan dampak untuk pembelajaran menulis cerita fantasi. Upaya yang dapat dilakukan adalah memberikan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan

memotivasi peserta didik, oleh karena itu diperlukan kesiapan dan persiapan pendidik dalam menyiapkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Penggunaan metode pembelajaran menulis cerita fantasi yang tepat bagi peserta didik dapat membuat proses pembelajaran berjalan lancar dengan hasil yang maksimal, penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien.. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan hasil yang lebih baik, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik, membuat kegiatan pembelajaran tidak kaku dan monoton yang menjadi penyebab peserta didik jenuh dan merasa bosan. (Freire, 2004, hlm. 439)

Metode pembelajaran yang diharapkan adalah metode pembelajaran sugesti imajinatif. Metode pembelajaran sugesti imajinatif adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk memotivasi dan mengasah keterampilan peserta didik dalam menulis. Kegiatan memberikan sugesti lewat lagu dapat merangsang imajinasi peserta didik. Menurut Trimantara (2005, hlm. 2) lagu memberikan sugesti yang merangsang berkembangnya imajinasi peserta didik, selain itu lagu tidak hanya berfungsi untuk menciptakan suasana yang nyaman. Sebuah pengaruh yang disampaikan lewat kata-kata sesuai maksud dan tujuan disebut dengan sugesti. Lagu dapat mensugesti dan mengembangkan daya imajinasi peserta didik dengan baik. Imajinasi dengan menciptakan sebuah gambaran di dalam otak, yang dibantu dengan pemutaran lagu yang sesuai dengan tema dan materi pelajaran.

Persentase literasi di Indonesia saat ini dibandingkan minat menonton film atau tayangan televisi sangatlah rendah. Data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik tahun 2012, sebanyak 91,58% penduduk Indonesia yang berusia lebih dari 10 tahun (termasuk anak SMP) lebih suka menonton tayangan televisi dibandingkan membaca atau menulis (Munir, Kompas.com). Film animasi 2D merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Sebuah film animasi 2D dapat dijadikan sumber ide peserta didik untuk mengembangkan tulisannya menjadi sebuah teks cerita fantasi. Film animasi 2D yang sesuai dengan materi pembelajaran dan

psikologis peserta didik diharapkan dapat meningkatkan daya imajinasi dalam diri peserta didik yang mendorong mereka untuk menuangkannya kedalam sebuah tulisan.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, sebagai contoh, penelitian dari Esa Selanidiar, berjudul “*Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Materi Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Peserta didik Kelas VII-E SMP Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks fantasi peserta didik kelas XII-E SMP Negeri 6 Yogyakarta. Keberhasilan tersebut dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan pada setiap siklusnya dengan kondisi awal nilai rata-rata 50,16 dengan persentase ketuntasan 16,12%, pada kondisi akhir mengalami peningkatan nilai rata-rata 76,77 dengan ketuntasan 77,40%. Penelitian tersebut menekankan pada metode kooperatif tipe *jigsaw*. Penelitian yang dilakukan peneliti ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Penelitian Nyoman Dewi Septian, dkk “*Penerapan Pemberian Sugesti Positif dengan Model Savi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V*”. Hasilnya adalah pemberian sugesti positif dengan model *savi* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Mutiara Singaraja, dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 9,50%.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian ini belum pernah dilakukan. Penelitian pertama terkait keterampilan menulis cerita fantasi dengan metode yang berbeda, Penelitian kedua terkait pemberian sugesti positif dengan terfokus pada peningkatan hasil belajar Matematika, penelitian tersebut belum menggunakan sugesti sebagai model pembelajarannya. Sehingga penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran teks cerita fantasi dengan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi 2D. Media film animasi 2D ini menjadi media yang diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran agar lebih efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Berdasarkan kajian terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan, permasalahan yang berkaitan dengan topik penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pentingnya keterampilan menulis, terutama menulis cerita fantasi untuk diajarkan di SMP.
2. Peserta didik kurang tertarik menulis terutama menulis cerita fantasi, sehingga kualitas menulis cerita fantasi peserta didik rendah.
3. Bagaimana respons peserta didik terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan metode pembelajaran sugesti imajinatif berbantuan media film animasi 2D?

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana profil kemampuan awal menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Bandung?
2. Bagaimana proses pembelajaran menulis cerita fantasi dengan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi 2D peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi 2D dengan peserta didik di kelas pembandingan yang menggunakan metode terlangsung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Mendapatkan data terlangsung profil kemampuan awal menulis cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 15 Bandung;

2. Mendeskripsikan proses pembelajaran menulis cerita fantasi dengan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi 2D peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Bandung;
3. Membuktikan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Bandung di kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran sugesti imajinatif berbantuan media film animasi 2D dengan peserta didik di kelas pembandingan yang menggunakan metode pembelajaran terlangsung.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut. Pendidik dapat memanfaatkannya sebagai alternatif dalam menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi, selain itu penelitian ini diharapkan mempermudah peserta didik memahami materi teks cerita fantasi serta untuk menuangkan gagasan dan ide kedalam sebuah teks cerita fantasi yang baik, serta bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman di bidang penelitian, khususnya dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

2. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum yang terus berkembang, sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan menulis teks cerita fantasi, serta menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai teori yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima.

1.6 Struktur Organisasi

Peneliti membuat struktur organisasi skripsi, bagian ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi. Skripsi ini terdiri atas 5 bab dengan ketentuan sebagai berikut.

Anindya Putri Lesmana, 2020

EFEKTIVITAS METODE SUGESTI IMAJINATIF BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI 2D DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI

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

BAB I pendahuluan pada bab ini dijelaskan mengenai judul penelitian yang diambil. Judul penelitian ini berangkat dari latar belakang penelitian yang mendeskripsikan masalah di lapangan, serta pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang membutuhkan inovasi dan kreatifitas. Rumusan masalah penelitian yang berisi perencanaan, pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran sugesti imajinatif, dan hasil yang didapatkan dari penggunaan metode tersebut. Tujuan penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah, berisi kalimat-kalimat jawaban dari rumusan masalah yang ada. Manfaat penelitian terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan praktis. Struktur organisasi yang mendeskripsikan penulisan skripsi secara keseluruhan.

BAB II kajian teori berisi pemaparan lebih dalam mengenai metode pembelajaran yang akan dipakai yaitu metode pembelajaran sugesti imajinatif, media pembelajaran film animasi 2D, serta pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Semua yang dipaparkan dalam kajian pustaka guna menunjang kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada rumusan masalah.

BAB III metode penelitian berisi pemaparan mengenai metode yang akan digunakan pada penelitian. Bab ini menjelaskan pula mengenai desain penelitian yang digunakan, sumber data penelitian termasuk di dalamnya partisipan penelitian, lokasi penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV hasil penelitian, peneliti memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan terhadap hasil penelitian tersebut. Dalam bab ini peneliti memaparkan hasil pembelajaran teks cerita fantasi peserta didik sedetail mungkin berdasarkan metodologi yang dijelaskan pada bab III

BAB V simpulan, implikasi dan rekomendasi. Peneliti akan menyimpulkan alur penelitian dan hasil temuan yang telah dilakukan guna menjawab rumusan masalah yang ada pada bab I, Setelah menyimpulkan peneliti akan memaparkan dampak yang terjadi dari penelitian yang dilakukan hingga dapat mengungkapkan beberapa saran guna memperbaiki kualitas penelitian berikutnya ihwal metode pembelajaran menulis cerita fantasi.